

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 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 menyelesaikan proyek akhir untuk memenuhi syarat tugas akhir dari program studi D3 Teknik informatika dan menambah inovasi baru untuk meningkatkan minat belajar anak di aplikasi edukasi ini.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut : "Bagaimana membuat rancangan *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. Membuat rancangan *UI/UX* pada aplikasi edukasi balita yang menarik dari segi gambar, warna, dan *font* pada tulisan, serta *button* dan tata letak yang mudah dipahami pada aplikasi edukasi anak balita.
2. Membantu orang tua dalam memberikan materi pengetahuan dasar menggunakan *smartphone android*.
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. Pada penelitian ini hanya membuat rancangan desain *UI/UX* untuk aplikasi edukasi balita dan belum sampai pada tahap pembuatan *system* aplikasi.
2. Aplikasi diperuntukan untuk anak usia 1-5 tahun dan penggunaannya tetap dalam pengawasan orangtua.
3. *UI/UX* yang didesain merupakan tampilan *smartphone android* saja.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menambah wawasan pengetahuan dan pemahaman terkait aplikasi dan perancangan *UI/UX* pada aplikasi edukasi anak balita.
2. Rancangan desain *UI/UX* ini kedepannya dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi edukasi untuk anak balita.
3. Mendukung orang tua dalam memberikan pengawasan kepada anak usia dini (balita).
4. Mempermudah kinerja orang tua dalam memberikan pengetahuan dasar untuk balita.

