

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat pada era saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat dan tidak dapat lagi dihindari. Kemunculan pandemi Covid-19 menimbulkan banyak dampak diberbagai bidang. Bidang pendidikan salah satu bidang yang terdampak pandemi Covid-19. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan dengan sistem tatap muka telah diubah menjadi sistem pembelajaran jarak jauh atau yang lebih dikenal dengan *E-Learning*.

E-Learning dimanfaatkan sebagai sebuah sistem yang digunakan untuk mengatasi masalah pembatasan tatap muka yang diterapkan oleh pemerintah. Dengan adanya solusi untuk melakukan pembelajaran secara online, banyak *platform* pembelajaran online bermunculan, salah satunya yaitu VOCASIA.

VOCASIA sebelumnya telah menjadi sebuah yayasan yang memberikan pelatihan untuk perorangan, kelompok, ataupun sebuah instansi secara tatap muka. Mulai tahun 2020 dikarenakan adanya perubahan dan pemberlakuan pembatasan tatap muka, maka manajemen dari VOCASIA membuat *platform* pembelajaran online atau *E-learning* dengan menggunakan media website.

Dalam pembuatan website sebagai media pembelajaran online, tampilan visual yang baik pada website menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan. Pentingnya desain UI/UX terletak pada pertimbangan kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa aplikasi dapat memberikan pengalaman yang memuaskan selama digunakan[1]. UI/UX Designer berperan sebagai pembuat visual yang akan diterapkan pada platform website. Adanya visual yang baik diharapkan mampu memberikan kenyamanan pada pengguna ketika menggunakan website VOCASIA.

1.2 Profil

Yayasan Adipurna Inovasi Asia (VOCASIA) adalah perusahaan yang telah aktif sejak 2015 dan bergerak dalam bidang penyedia pelatihan secara offline. Pada 2020 Vocasia akhirnya mengembangkan bisnisnya menjadi online education marketplace dan learning management system (LMS) dan terbentuklah Vocasia.id.

1.2.1 Visi & Misi

Visi :

Menjadi platform pendidikan berbasis komunitas no. 1 di Indonesia yang menyediakan ekosistem pendidikan berbasis keterampilan dan keahlian yang terintegrasi dengan dunia kerja dan bisnis.

Misi :

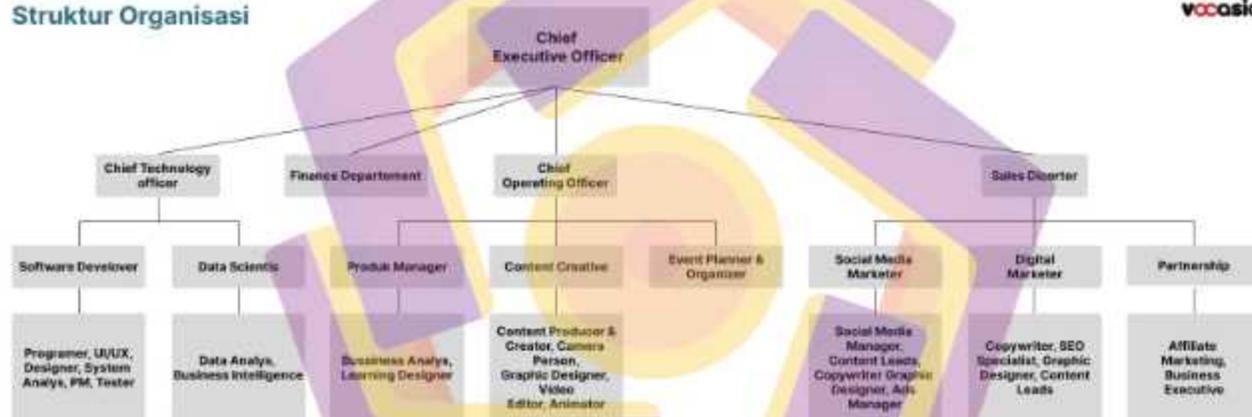
1. Menyediakan platform pendidikan: marketplace & affiliate marketing di bidang edukasi.
2. Menjadi market leader untuk platform pendidikan berbasis komunitas.
3. Menyediakan konten pendidikan melalui kolaborasi komunitas.
4. Menyediakan konten ketrampilan, keahlian, dan konten terapan lainnya yang mendukung profesionalitas dan daya saing SDM yang unggul.
5. Membangun jaringan dengan dunia kerja dan bisnis.

