

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan membahas latar belakang dilakukan penelitian yang disertai dengan perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta batasan masalah dalam melakukan penelitian.

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah berkembang dengan sangat cepat. Kini masyarakat tidak hanya dapat mencari informasi dari beberapa media saja seperti surat kabar, audio visual, elektronik, tetapi bisa juga melalui internet. Perubahan seperti ini merupakan dampak baik bagi perkembangan teknologi khususnya bidang edukasi. Sejak beredarnya *smartphone*, gadget, dan alat teknologi lainnya, masyarakat mulai membiasakan diri menggunakan alat pintar tersebut. Salah satu contoh dari penggunaan teknologi dalam bidang edukasi yaitu mengikuti kelas kursus tambahan pada beberapa platform edukasi, guna meningkatkan pengalaman dan juga menambah wawasan dalam mempersiapkan diri untuk dunia kerja.

Aplikasi *edutech* merupakan kombinasi antara pendidikan dengan teknologi, yang berasal dari kata *education* dan *technology* [1]. Aplikasi *edutech* bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Aplikasi *edutech* sendiri sudah mulai banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia sebagai wadah pelatihan kursus khususnya dibidang teknologi, seperti *skill academy*, *binar academy*, dan lain-lain. Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia (Kemnaker) menyebutkan pada tahun 2022, proyeksi kebutuhan tenaga kerja di sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi sebanyak 1.232.666 orang. Kebutuhan tenaga kerja pada sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi diperkirakan akan terus meningkat hingga tahun 2025, hal ini disebabkan oleh perkembangan digitalisasi yang semakin meningkat setiap tahunnya [2]. Pesatnya perkembangan digitalisasi juga mempengaruhi perusahaan dalam merekrut karyawan. Tidak sedikit perusahaan yang menginginkan calon

pelamar kerjanya mahir dalam teknologi serta memiliki pengalaman sesuai bidang bakatnya. Hal ini menjadi kecemasan tersendiri bagi para *freshgraduate*, karena minimnya pengalaman di dunia kerja, relasi yang kurang luas dan kesiapan diri untuk melamar kerja.

Aplikasi *edutech* yang paling sering digunakan antara lain, Binar Academy, Skill Academy, AI Academy dan UdeMy. Setiap aplikasi memiliki program, fitur, serta ciri khas masing-masing, sedangkan pengguna membutuhkan aplikasi *edutech* yang menawarkan fitur terlengkap untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini dikarenakan fitur yang ditampilkan masih menyulitkan penggunanya. Pengguna mengalami kesulitan dalam melakukan pembayaran dikarenakan hanya ada beberapa metode pembayaran saja, lalu pengguna juga sulit mencari kelas yang diinginkan, serta beberapa aplikasi tersebut tidak menampilkan detail kelas seperti jumlah modul yang diberikan dan jumlah video yang bisa dilihat. Hal ini menyebabkan para penggunanya menggunakan beberapa aplikasi edukasi secara bersamaan, untuk mengisi kekurangan antar aplikasi edukasi lainnya. Aplikasi edukasi seperti itu dianggap menyulitkan pengguna, karena akan membuat penggunanya mengeluarkan biaya yang tidak sedikit, apabila harus berlangganan aplikasi edukasi lebih dari satu. Selain itu pengguna juga jadi tidak fokus dalam mengasah ilmu keterampilan yang dibutuhkan.

Saat ini, banyak aplikasi *edutech* yang dibutuhkan untuk membantu para penggunanya dalam berlangganan kelas keahlian dengan mudah dan cepat. Dan dengan menggunakan metode *design thinking* pemodelan UI/UX aplikasi edukasi dapat dilakukan dengan lebih terfokus pada kebutuhan dan harapan pengguna [3]. *Design Thinking* menekankan pada empati terhadap pengguna dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna, sehingga dapat membantu dalam proses pembuatan aplikasi yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dengan memodelkan UI/UX aplikasi edukasi dengan nama *Melatih* ini dan dengan menggunakan metode *design thinking*, diharapkan dapat membuat aplikasi edukasi yang lebih mudah digunakan, memiliki interaksi yang baik dengan

pengguna, dan mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan berkualitas bagi pengguna. Oleh karena itu, judul “**Pemodelan UI/UX Aplikasi Melatih Menggunakan Metode Design Thinking**” sangat penting untuk dibahas dan dipelajari dalam industri teknologi informasi dan edukasi.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, maka diambil suatu rumusan masalah antara lain :

1. Bagaimana mendesain UI/UX aplikasi Melatih sehingga mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang baik bagi pengguna ?
2. Bagaimana menggunakan metode design thinking dalam pemodelan UI/UX aplikasi Melatih untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna ?

### **1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Menghasilkan desain aplikasi edukasi yang memiliki User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang baik dan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.
2. Menggunakan metode design thinking untuk memastikan bahwa pemodelan UI/UX aplikasi Melatih dilakukan dengan fokus pada kebutuhan dan harapan pengguna.

Sedangkan manfaat dalam penulisan tugas akhir adalah menjadi solusi bagi masalah pemodelan UI/UX aplikasi edukasi yang kurang memperhatikan kebutuhan dan harapan pengguna.

#### 1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis jelaskan, diperlukan adanya Batasan agar sesuai dengan apa yang direncanakan. Penelitian ini dibatasi dengan beberapa hal, yaitu :

1. Penelitian hanya difokuskan pada aplikasi edukasi bagi pengguna saja dan tidak meliputi aplikasi lainnya.
2. Pemodelan UI/UX hanya diterapkan pada aplikasi edukasi berbasis mobile dan tidak berlaku untuk aplikasi edukasi lainnya, seperti website atau dekstop.
3. Penelitian ini hanya menggunakan metode design thinking sebagai dasar pemodelan UI/UX dan tidak mencakup metode lain.
4. Objek penelitian yang dilakukan adalah mahasiswa atau *freshgraduate* yang pernah menggunakan aplikasi edukasi.



STT - NF