

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, perkembangan teknologi informasi dan internet yang sangat pesat semakin memberikan kemudahan bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya [1]. Dalam era digital yang terus berkembang, peran User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi semakin penting dalam pengembangan produk digital, terutama dalam aplikasi berbasis web dan mobile. Desain User Experience (UX) dan User Interface (UI) sangat penting untuk menarik perhatian pengguna dan menjamin pengalaman yang positif bagi pengguna. UI mencakup semua elemen visual dan interaktif dari aplikasi, sedangkan UX menggambarkan pengalaman pengguna secara keseluruhan ketika berinteraksi dengan aplikasi [2].

Dalam perancangan UI/UX ada banyak metode yang digunakan untuk menciptakan solusi yang efektif dan inovatif. Salah satu metode yang sering digunakan dalam mendesain UI/UX adalah Design Thinking. Design Thinking merupakan metode pendekatan berlandaskan solusi kreatif yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran [3]. Metode design thinking memiliki 5 tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Pada setiap tahapan dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna [4]. Design thinking mendorong pengembang untuk membuat solusi yang tidak hanya logis tetapi juga mudah dipahami dan dapat diakses oleh pengguna dari berbagai latar belakang [5].

Di era modern, media berbasis teknologi seperti e-learning, aplikasi edukasi, dan platform digital lainnya telah menjadi komponen penting dalam mendukung pembelajaran [6]. Aplikasi edukasi budidaya melon adalah salah satunya, yang bertujuan untuk menyediakan informasi dan panduan interaktif tentang cara bercocok tanam melon secara digital. Dalam merancang aplikasi edukasi budidaya melon, penerapan UI/UX yang optimal sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi pengguna. Dengan hal ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pengguna mengenai budidaya melon, mulai dari penanaman, perawatan hingga panen dengan cara yang tepat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti mengambil judul “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM MERANCANG USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI EDUKASI BUDIDAYA MELON”. Penelitian ini dipilih untuk menunjukkan bagaimana pendekatan desain sistematis dan inovatif dapat membuat aplikasi pendidikan yang tidak hanya informatif tetapi juga intuitif dan menarik bagi pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan aplikasi pendidikan berbasis teknologi yang lebih efektif, khususnya dalam bidang pertanian, serta mendorong penggunaan UI/UX yang optimal dalam proses pembelajaran digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, maka peneliti ingin memfokuskan penelitian agar lebih terarah dan tidak meluas dengan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna dalam proses pembelajaran budidaya melon untuk membuat User Interface dan User Experience yang sesuai?
2. Bagaimana cara menciptakan User Interface dan User Experience yang menarik dan interaktif dalam mendukung proses pembelajaran yang mudah dipahami?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan dapat fokus dan terarah, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada pengguna aplikasi yang merupakan petani pemula, atau orang yang ingin belajar cara budidaya melon.
2. Penelitian ini hanya menggunakan metode Design Thinking, yang mencakup langkah-langkah Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test untuk menghasilkan pengalaman pengguna dan desain antarmuka.
3. Perancangan desain User Interface dan User Experience menggunakan tools Figma.
4. Aplikasi yang dirancang hanya untuk platform smartphone atau mobile.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi masalah serta kebutuhan pengguna dalam pembelajaran budidaya melon, guna merancang User Interface dan User Experience yang sesuai dengan keinginan pengguna.
2. Merancang dan mengembangkan User Interface dan User Experience yang menarik, interaktif, serta mudah dipahami dalam mendukung proses pembelajaran budidaya melon.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pengumpulan data pada penelitian ini berupa survei dan wawancara yang mendalam untuk menggali kebutuhan serta tantangan yang dihadapi.
2. Metode yang digunakan dalam merancang UI/UX aplikasi edukasi budidaya melon menggunakan pendekatan Design Thinking. Ada 5 tahapan dalam metode ini.
 - 1) Empathize yaitu mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna.
 - 2) Define yaitu menyusun permasalahan yang harus diselesaikan.
 - 3) Ideate yaitu menghasilkan berbagai ide solusi melalui brainstorming dan diskusi kreatif.
 - 4) Prototype yaitu membuat prototipe awal dari kebutuhan pengguna.
 - 5) Test yaitu menguji prototipe dengan pengguna untuk mengumpulkan umpan balik.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistem penulisan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang permasalahan yang diangkat, perumusan masalah yang akan diteliti, tujuan dilakukannya penelitian, manfaat dari penelitian tersebut dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang konsep dasar dan landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan digunakan sebagai acuan pada penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi penjelasan tentang metode yang digunakan, gambaran singkat tentang penelitian, alur dan tahapan penelitian, alat dan bahan yang diperlukan pada penelitian dan menganalisis apakah penelitian sudah sesuai dengan metode yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, penyajian hasil penelitian dan menjelaskan tentang implementasi metode yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

