

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin pesat, menuntut seseorang memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang baik. Bahasa ini tidak hanya berperan sebagai sarana komunikasi internasional, tetapi juga menjadi bahasa utama dalam berbagai bidang seperti pendidikan, teknologi, dan dunia kerja. Dengan demikian, proses pembelajaran bahasa Inggris harus dirancang secara atraktif guna meningkatkan motivasi serta ketertarikan, khususnya bagi kalangan pelajar dan mahasiswa. Sayangnya, metode pembelajaran tradisional sering kali dianggap membosankan. Wawancara yang telah dilakukan dengan sebelas partisipan menghasilkan kesimpulan bahwa kendala terbesar dalam mengajar bahasa Inggris untuk kelas 1 SD adalah siswa belum bisa membaca dengan lancar dan keterbatasan media pembelajaran yang menyebabkan kurangnya perhatian siswa dalam belajar bahasa Inggris. Guru memiliki keterbatasan dalam merancang media pembelajaran yang atraktif maka dari itu dibuat rancangan UI/UX untuk media pembelajaran bahasa Inggris khususnya untuk kelas 1 SD.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan user-friendly, salah satunya melalui aplikasi website. Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang dengan baik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan fleksibel. Namun, banyak aplikasi yang tersedia di pasar belum sepenuhnya memperhatikan aspek kebutuhan pengguna serta pengalaman pengguna (user experience) yang optimal. Hal ini menyebabkan pengguna cepat kehilangan minat dalam menggunakan aplikasi tersebut secara berkelanjutan.

Dalam konteks pengembangan aplikasi, peran desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi sangat krusial. Desain UI/UX yang

baik dapat meningkatkan kenyamanan, kemudahan navigasi, serta keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Untuk menghasilkan desain yang benar-benar berpusat pada pengguna, pendekatan yang sistematis dan empatik sangat dibutuhkan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah Design Thinking, sebuah pendekatan iteratif yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna sebelum merancang solusi.

Metode Design Thinking memiliki lima tahapan utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Dengan pendekatan ini, pengembangan aplikasi tidak hanya berfokus pada fitur teknis, tetapi juga pada pengalaman emosional dan psikologis pengguna. Proses ini memungkinkan perancang untuk mengeksplorasi berbagai ide kreatif yang relevan dengan masalah nyata yang dihadapi pengguna, sehingga aplikasi yang dihasilkan benar-benar mampu menjawab kebutuhan dan preferensi mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX dari aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode Design Thinking.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana rasio keberhasilan dari website pembelajaran Bahasa Inggris yang dirancang menggunakan Metode Design Thinking.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan produk adalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan yaitu Design Thinking.
2. Desain produk yang dikembangkan berupa design web.
3. Perancangan aplikasi ini diperuntukkan untuk anak usia 6-7 tahun (SD kelas 1).
4. Materi yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah materi kelas 1 SD tengah semester 1, berdasarkan buku berjudul

“Student’s Book My Next Words for Elementary School” tahun 2021.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang khusus untuk siswa kelas 1 sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan metode Design Thinking. Pendekatan ini digunakan agar proses perancangan dapat lebih berfokus pada kebutuhan, karakteristik, serta kebiasaan belajar anak-anak usia dini. Melalui tahapan-tahapan Design Thinking seperti empati, perumusan masalah, penciptaan ide, pembuatan prototipe, dan pengujian, diharapkan aplikasi yang dirancang dapat menjadi media belajar yang menyenangkan, mudah digunakan, dan mendorong minat belajar bahasa Inggris sejak usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi siswa kelas 1 SD, aplikasi ini dapat menjadi sarana belajar bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu meningkatkan kemampuan dasar bahasa Inggris. Bagi guru dan orang tua, aplikasi ini dapat menjadi alat bantu pembelajaran tambahan yang mendukung proses belajar di sekolah maupun di rumah. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan desain UI/UX edukatif yang ramah anak, serta dapat menjadi referensi bagi pengembang aplikasi pendidikan lainnya dalam menerapkan metode Design Thinking dalam proses perancangan produk digital yang berorientasi pada pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan skripsi untuk judul “Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Metode Design Thinking”:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah yang menjelaskan alasan pentingnya penelitian dilakukan, rumusan masalah yang merinci fokus utama penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian bagi berbagai pihak, serta ruang lingkup penelitian yang menjelaskan batasan-batasan penelitian agar lebih terarah.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian. Di dalamnya terdapat teori-teori terkait UI/UX, metode Design Thinking, pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini (khususnya kelas I SD), serta penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Bab ini bertujuan untuk memperkuat kerangka konseptual dan mendukung penyusunan rancangan aplikasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan dalam proses perancangan aplikasi, termasuk pendekatan Design Thinking beserta tahapannya. Di dalamnya juga dijelaskan tentang objek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna (user), solusi yang ditawarkan, serta proses perancangan UI/UX berdasarkan hasil analisis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan tahapan-tahapan konkret yang dilakukan dalam proses pengembangan aplikasi, mulai dari proses perancangan antarmuka (UI), pengalaman pengguna (UX), pembuatan prototipe, hingga pengujian awal (user testing). Hasil dari setiap tahap Design Thinking dibahas dan dianalisis untuk menunjukkan keterkaitan antara masalah awal dan solusi desain yang dihasilkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya atau bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa. Kesimpulan disusun berdasarkan tujuan dan temuan yang diperoleh selama proses penelitian.