

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Hadirnya teknologi membawa setiap kegiatan kehidupan bersinggungan langsung dengannya [1]. Teknologi yang sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari adalah teknologi informasi [2]. Peran dari teknologi informasi dapat membantu atau mendorong pekerjaan manusia agar berjalan lebih efektif dan efisien [3]. Salah satu hasil dari pengembangan teknologi informasi adalah situs. Dalam pengembangan sebuah situs diperlukan analisis berupa rancangan *user interface* dan *user experience* agar pengguna situs dapat merasakan kenyamanan baik secara fungsional maupun tampilan situs [4]. Salah satu metode analisis *user interface* dan *user experience* adalah *double diamond*. Metode *double diamond* adalah salah satu kerangka dalam *design thinking* dan digagas oleh Design Council pada tahun 2004 [5]. Metode *double diamond* berfokus terhadap analisis masalah yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan solusi [4].

Pada penelitian ini, metode *double diamond* diimplementasikan dalam perancangan situs *e-learning*. Pemanfaatan teknologi seperti situs *e-learning* dalam bidang pendidikan dapat diimplementasikan dalam lingkungan Universitas untuk menunjang proses pembelajaran [6]. *E-learning* dapat membantu dosen maupun mahasiswa dalam mengakses sumber materi pembelajaran tanpa mengenal batasan ruang dan waktu [7]. *E-learning* yang digunakan dalam lingkungan Universitas biasanya menekankan konsep seperti pembelajaran pada umumnya, dimana dosen berinteraksi dengan mahasiswa namun melalui sistem [8]. Tipe *e-learning* seperti ini lebih mengutamakan individu daripada pembelajaran kelompok karena mendorong mahasiswa untuk belajar secara individu di rumah daripada dalam kelompok [8]. Seharusnya pada perkembangan sistem pembelajaran pada saat ini, mahasiswa didorong untuk lebih kreatif dengan melakukan kegiatan diskusi dan berbagi materi pembelajaran, bukan hanya terpaku dengan materi yang diberikan oleh dosen [9].

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi dengan menggunakan kuesioner dan wawancara mendalam kepada 5 mahasiswa, peneliti mengamati bahwa permasalahan tersebut ada karena didasari oleh tidak adanya *platform* untuk berbagi ilmu dan berdiskusi mengenai pembelajaran, khususnya untuk mahasiswa. Oleh karena itu diperlukan sebuah *online platform* yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai sarana diskusi.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menganalisis dan membuat sebuah solusi awal berupa prototipe *online platform* berbasis tampilan antarmuka situs (*frontend*) yang berfokus pada *user experience* kebutuhan pengguna atau mahasiswa. Perancangan prototipe ini dikembangkan dalam lingkup *user interface* dan *user experience* dengan menggunakan metode *double diamond*. Metode tersebut dipilih karena proses pada desainnya diprioritaskan terhadap analisis masalah yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan solusi sehingga situs dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna [4].

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang tampilan antarmuka situs yang bernama "AyoSharing" dengan berfokus pada *user experience* dengan menggunakan metode *double diamond* untuk menjawab kebutuhan mahasiswa dalam berbagi ilmu, berdiskusi, dan berbagi pengalaman terhadap sesama mahasiswa?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian menggunakan responden mahasiswa informatika angkatan 2019 Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Perancangan tampilan antarmuka situs *e-learning* ayosharing berfokus kepada fitur pembelajaran *audio-visual*, dan forum diskusi.
3. Perancangan difokuskan hanya dalam bentuk rancangan *front-end* pada

situs.

4. Perancangan menggunakan metode double diamond dibatasi dengan 2 iterasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan rancangan tampilan antarmuka situs *e-learning* "AyoSharing" melalui metode *double diamond* yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa untuk digunakan dalam kegiatan berbagi ilmu, berdiskusi, dan berbagi pengalaman terhadap sesama mahasiswa.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi siapapun yang akan membuat *platform* diskusi untuk mahasiswa sebagai sarana berbagi ilmu dan berdiskusi dalam jaringan.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan pembaca, sistematika penulisan penelitian ini meliputi poin-poin sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisi uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan Pustaka berisi uraian mengenai teori-teori yang digunakan sebagai bahan pertimbangan penelitian, seperti studi literatur, dan dasar teori yang dijadikan acuan penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian berisi uraian mengenai analisa dan perancangan penelitian, seperti objek penelitian, tahapan penelitian, dan metode yang digunakan.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan Pembahasan akan memberikan paparan mengenai hasil akhir dari penelitian berupa implementasi dan hasil implementasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Penutup berisi kesimpulan yang didapatkan dari semua proses penelitian, serta saran yang dapat dijadikan masukan untuk pengembangan lanjutan.

