

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Literasi digital merupakan keterampilan individu dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara efektif untuk mencari, menganalisis, mengevaluasi, dan menyebarkan Informasi[1]. Menurut Dr. Rahma seorang Dosen Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Airlangga literasi digital terbagi menjadi 2 aspek penting, yang pertama adalah kemampuan masyarakat dalam menggunakan informasi dan teknologi digital dalam beragam bentuk/format, dan yang kedua adalah kemampuan untuk menciptakan informasi dan mengevaluasinya dengan kritis[2].

Pada saat penyelenggaraan Indeks Literasi Digital tahun 2021 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) dan Katadata Insight Center (KIC), indeks literasi digital Indonesia mendapatkan skor 3,49, dimana skor 3,49 itu terdapat peningkatan indeks literasi digital Indonesia dari tahun sebelumnya yang mendapatkan skor 3,46[3]. Namun demikian, tingkat literasi digital di Indonesia hanya sebesar 62% dengan indeks skor 3,54 dari skala penilaian 1-5, dimana jumlah tersebut paling rendah dibanding negara ASEAN lainnya yang sudah mencapai rata-rata 70% pada tahun 2023[4].

Pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) adalah salah satu cara untuk meningkatkan literasi digital[5]. Dalam rangka menciptakan solusi meningkatkan literasi digital, juga sebagai penyelesaian final project dalam kegiatan Studi Independen Kampus Merdeka di Skilvul, dibuatlah perancangan UI/UX Aplikasi Deagle E-Learning App ini, yang diharapkan dapat meningkatkan literasi digital bagi penggunaanya.

Design Thinking merupakan metode yang berfokus pada pengguna untuk melihat apa yang dibutuhkan dalam menggunakan sebuah aplikasi[6]. *Design Thinking* digunakan dalam perancangan aplikasi Deagle E-Learning App karena metode ini dapat membantu memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah pada proyek ini yaitu merancang UI/UX aplikasi Deagle E-learning App menggunakan metode *Design Thinking*, dengan fitur yang diharapkan dapat meningkatkan literasi digital setelah aplikasi selesai diimplementasikan dan digunakan.

3. Batasan Masalah

Agar lebih terarah dan tidak melenceng dari solusi serta tujuan, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut:

1. Metode/proses desain perancangan aplikasi menggunakan *Design Thinking*.
2. Produk yang dirancang merupakan hasil dari pengerjaan tugas akhir pada kegiatan Studi Independen di Skilvul.
3. Desain aplikasi Deagle E-Learning yang dibuat berdasarkan solusi yang diperoleh dari proses *Ideate*.
4. Proyek ini hanya sampai coding frontend.
5. Perancangan UI/UX Aplikasi Deagle E-Learning App dibuat menggunakan aplikasi Figma.

4. Tujuan

Merancang UI/UX Aplikasi Deagle E-Learning App yang diharapkan dapat meningkatkan literasi digital bagi penggunanya, setelah aplikasi diimplementasikan dan digunakan.

5. Profil

1. Profil Mitra Magang IT

Skilvul (PT Impactbyte Teknologi Edukasi) adalah sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran *digital skills* dengan metode "*blended-learning*" dalam bentuk online maupun offline. Skilvul memiliki visi menghasilkan sejuta digital talent untuk Indonesia melalui pendidikan vokasi digital dan misi menghadirkan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, siapapun dapat belajar *digital skills*, mendapatkan sertifikasi, dan tentunya siap

2. Deskripsi Magang IT

1.1 Studi Independen Skilvul

Program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact terdiri atas pembelajaran individu dan *capstone project* yang dilakukan dalam tim multidisiplin. Para mahasiswa memilih satu (1) dari tiga (3) learning paths yang ditawarkan dalam program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact yaitu *2D Animation*, *Full-Stack Web Development*, dan *UI/UX Design*. Secara *soft-skills*, Kurikulum pembelajaran Studi Independen Skilvul #Tech4Impact 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*. Terkait *hard-skills*, mahasiswa pada *learning track UI/UX Design* akan mempelajari beberapa materi yang mencakup *Introduction to UI/UX, Design Thinking, User Experience Design, User Interface Designing and Prototyping, dan Research and Usability Testing*. Di akhir pembelajaran, mahasiswa akan membuat proyek akhir berdasarkan tantangan yang sudah dipilih secara berkelompok.

1.2 Syarat Keikutsertaan Kegiatan

Berikut persyaratan atau dokumen-dokumen untuk dapat mengikuti kegiatan.

3.1.1 *Curriculum Vitae*.

3.1.2 *Portfolio*.

3.1.3 *Transkrip Nilai*.

3.1.4 *KTP*.

3.1.5 *Surat Rekomendasi Mahasiswa Program Magang Dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka*.

3.1.6 *Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak (SPTJM) Mahasiswa Program Magang Dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka*.

