

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat dicapai baik secara formal maupun informal. Pendidikan formal pada perguruan tinggi di Indonesia dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki akademik dan profesional yang sesuai dengan bidangnya [1]. Bangsa Indonesia dan warga seluruh dunia merasakan pelajaran berharga tentang kehidupan dalam dua tahun terakhir terutama pada dunia pendidikan yang mengalami perubahan secara drastis [2]. Model pendidikan yang awalnya tatap muka menjadi daring merupakan salah satu perkembangan dunia pendidikan dan teknologi digital yang terjadi. Berawal dari pandemic covid-19 beberapa tahun yang lalu membuat perkembangan teknologi digital di dunia pendidikan semakin marak digunakan baik di Sekolah Dasar (SD) hingga ke Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan ke jenjang perguruan tinggi.

Untuk mengembangkan teknologi digital, perlu adanya pilar pendukung daya saing digital, antara lain Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas dan berdaya digital, pertumbuhan keuangan digital yang tinggi, pembiayaan teknologi informasi dan komunikasi, serta pembangunan infrastruktur digital menurut Gubernur Jawa Barat, Muhammad Ridwan Kamil.

Pada pembuatan aplikasi digital berbasis web maupun mobile, diperlukan desain antarmuka yang menarik dan user friendly. Karena desain antarmuka atau user interface lah yang akan dilihat oleh user atau pengguna yang akan menggunakan aplikasi digital yang dikembangkan. Selain user interface diperlukan pula user experience untuk memastikan apakah tampilan dan alur jalannya aplikasi sudah memenuhi ekspektasi user dan dapat dikatakan user friendly atau dapat digunakan user secara *proper*.

Generasi Cerdas Mandiri atau GCM *Foundation* adalah sebuah perusahaan *startup* baru teknologi berbasis pendidikan dengan produk aplikasi *blended learning* yang dinamakan *Geschool*. *Geschool* dikembangkan sejak Agustus 2010

dan dibangun ulang sejak Agustus 2017. *Geschool* merupakan aplikasi *blended learning* yang mempunyai banyak fitur, seperti kelas *online*, *try out*, sistem PTS dan PAT. Sehingga banyak dilirik oleh pihak sekolah untuk menjembatani guru dan siswa untuk melakukan digitalisasi pembelajaran. *Geschool* ingin menghadirkan aplikasi baru berbasis *web* yang bernama Assesment Kompetensi Mandiri (AKM) yang berfungsi sebagai sarana untuk siswa latihan ujian untuk menghadapi ujian akhir yang berbasis komputer. Berdasarkan masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Geschool* membutuhkan desain antarmuka aplikasi yang menarik dan *user friendly* untuk menarik minat klien menggunakan aplikasi ini.

Pada penelitian ini yang berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk menciptakan sebuah ide solusi melalui *prototype* perancangan *user interface design* aplikasi berbasis *web* yang berfokus pada *user experience* kebutuhan pengguna atau guru dan siswa. Dalam hal ini penulis menggunakan metode *Design Thinking Method* lebih tepat karena metode ini berfokus atau mengedepankan empati kepada pengguna kemudian menggunakan tiga variabel prioritas yang diantaranya, urgensi, tingkat kesulitan dan *due date*/batas waktu yang dengan selanjutnya untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan Permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa *GCM Foundation* membutuhkan sebuah desain tampilan antarmuka yang menarik dan *user friendly* untuk aplikasi AKM agar menarik minat klien untuk memakai aplikasi tersebut.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah terciptanya sebuah desain tampilan antarmuka aplikasi AKM yang menarik dan *user friendly* untuk pengguna baik bagi siswa maupun guru. Sehingga diharapkan akan banyak klien yang tertarik untuk menggunakan aplikasi AKM sebagai sarana latihan untuk menghadapi ujian yang berbasis komputer.

1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dalam penelitian perancangan antarmuka AKM adalah sebagai berikut :

1. Responden hanya owner dan staff dalam lingkup *GCM Foundation*.
2. Desain mengikuti kemauan owner dan staff *GCM Foundation*. Seperti, tata letak *button*, *navigations*, dan *action* di tiap *screen*. Serta warna utama yang juga mengikuti kemauan dari pihak *GCM Foundation*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan guru dapat mempersiapkan porsi latihan ujian untuk siswa guna menghadapi ujian akhir. Selain itu diharapkan pula siswa dapat memahami berbagai macam bentuk soal dan kemampuan yang dimiliki sehingga dapat meningkatkan kemampuannya pada aspek soal tertentu.

