

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus didukung oleh media yang sesuai dengan fase perkembangannya. Agar proses pembelajaran pada usia dini berjalan efektif, penggunaan media yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak sangatlah penting. Media seperti buku bergambar dan permainan edukatif dapat merangsang kemampuan kognitif anak [1]. Selain itu, media pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan zaman, memanfaatkan teknologi seperti aplikasi dan video animasi.

Dari banyaknya media pembelajaran inovatif yang berkembang saat ini, salah satunya adalah Marica. Marica hadir sebagai platform edukatif berbasis teknologi yang dirancang khusus untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia dini melalui pendekatan interaktif dan kreatif. Pendekatan marica sebagai platform edukatif tak hanya menggunakan media pembelajaran konvensional, tetapi juga menggabungkan dengan media pembelajaran digital. Platform ini menyediakan berbagai konten edukatif berbasis video animasi, game interaktif, kit pembelajaran serta buku cerita bergambar.

Dalam mempromosikan produk-produk edukatifnya, Marica menggunakan teknik promosi *personal selling* dan juga *online marketing*. *Personal selling* dilakukan oleh Marica dengan mengikuti berbagai event penjualan secara B2B dan B2C. Sedangkan pada *online marketing*, Marica menggunakan promosi pada sosial media dan juga website. Website digunakan sebagai salah satu media utama dalam melakukan promosi produk-produk edukatif Marica. Selain berfungsi sebagai sarana promosi untuk produk Marica, website Marica juga berperan penting sebagai sumber informasi yang komprehensif mengenai perusahaan, termasuk visi, misi, dan berbagai layanan yang ditawarkan. Agar dapat memasarkan produk dan

menyampaikan informasi dengan baik, diperlukan juga tampilan desain dan pengalaman pengguna yang menarik serta interaktif [2].

Kendala utama yang sering ditemui meliputi tampilan website yang statis, dominasi konten tekstual, serta kurangnya integrasi fitur interaktif seperti gamifikasi atau animasi. Di sisi lain, ketiadaan sistem pengelolaan berbasis peran (*role-based access*) menyulitkan personalisasi pengalaman belajar. Maka dari itu, website Marica hadir melalui fitur gamifikasi berbasis Unity, desain responsif untuk berbagai perangkat, dan sistem *role-based access* yang memungkinkan administrator mengelola konten secara efisien. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan *engagement* dan kepuasan pengguna.

Agar inovasi tersebut dapat berjalan dengan lancar, metode *Agile* dan *Design Thinking* diterapkan guna memfasilitasi proses perancangan website secara efisien. Metode *Agile* digunakan sebagai *project management framework* dengan menggunakan *sprint* untuk melacak progres pengerjaan website. Tujuan akhir dari *sprint* adalah membuat desain website dan landing page Marica dengan tenggat waktu selama 16 minggu. Sementara itu, metode *Design Thinking* diterapkan untuk mengatasi masalah pengguna dengan memahami pengguna lalu menawarkan solusi yang tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran umum yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil akhir desain website Marica.id dapat dioptimalkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan mengatasi permasalahan yang ada pada website tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Agar hasil pembahasan tetap sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian ini berpusat di perusahaan Marica yang berada di Yogyakarta, dengan tema yang membahas pendidikan anak usia dini.
2. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada website Marica.id hingga mencapai tahap *prototyping*.
3. Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan melibatkan penggunaan Agile dan Design Thinking sebagai pendekatan utama.
4. Menggunakan aplikasi Figma dalam membuat *user persona*, *information architecture*, *task flow*, *user flow*, *design system*, *wireframe*, *high fidelity design* dan *prototype system*.
5. Menggunakan aplikasi Notion sebagai sarana metode *agile* dalam pengelolaan *project* serta menetapkan target pencapaian.

1.4 Tujuan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang desain website Marica.id yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, tetapi juga mampu mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan Marica terkait dengan kinerja dan fungsionalitas website mereka.