

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kebijakan-kebijakan yang dijalankan oleh pemerintah guna meminimalisir penyebaran COVID-19 mendorong setiap elemen pendidikan untuk tetap menyelenggarakan pembelajaran meskipun sekolah tutup. Solusi yang diberikan yaitu dengan memberlakukan pembelajaran di rumah dengan memanfaatkan berbagai fasilitas pendukung. Dengan adanya perubahan model pembelajaran dalam kelas menjadi pembelajaran *online* secara tidak langsung berpengaruh pada daya serap siswa. Hal ini menuntut peran pendidik untuk mengevaluasi efektifitas dan penyesuaian dengan kebutuhan belajar. Variasi *platform* dan sumber daya yang tersedia membantu menunjang proses pembelajaran selama pandemi COVID-19. Beberapa *platform* yang mendukung pembelajaran *online* seperti Google Classroom, WhatsApp, dan beberapa *platform* pendidikan *online* lainnya [1].

Obyek penelitian ini adalah *Platform Pendidikan Online* Skilvul, karena saat ini banyak pelajar / mahasiswa yang menggunakan *platform* pembelajaran *online* sebagai salah satu media pembelajaran tambahan baik untuk meningkatkan ilmu yang didapatkan dari pendidikan formal maupun menyesuaikan keahlian dengan kurikulum yang lebih praktikal seperti di dunia industri. Skilvul adalah *platform* pelatihan dan sertifikasi kejuruan *online* dari PT. Impactbyte Teknologi Edukasi untuk meningkatkan keterampilan digital dengan misi untuk membangun talenta digital yang siap kerja. Jumlah permintaan *market e-learning* di Indonesia setiap tahunnya sebesar 25 persen, lebih besar dari rata-rata di Asia Tenggara sebesar 17,3 persen [2]. Hal ini juga didukung oleh permasalahan dunia industri yang dipaparkan dalam Skilvul *Virtual Internship*, yaitu terdapat sekitar 17 juta kebutuhan talenta digital industri di Indonesia sampai 2030, sedangkan pendidikan di Indonesia terkendala oleh kurikulum yang tertinggal dan tenaga pengajar yang kurang berkualitas.

Berdasarkan *challenge brief* yang disampaikan pada kegiatan Skilvul

*Virtual Internship*, ditemukan bahwa sistem pembelajaran *online* pada umumnya memiliki rasio tenaga pengajar berbanding siswa yang besar. Pada program SVI, rasio mentor dengan siswa memiliki perbandingan 3:100, di mana setiap kelas yang memiliki siswa berjumlah 33-34 orang hanya memiliki satu orang mentor (dari 30 kelas). Hal ini tentunya berpengaruh pada terbatasnya waktu tenaga pengajar untuk berkomunikasi kepada siswa satu per satu. Sejauh ini, siswa-siswa yang mengikuti kelas *online* pada topik pembahasan tertentu di Skilvul dengan dua metode pembelajaran, yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. Pada metode pembelajaran *synchronous*, siswa-siswa berinteraksi dan mengerjakan tugas dengan dibimbing oleh seorang mentor, selain itu terdapat juga sesi tanya jawab dimana siswa bertanya kepada mentor secara bergantian dengan waktu yang terbatas. Sedangkan pada metode pembelajaran *asynchronous*, siswa membaca materi ataupun menonton video yang disediakan oleh Skilvul kemudian mengerjakan *quiz* sebagai penilaian. Dalam kedua metode pembelajaran tersebut, masing-masing siswa tentunya berinteraksi dan mendapatkan bimbingan dari mentor secara terbatas. Dengan kurangnya jumlah mentor yang dapat mengakomodir kebutuhan siswa, terkadang siswa merasa tidak dibimbing sepenuhnya. Kurangnya ketersediaan mentor tersebut merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi oleh *platform* pendidikan *online* (dalam hal ini Skilvul).

Kurangnya ketersediaan mentor telah dibahas sebelumnya oleh tim internal Skilvul, akan tetapi beberapa permasalahan pengguna yang dibahas oleh tim UI/UX Skilvul tersebut belum menemukan solusi desain yang tepat sehingga sampai saat ini masih berupa *backlog* dan *draft*. Sebagai kelanjutan dari pembahasan permasalahan tersebut, Skilvul menawarkan permasalahan tersebut sebagai *challenge* dalam kegiatan Skilvul *Virtual Internship* (SVI). Penyelesaian permasalahan tersebut tentunya berdampak baik terhadap kualitas layanan Skilvul melalui penerapan solusi desain. Berdasarkan permasalahan yang yang diterangkan dalam *challenge brief* Skilvul *Virtual Internship* tersebut, maka Skilvul membutuhkan sebuah layanan baru yang dapat memberikan layanan mentor secara privat sesuai kebutuhan siswa. Sesuai dengan fungsi layanan yang diharapkan,

layanan baru ini dapat diberi nama "*Mentor On Demand*". Sebagai langkah awal dalam pembuatan layanan *Mentor On Demand*, maka dibuatlah sebuah desain UI/UX dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

Melalui layanan *Mentor On Demand*, diharapkan siswa dapat menemukan dan memperoleh bimbingan mentor secara privat. Metode yang digunakan dalam perancangan desain UI/UX layanan *Mentor On Demand* adalah *Design Thinking*. Menurut penelitian Didit Herawan (2020), *Design thinking* merupakan metode pemecahan masalah dan pengembangan inovasi dengan cara kreatif. *Design Thinking* sangat berguna dalam mengatasi permasalahan yang kompleks, penerapan metode ini dilakukan dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat (*empathize*) [3].

Berdasarkan analisis permasalahan di atas, maka hasil akhir penelitian ini berupa desain tampilan layanan *Mentor On Demand* berbasis *website* dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana membangun desain tampilan layanan *Mentor On Demand* berbasis *website* menggunakan aplikasi Figma dengan menerapkan metodologi *Design Thinking*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembahasan dalam penelitian tugas akhir ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Rancangan dan hasil penelitian ini terbatas pada desain pengalaman pengguna dan desain antarmuka (tampilan).
- b. Desain antarmuka yang dibuat pada penelitian ini merupakan desain layanan aplikasi berbasis *website*.
- c. Pembuatan desain antarmuka (tampilan) layanan aplikasi *website* menggunakan aplikasi Figma
- d. Proses pembuatan desain tampilan layanan aplikasi menggunakan

metodologi *Design Thinking*.

- e. Metodologi *Design Thinking* yang digunakan pada penelitian ini merupakan metodologi *Design Thinking* lima tahap (*Empathize, Define, Ideate, Prototyping, dan Testing*).
- f. *Prototype Design* (purwarupa desain interaktif dengan *trigger* terbatas pada interaksi tetikus) digunakan sebagai simulasi desain aplikasi yang akan diuji.
- g. Pengujian *prototype design* dilaksanakan menggunakan metode *usability testing*.
- h. Obyek penelitian pada tugas akhir ini adalah sebuah *platform* pendidikan *online* milik PT. Impactbyte Teknologi Edukasi bernama Skilvul.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah membuat desain tampilan *website* layanan *Mentor On Demand* yang dapat memudahkan siswa dalam menemukan dan memperoleh bimbingan mentor secara privat di *platform* pendidikan *online* Skilvul.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan dalam penelitian Tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisi: latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi: studi literatur, keaslian penelitian, dan teori penunjang.

Bab III Tinjauan Umum, berisi: penjelasan mengenai obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data dan masalah yang terdapat pada obyek, dan solusi yang diusulkan.

Bab IV Perancangan dan Pembahasan, berisi: *design process (empathize, define, ideation, prototyping, testing)*

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran.