

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi digital, yang mencakup pemahaman konten digital dan keterampilan menggunakan teknologi, adalah kemampuan yang melibatkan keterampilan teknis dan kognitif untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan konten digital, serta berpartisipasi secara efektif dan etis dalam lingkungan digital, memberikan manfaat seperti peningkatan wawasan, kemampuan berpikir kritis, kemampuan verbal dan menulis, serta memfasilitasi pembelajaran daring dengan meningkatkan interaksi dan komunikasi antara siswa[1]-[4].

Pada tahun 2021, Indeks Literasi Digital Indonesia oleh Kemkominfo dan Katadata Insight Center mencatat skor 3,49, meningkat dari 3,46 pada tahun sebelumnya[5]. Namun, tingkat literasi digital di Indonesia hanya 62% dengan skor 3,54 dari skala 1-5, terendah di ASEAN yang rata-rata mencapai 70% pada 2023[6]. Rendahnya literasi digital siswa mencerminkan kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi, yang menghambat pengembangan wawasan, kemampuan berpikir kritis, keterampilan verbal dan menulis, serta interaksi yang penting untuk pembelajaran daring yang efektif.

Bootcamp adalah program pelatihan intensif dan singkat yang dirancang untuk memberikan keterampilan khusus dalam bidang teknologi guna meningkatkan literasi digital Masyarakat[7]. Untuk meningkatkan literasi digital dan sebagai bagian dari final project dalam kegiatan Studi Independen Kampus Merdeka di Skilvul, perancangan UI/UX Aplikasi Chacha Bootcamp ini dibuat. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak usia 7-12 tahun, dengan menggunakan metode Design Thinking untuk memahami kebutuhan mereka dalam memahami konten digital. Desainnya didasarkan pada penelitian tentang preferensi anak-anak, dengan fokus pada warna, desain visual, dan navigasi yang ramah anak, serta tipografi dan ikon yang dipilih untuk meningkatkan keterbacaan dan kemudahan navigasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diangkat yaitu perancangan UI/UX menggunakan metode Design Thinking pada aplikasi Chacha Bootcamp Berbasis Website.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan produk adalah sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan untuk perancangan aplikasi adalah Design Thinking.
2. Desain aplikasi Chacha Bootcamp dikembangkan berdasarkan solusi yang dihasilkan dari tahap Ideate.
3. Aplikasi ini hanya mencakup pengembangan tampilan frontend.
4. Teknologi yang digunakan untuk frontend adalah HTML, CSS dan JavaScript.
5. Desain aplikasi ini adalah desain aplikasi berbasis website.
6. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak berusia 7 hingga 12 tahun.
7. Perancangan UI/UX aplikasi Chacha Bootcamp dilakukan menggunakan aplikasi Figma.

1.4 Tujuan

Tujuan dari perancangan UI/UX Aplikasi Chacha Bootcamp dengan metode Design Thinking ini adalah menghasilkan desain UI/UX yang meningkatkan literasi digital pengguna dan mempermudah proses belajar anak-anak usia 7 hingga 12 tahun. Setelah aplikasi diimplementasikan dan digunakan, diharapkan dapat mencapai tujuan tersebut secara efektif.

1.5 Profil

1.5.1 Profil Mitra Magang IT

PT. Impactbyte Teknologi Edukasi atau yang lebih dikenal dengan Skilvul #Tech4Impact, merupakan salah satu mitra program Studi Independen Bersertifikat yang berfokus pada pengembangan keterampilan digital yang relevan dengan dunia kerja di era perkembangan teknologi saat ini. Secara soft-skills, Skilvul #Tech4Impact menggunakan kurikulum pembelajaran Studi Independen yang mengacu pada UNICEF 12 Core Life Skills, yaitu mencakup 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan di Abad 21 (21st Century Skills) – empathy, participation, respect for diversity, communication, resilience, self-management, decision making, negotiation, cooperation, problem solving, critical thinking, and creativity.

