

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan era globalisasi, teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang sangat pesat, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif pada suatu negara. Orang-orang dari berbagai belahan dunia dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi. [1] Perkembangan teknologi internet dan aplikasi *mobile* telah membawa kita selangkah lebih maju dalam penerapan teknologi dalam kehidupan modern. Dalam pendidikan sendiri teknologi kini memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan adanya aplikasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara *online*.

Berbagai aplikasi pembelajaran *online* telah bermunculan yang menawarkan *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* yang unik. *UX* adalah salah satu faktor kunci dalam menentukan penggunaan aplikasi oleh *user*. Memang saat ini banyak aplikasi belajar *online* yang banyak digunakan orang, namun terkadang beberapa aplikasi masih memiliki beberapa kekurangan dan kendala yang dihadapi pengguna.

Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi terbaru. Untuk mendapatkan feedback permasalahan dilakukan dengan proses *research* dan pengujian. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan didapatkan hasil desain aplikasi *mobile* mencakup dari *UI & UX* yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada [2]. Metode ini di populerkan oleh pendiri IDEO merupakan sebuah konsultan desain yang berlatar belakang pada produk inovasi yaitu *David Kelley* dan *Tim Brown*. [3]

Dua komponen (*UI & UX*) merupakan hal yang penting dalam proses mendesain suatu produk. *UI* merupakan sesuatu yang dilihat dalam pengoperasian suatu desain pada program aplikasi, sedangkan *UX* merupakan sesuatu yang dirasakan oleh pengguna dalam mengoperasikan program aplikasi. [4]

Penelitian terdahulu dari aplikasi *mobile* Ruang Guru dan Pahamify. Semua aplikasi perangkat di atas dapat ditemui pada smartphone berbasis android, dan berdasarkan jumlah unduhan yang tertera pada playstore, aplikasi Ruang Guru adalah yang paling banyak diunduh. Aplikasi Ruang Guru sendiri merupakan aplikasi yang multifungsi, dimana tujuan utama untuk membantu para siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang mudah dan menyenangkan [5]. dan PT Pahami Cipta Edukasi (Pahamify) merupakan perusahaan teknologi pendidikan, yang berisi ratusan video pembelajaran premium beranimasi, kuis, dan ringkasan, dengan menggabungkan *learning science*, film making, gamifikasi, dan tampilan yang intuitif. Pahamify bukan hanya tentang belajar, namun juga peduli terhadap pengembangan karakter dan jenjang karir setiap individu [6]. Perbedaan dalam penelitian penulis adalah pembuatan *UI/UX* aplikasi *e-learning* seperti Pahamify.

Berdasarkan penjabaran pada paragraf sebelumnya dikembangkan menjadi aplikasi Pintarnity. Istilah Pintarnity diambil dari kata pintar yaitu kemampuan menemukan solusi untuk situasi sulit lebih cepat dari yang lain atau memiliki karakteristik tersendiri dalam meningkatkan kerja otak. Pintarnity adalah aplikasi penunjang proses pembelajaran siswa yang memuat berbagai materi sesuai jenjang pendidikannya. Diharapkan dapat memberikan solusi bagi pengguna yang mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi *e-learning* yang ada.

### **1.2 Perumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu "Bagaimana membuat perancangan *UI/UX* aplikasi *mobile* Pintarnity menggunakan *Design Thinking*?"

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a. Merancang desain *UI/UX* aplikasi *mobile e-learning* menggunakan Metode *Design Thinking*.
- b. Mengetahui apakah desain yang telah di rancang sesuai dengan tujuan dan dapat menyelesaikan masalah..

#### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis jelaskan, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan.

1. Rancangan tampilan *user interface* berbasis *mobile*.
2. *Prototype* dan desain *user interface* digunakan sebagai simulasi dari aplikasi yang nanti akan dikembangkan.
3. Hanya membuat fitur hapus *cache* dan fitur *download* materi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya perancangan *UI/UX* aplikasi *mobile* Pintarnity menggunakan metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan metode *Design Thinking* dapat mendorong terciptanya inovasi dalam perancangan *UI/UX* aplikasi *mobile* Pintarnity.
- b. Rangkaian dari proses metode *Design Thinking* membantu merancang *user experience* yang terbaik untuk pengguna.
- c. Membantu mengatasi penyimpanan penuh pada perangkat pengguna dengan menambahkan fitur hapus *cache* dan menambahkan fitur *download* untuk memudahkan pengguna.