1.2.2 Struktur Organisasi

Yayasan Adipurna Inovasi Asia (VOCASIA) didirikan dan dipimpin langsung oleh Bapak Farid Subkhan serta Ibu Chitra Widyastuti sebagai *chief executive officer*. Berikut struktur organisasi pada Vocasia :

Struktur Organisasi

vocasio



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi

1.2.3 Kursus

Vocasia menyelenggarakan pelatihan dan kursus di berbagai bidang pengetahuan. Ada beberapa kategori kursus yang tersedia, seperti Akademik, Bisnis, Desain, Hobi, Ilmu Komputer, Pemasaran, Pengembangan Diri, Produktivitas Kantor, serta Video dan Fotografi.

1.2.4 Lokasi

Vocasia memiliki kantor di Graha Mustika Ratu, 5th Fl. Unit # 503 Jl. Jend Gatot Soebroto Kav. 74-75 Jakarta Selatan 12870 dan memiliki studi di Jalan Lembah Nyiur Raya Blok J12 No 1-2, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, 13450. Berikut *map* lokasi dari kantor perusahaan Vocasia :



Gambar 1. 2 Lokasi kantor Vocasia

Bidang Magang

UI/UX Designer termasuk dalam team magang IT Developer Vocasia (Batch 3).

Lokasi Kegiatan

Kantor VOCASIA terletak di Gedung Pusat Perfilman H. Usmar Ismail (PPHUI) Lantai 2 Suite 210, Jakarta Selatan, IIKI Jakarta. Akan tetapi pada kegiatan magang dilakukan secara online atau Work From Home (WFH).

Durasi Kegiatan

Kegiatan magang dilakukan dalam waktu 4.5 Bulan.

Syarat Kelkutsertaan

Kriteria mahasiswa yang dibutuhkan untuk posisi ini adalah:

- Mahasiswa perguruan tinggi aktif yang menempuh semester 5 atau 6;
- Berasal dari jurusan desain komunikasi visual/teknik informatika / ilmu komputer atau program studi yang setara
- Mampu berkomunikasi dengan baik dan terbiasa bekerjasama dengan tim;
- Terbiasa mengoperasikan software figma
- Tidak diperbolehkan untuk mengambil mata kuliah / Skripsi / KKN / dan lain-lain selama 1 semester, dimana program magang ini akan dikonversikan menjadi 20 SKS;
- Wajib meninggalkan aktivitas lain di kampus dan bersedia menjadi full timer selama mengikuti program.

1.3 Landasan Teori

1.3.1 User Experience (UX)

Pengalaman pengguna atau *user experience* adalah pengalaman yang disediakan oleh sebuah website atau software untuk memastikan interaksi yang dilakukan oleh pengguna menjadi menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami

[2]. Ataupun *user experience* dapat diartikan pemahaman pengguna tentang suatu produk, layanan, atau sistem tentang semua aspek yang terkait dengan interaksi pengguna dan produk [3].

Menurut Rubinof terdapat 4 *element* yang ada pada *User experience* (UX) yaitu *Branding, Usability, Functionality, dan Content* [3].

1. *Branding*

Branding artinya aspek yang memiliki hubungan dengan estetika dan desain produk.

2. *Usability*

Usability artinya kenyamanan konsumen dalam mengakses komponen dan fitur produk.

3. *Functionality*

Functionality artinya masalah teknis dan proses di balik suatu produk dan bagaimana produk itu digunakan

4. *Content*

Content artinya isi atau element yang digunakan para produk (misalkan teks, gambar, video dan struktur model informasi

1.3.2 *User Interface (UI)*

Antarmuka pengguna atau *User Interface* adalah tampilan dari komputer atau perangkat lunak yang disajikan kepada pengguna untuk memudahkan interaksi yang menyenangkan antara sistem dan pengguna [4]. Sedangkan dalam program berbasis website, mobile, atau perangkat lunak, *User Interface* juga disebut mekanisme cara komunikasi antara pengguna dan sistem, kemudian disesuaikan dengan kebutuhan pengguna agar dapat digunakan dengan baik [5].

