

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet dan teknologi pada saat ini sangat berpengaruh terhadap kegiatan dan aktifitas sehari-hari seluruh masyarakat. Salah satu pemanfaatan internet dan teknologi adalah dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, internet dan teknologi menjadi alat untuk mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan murid atau orangtua dan anak.

Menurut UNICEF pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kesejahteraan anak dan berkontribusi terhadap penurunan kemiskinan dan ketidaksetaraan. Sudah menjadi kewajiban bagi orang tua untuk memberikan pendidikan anak pada usia dini atau balita. Zaman sekarang, anak-anak usia dini atau balita sudah mengenal yang namanya gadget atau smartphone. Mereka sudah kecanduan smartphone bahkan kadang lebih pintar dari orang tua nya. Mereka belum mengerti atau paham penggunaan smartphone yang benar. Mereka menggunakan smartphone untuk bermain game atau menonton saja, sedikit anak menggunakan smartphone untuk belajar [1].

Bawah lima tahun atau sering disingkat sebagai Balita merupakan salah satu periode usia manusia setelah bayi dengan rentang usia dimulai dari dua sampai dengan lima tahun. Usia tersebut merupakan masa menerapkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Upaya pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain seraya belajar [2].

UI/UX designer merupakan pekerjaan yang berkaitan dengan perancangan sebuah User interface / User experience dari suatu aplikasi. Tampilan yang menarik akan memberikan rasa senang serta nyaman bagi pengguna aplikasi. Begitu pula pada aplikasi edukasi balita ini akan dibuat menjadi sebuah aplikasi yang suatu saat dapat diunduh / diinstal pada smartphone sehingga diperlukan suatu UI/UX yang menarik, mudah dimengerti, dan penataan layout yang rapi.

Sehingga komponen rancangan UI/UX sangat berperan pada kesuksesan dalam merancang aplikasi ini dan semoga dapat memberikan dampak yang positif dan bermanfaat bagi pengguna [3].

Aplikasi edukasi balita ini akan dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengajaran dan menambah wawasan melalui media dan juga untuk memberikan minat atau daya tarik anak untuk meningkatkan belajar balita mengenal nama buah, hewan, angka, warna, dan huruf dengan disertai berbahasa Indonesia dan Inggris, sehingga memudahkan anak untuk belajar melalui *smartphone*. Berdasarkan uraian tersebut penulis merancang "Perancangan UI/UX Mobile aplikasi edukasi untuk balita dengan metode *design thinking*" untuk menambah inovasi baru guna meningkatkan minat belajar anak di aplikasi edukasi ini dan menjadi solusi untuk orangtua yang anaknya kecanduan *smartphone*.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : "Bagaimana membuat perancangan UI/UX mobile aplikasi edukasi untuk balita menggunakan metode *design thinking*?"

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, berikut tujuan dari penelitian proyek tugas akhir ini, yaitu :

1. Merancang UI/UX semenarik mungkin seperti dalam pemilihan gambar, warna, dan font pada tulisan, serta button dan tata letak yang mudah dipahami pada aplikasi edukasi anak balita.
2. Membantu orang tua dalam memberi / mengajarkan materi pembelajaran dasar menggunakan *smartphon*nya.
3. Menghasilkan desain UI/UX sesuai dengan kebutuhan orang tua dan anak balita.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan.

Batasan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya sebatas edukasi dasar untuk anak balita (bawah lima tahun).
2. Aplikasi ini hanya menggunakan 2 bahasa (indonesia dan inggris).
3. UI/UX yang didesain merupakan tampilan mobile saja.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menerapkan ilmu yang telah di peroleh selama perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menambah wawasan pengetahuan dan pemahaman terkait aplikasi dan perancangan UI/UX pada aplikasi edukasi anak balita.
3. Memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Diploma pada program teknik informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Mendukung orang tua dalam memberikan pengawasan kepada anak usia dini (balita).
5. Mempermudah kinerja orang tua dalam memberikan pendidikan dasar untuk balita.