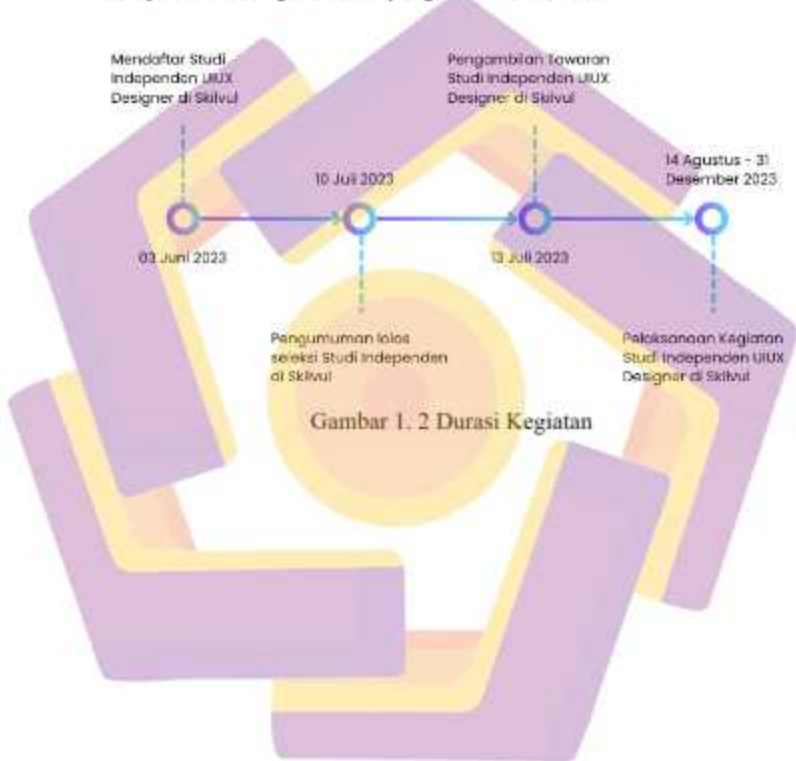
3.1.7 *Surat Penunjukan Dosen Pembimbing Studi Independen Program MBKM*.

1.3 Lokasi Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan secara online melalui aplikasi zoom, yang dilakukan sebanyak 3 kali dalam seminggu.

1.4 Durasi Kegiatan

Adapun durasi kegiatan terdapat gambar 1.2 Berikut.



1.5 Detail Kegiatan

Adapun detail kegiatan yang telah dilaksanakan selama mengikuti program Studi Independen di Mitra Skilvul, yakni pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Detail Kegiatan

No	Kegiatan	Tanggal
1.	<i>Onboarding Skilvul</i>	15 Agustus 2023
2.	<i>Live Session Week 1- Intro to UI/UX</i>	21 Agustus 2023
3.	<i>Live Session Week 1 - Figma 101</i>	23 Agustus 2023
4.	<i>Live Session Week 2 - UI Design Crash Course</i>	28 Agustus 2023
5.	<i>Live Session Week 2 - Practice UI Design</i>	30 Agustus 2023
6.	<i>Live Session Softskill 1- Managing Group Dynamic</i>	13 September 2023
7.	<i>Live Session Week 4 - UIUX Design Lanjutan</i>	16 September 2023
8.	<i>Live Session Week 5 - Design Thinking</i>	23 September 2023
9.	<i>Live Session Week 6 - User Experience Design</i>	30 September 2023
10.	<i>Live Session Week 7 - User Interface Design</i>	7 Oktober 2023
11.	<i>Live Session Week 8 - User Interface & UX Writing</i>	14 Oktober 2023
12.	<i>Live Session Softskill 2 - CV & Interview Preparation</i>	18 Oktober 2023
13.	<i>Live Session Week 9 - Prototyping & Usability Testing</i>	21 Oktober 2023
14.	<i>Live Session Week 10 - Usability Testing & UX Case Study</i>	28 Oktober 2023
15.	<i>Live Session Softskill 3 - Creative Problem Solver</i>	01 November 2023
16.	<i>Live Session Softskill 4 - Getting Job in UIUX Design</i>	04 November 2023

17.	<i>Live Session Softskill 5 - UI/UX Design in The Daily Basic – Career Development</i>	15 November 2023
18.	<i>Live Session Softskill 6 - Pitching Preparation</i>	22 Desember 2023
19.	<i>Live Session Softskill 7 - Business Mindset For Entrepreneur</i>	07 Desember 2023

1.6 Lingkup pekerjaan

Adapun lingkup pekerjaan dalam tim adalah sebagai berikut.

- 4.1 Melakukan riset yang termasuk bagian dari tahapan Empathize.
- 4.2 Mengerjakan tahapan *Define & Ideate* untuk membuat *List Of Pain Point*, *Affinity Diagram*, *How Might We*, *Solution Ideas*, dan *Prioritization Idea*.
- 4.3 Membuat *wireframe* khususnya *wireframe splashscreen*, laporan kesalahan soal, dan ulasan mentor.
- 4.4 Membuat *Hi-Fi Design* khususnya *splashscreen*, login, daftar, laporan kesalahan soal, ulasan mentor, lihat sertifikat.
- 4.5 Membuat *component* dan *prototype*.
- 4.6 Mendesain *banner* dan *logo*.
- 4.7 Melakukan *Testing* sebagai fasilitator/pewawancara.

1.7 Link Penyelenggara Kegiatan

<https://skilvul.com/>



Gambar 1.3 Web Penyelenggara Kegiatan