Skilvul didirikan pada tahun 2017 sebagai coding bootcamp, yang telah menghasilkan lulusan pengembang perangkat lunak untuk perusahaan rintisan dan teknologi, kini telah berkembang menjadi solusi pembelajaran campuran melalui platform online kami Skilvul.com. Misi kami adalah membekali generasi muda Indonesia dengan keterampilan digital yang relevan dengan industri dan menurunkan tingkat pengangguran generasi muda.

1.5.2 Deskripsi Magang IT

a. Bidang Studi Independen

Dalam kursus UI/UX Research & Design, siswa diberikan kesempatan untuk mendalami prinsip dasar UI/UX serta melakukan riset untuk memahami kebutuhan pengguna. Langkah ini merupakan fondasi penting dalam merancang produk yang memenuhi harapan pengguna. lokasi kegiatan

b. Lokasi Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan secara online sehingga dapat dikerjakan dari mana saja menggunakan koneksi internet, yang dilakukan 3 kali dalam seminggu.

c. Skema Kegiatan

Tabel 1. 1 Skema Kegiatan

Kegiatan	Tanggal Kegiatan
National Onboarding	14 Agustus 2023
Onboarding Skilvul	15 Agustus 2023
Group, Class and Mentor Announcement	19 - 20 Agustus 2023
Live Class Session	21 Agustus - 4 November 2023
Self-Learning	11 September - 3 November 2023
Webinar: Managing Group Dynamic	13 September 2023
Webinar: CV & Interview Preparation	18 Oktober 2023
Webinar: Creative Problem Solver	1 November 2023
Webinar: Getting Job in UI/UX Design	4 November 2023
Webinar: UI/UX in The Daily Basis	15 November 2023
Webinar: Business Mindset For Entrepreneur	22 November 2023
Final Project Submission	2 Desember 2023
Webinar: Pitching Preparation	6 Desember 2023
Demo Day	19 Desember 2023

d. Durasi Kegiatan

Program studi independen mengenai UI/UX Research & Design dilaksanakan selama 5 bulan, dimulai pada tanggal 14 Agustus 2024 dan berakhir pada tanggal 31 Desember 2023.

e. Syarat Keikutsertaan Kegiatan

Persyaratan peserta untuk dapat mengikuti program Skilvul #Tech4Impact adalah:

1. Memiliki aspirasi untuk berkontribusi dalam menyelesaikan masalah sosial di Indonesia melalui inovasi dan teknologi.
2. Memiliki komitmen dan disiplin yang tinggi.
3. Tidak harus memiliki latar belakang atau pengalaman di bidang IT.
4. Boleh berasal dari semua program studi, minimal semester 5.
5. Lolos seleksi administratif dan tes logika Skilvul secara daring:
 - a. Seleksi Administratif: dalam proses seleksi administratif dilakukan pemeriksaan kelengkapan data, kesesuaian berkas, surat rekomendasi Kaprodi, serta komitmen kandidat peserta untuk mengikuti program.
 - b. Online Logic Test (Tes Logika Daring): melalui tes logika daring, calon peserta akan diuji kemampuan computational thinking dengan menyelesaikan tes dalam waktu 1,5 jam.
 - c. Mendapatkan izin dari universitasnya untuk mengikuti program Kampus Merdeka dibuktikan dengan adanya surat rekomendasi dari Kaprodi/Universitas.

f. Tahapan Seleksi/Penerimaan Kegiatan

Untuk bergabung dalam program studi independen mengenai UI/UX Research & Design, ada sejumlah kriteria yang harus dipenuhi. Ini meliputi status sebagai mahasiswa aktif, memiliki akun kampus merdeka, serta mengunggah berkas administratif seperti surat rekomendasi, surat pernyataan tanggung jawab mutlak, transkrip nilai, dan curriculum vitae. Selain itu, peserta juga akan melewati proses seleksi yang mencakup tes logika dan pengisian kuesioner mengenai modal belajar.

g. Link Penyelenggara Kegiatan

<https://skilvul.com/>



Gambar 1.1 Web Penyelenggara Kegiatan