Menurut John ada beberapa pedoman untuk merancang user interfase yaitu *Affordance and visibility, Consistency, Shortcut, Feedback, Dialogs that yield closure, Error handling, Easy reversal of actions, Reduce short-term memory load* [5].

1. *Affordance and visibility*

Affordance yaitu kemampuan fungsi kontrol agar pengguna mengerti dengan baik. Sementara itu, *visibility* mengacu pada ketersediaan kontrol dan respons yang diberikan oleh sistem sebagai umpan balik kepada pengguna.

2. *Consistency*

Consistency yaitu mekanisme yang mencakup tata letak informasi, menu, ukuran dan bentuk ikon, serta urutan atau alur sistem. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat dengan mudah memahami dimana posisi menu, bagaimana alur sistemnya, dan apa fungsinya hanya dengan sekilas melihatnya.

3. *Shortcut*

Shortcut yaitu memiliki tujuan dari untuk mengurangi jumlah interaksi yang harus dilakukan oleh pengguna dengan sistem, sehingga tugas pengguna menjadi lebih mudah dan terbantu.

4. *Feedback*

Feedback yaitu umpan balik yang *responsive* sehingga pengguna mengetahui bahwa sistem sedang ataupun melakukan sebuah proses tertentu.

5. *Dialogs that yield closure*

Dialogs that yield closure yaitu kejelasan alur mulai dari bagian awal, tengah hingga akhir yang biasanya memuat kejelasan proses yang dilakukan pengguna sudah benar atau belum dan tindakan selanjutnya.

6. *Error handling*

Error handling yaitu kejelasan informasi tentang kesalahan pengguna dengan spesifik dan menginformasikan bagaimana memperbaikinya serta bisa membuat user mengantisipasi kesalahan.

7. *Easy reversal of actions*

Easy reversal of actions yaitu penyediaan sebuah *button* yang bisa membawa pengguna ke halaman sebelumnya.

8. *Reduce short-term memory load*

Reduce short-term memory load yaitu mengharuskan pengguna untuk mengingat informasi saat beralih dari satu bentuk ke bentuk yang lain, atau dari satu kotak dialog ke kotak dialog lain selama pengguna berinteraksi dengan

sistem. Selain itu, *user interface* harus membantu pengguna dalam melacak di mana mereka berada dalam proses yang kompleks dengan menggunakan isyarat visual dan alat bantu lainnya.

1.3.3 *Design Thinking*

Design thinking merupakan suatu metode pendekatan dalam menciptakan sebuah pengalaman yang melibatkan aspek emosional, estetika, dan interaksi yang fokus pada nilai-nilai sosial [6]. *Design Thinking* juga dapat diartikan sebagai suatu pendekatan pemecahan masalah berbasis solusi yang berfokus pada pengalaman pengguna yang berulang-ulang. Pada metode *design thinking* memiliki beberapa tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Langkah-langkah dengan metode *design thinking* dapat dijabarkan sebagai berikut : [7]

1. *Empathize*

Empathize merujuk pada kemampuan kita untuk memahami emosi yang dirasakan orang lain. Dalam proses ini, kita mencoba untuk merasakan perasaan mereka terhadap suatu masalah atau situasi tertentu.

2. *Define*

Define adalah proses untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengguna dan kebutuhan mereka. Ini melibatkan pembuatan user persona yang digunakan sebagai dasar untuk merancang produk atau aplikasi.

3. *Ideate*

Ideate merupakan proses dimana kita menghasilkan berbagai ide untuk menyelesaikan masalah yang ada melalui brainstorming.

4. *Prototype*

Proses pembuatan *prototype* atau produk yang siap diuji yang melibatkan rancangan tampilan website yang ingin dibangun dan mengimplementasikan

ide-ide yang sudah dihasilkan sebelumnya.

5. *Test*

Test adalah teknik evaluasi yang digunakan untuk mengevaluasi produk atau aplikasi yang telah dibuat. Ini melibatkan beberapa pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh pengguna untuk mengevaluasi kinerja produk atau aplikasi tersebut.

