

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era digital ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini disebabkan oleh adanya fenomena industri 4.0 di mana teknologi menjadi hal yang paling fundamental di dalamnya. Ketika dunia mengalami perubahan era, banyak hal juga ikut berubah atau dengan kata lain, perubahan terjadi pada beberapa sektor kehidupan [1]. Bidang pendidikan menjadi salah satu sektor yang signifikan terdampak oleh perkembangan teknologi ini. Beberapa aspek pendidikan mendapatkan pengaruh dari media teknologi informasi, yang memunculkan konsep e-learning [2][3]. Untuk menciptakan *E-Learning* yang *user-friendly*, perancangan yang tepat sangat penting. Selain mempertimbangkan aspek teknis sistemnya, faktor lain yang perlu diteliti adalah desain *user experience* (UX) dan *user interface* (UI). [4]

Dari banyak nya Aplikasi E-learning, saat ini masih ada aplikasi E-learning yang dimana tampilannya kurang interaktif, pengguna sering kesulitan untuk mengoperasikan aplikasi tersebut dan ada beberapa fitur yang belum tersedia untuk membantu user dalam proses pembelajaran. Mengatasi masalah tersebut dengan membuat Aplikasi E-learning Ayo belajar

Ayo Belajar merupakan aplikasi pembelajaran online atau *e-learning* yang di dalam nya terdapat pembelajaran di berbagai bidang guna untuk meningkatkan skil pengguna maupun yang ingin mempelajari pengetahuan baru. Aplikasi Ayo Belajar juga mempunyai berbagai fitur yang dapat membantu proses pembelajaran pengguna. Selain itu Aplikasi Ayo Belajar juga mempunyai desain UI/UX yang menarik dan *user-friendly* sehingga pengguna tidak kesulitan waktu menggunakan aplikasi ayo belajar.

Aplikasi Ayo Belajar menggunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan dalam pengembangannya. Metode ini digunakan untuk memecahkan masalah, merancang solusi, dan membentuk konsep aplikasi secara holistik dengan berfokus pada pengguna. Dalam prosesnya, *Design Thinking* berperan

dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Penerapan prinsip desain ini sangat relevan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan.[5] Salah satu keunggulan menggunakan *Design Thinking* sepanjang proses perancangan adalah menciptakan *user experience* yang optimal.[6]

1.2 Perumusan masalah

Berdasar latar belakang di atas, maka permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah

1. Bagaimana merancang desain UI/UX aplikasi Ayo Belajar menggunakan Metode *Design Thinking*?
2. Seberapa besar aplikasi ini dapat di terima oleh *user*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengimplementasikan Metode *Design Thinking* dalam perancangan Aplikasi Ayo Belajar
2. Mendapatkan tingkat penerimaan yang baik dari calon *user*

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, agar dalam merancang *UI/UX Design* ini cakupannya tidak meluas, maka penulis memeri Batasan masalah yaitu:

1. Metode yang digunakan dalam merancang *UI/UX* Aplikasi Ayo belajar adalah metode *Design Thinking*
2. Pembuatan *UI/UX Design* menggunakan Aplikasi Figma
3. Penelitian ini tidak sampai implementasi teknis atau pengembangan backend dari aplikasi
4. Gamifikasi yang terdapat pada aplikasi Ayo Belajar belum termasuk fitur quiz dan game

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan aplikasi pembelajaran online yang sesuai dengan kebutuhan *user*
2. Menjadi bahan evaluasi dan referensi dalam meneliti permasalahan yang ada kedepannya, terutama berfokus pada UI/UX
3. Mempermudah kegiatan belajar di luar pembelajaran sekolah/unversitas