

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran elektronik atau *e-learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainnya. Media pembelajaran berbasis web atau *e-learning* yang kini menjadi sangat populer karena fleksibilitas dan efektivitasnya merupakan cara penyampaian materi pembelajaran melalui internet yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. [1] Dimana keberhasilan dalam fleksibilitas dan efektifitas *E-learning* sangat bergantung pada tampilan dan kemudahan interaksi website.

Edspert.id merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang bertujuan memberikan pembelajaran yang berfokus pada keahlian di bidang digital / IT seperti pemrograman, desain, ataupun digital marketing. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak PT. Widya Kreasi Bangsa, Muhammad Ali Topan selaku Program Manager Edspert.id menyebutkan bahwa selama ini Edspert.id dikembangkan hanya berdasarkan sudut pandang programmer, yaitu sistem dibuat untuk segera dapat digunakan dan tidak memperhatikan dari sisi visual ataupun pengalaman pengguna saat menggunakan website tersebut. Dan juga berdasarkan observasi dari peneliti, menemukan bahwa adanya kekurangan seperti informasi web yang kurang lengkap, navigasi yang membingungkan, dan tampilan yang perlu diperbarui. Adanya kekurangan dari sisi visual ataupun pengalaman pengguna website edspert.id, belum bisa dikatakan nyaman dan menyenangkan digunakan serta belum maksimal dalam membantu pengguna dalam mencapai tujuannya yaitu sebagai tempat belajar keahlian sesuai yang diinginkan pengguna.

Desain *user interface* tidak hanya sekedar tampilan visual, tombol, menu navigasi, tetapi juga harus memperhatikan interaksi yang tercipta antara pengguna dengan website. Dapat diartikan bahwa *User Interface* tidak hanya sekedar

bagaimana tampilan website, tetapi juga bagaimana website bekerja, dan dapat difungsikan dengan baik.[2]



Gambar 1.1 edspert.id versi lama

Dapat dilihat pada tampilan edspert.id versi lama berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna menemukan kesulitan dalam mengakses detail kelas karena tidak ada interaksi yang jelas dari card yang mengarahkan ke halaman detail kelas. Dapat disimpulkan bahwa fungsi dan kinerja website edspert.id belum bisa dikatakan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu metode pendekatan pemecahan masalah agar memberikan dampak yang baik kepada pengguna, maka edspert.id memerlukan *desain User interface* dan *User Experience* yang baik. *User Interface* (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data. Sedangkan *User Experience* (UX) disebutkan sebagai pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan system.[3]

Metode pendekatan *User Centered Design* (UCD) dipilih dalam penelitian ini karena dalam proses penelitian pengguna dilibatkan secara langsung sebagai hal dasar utama atas pengembangan sistem, Keterlibatan calon pengguna aktif menjadi penentu dalam pengembangan website kedepannya. Maka dari itu peneliti bermaksud melakukan penelitian berjudul “**Perancangan User Interface dan User Experience Edspert.id menggunakan metode User Centered Design**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Website edspert.id menggunakan metode *User Centered Design*.
- b. Bagaimana hasil Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Website edspert.id menggunakan metode *User Centered Design* ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode yang digunakan adalah *User Centered Design* (UCD).
- b. Evaluasi yang dilakukan pada website edspert.id melalui platform Desktop dengan fokus pada Website Utama yaitu halaman Beranda, Halaman Kelas, Pembayaran dan Tentang Kami.
- c. Hasil dari penelitian ini berupa rekomendasi tampilan berupa *prototype* dengan menggunakan aplikasi Figma untuk pengembangan Website edspert.id
- d. Metode pengujian hanya berfokus menggunakan *User Acceptance Test*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, berikut tujuan evaluasi (motivasi) dan peningkatan adalah :

- a. Menghasilkan rancangan *User Interface* berupa *prototype* dengan memperhatikan aspek UI dan UX pada website Edspert.id
- b. Mengetahui cara perancangan *User Interface* dan *User Experience* website edspert.id menggunakan metode *User Centered Design*.
- c. Membantu PT. Widya Kreasi Bangsa dalam merancang website Edspert.id.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dalam penelitian sebagai berikut :

- a. Dapat menjadi referensi baru untuk penelitian selanjutnya mengenai *User Centered Design*, perancangan *User Interface* dan *User Experience*.
- b. Mempermudah dan dapat memenuhi tujuan pengguna edspert.id serta tidak ada menu atau halaman yang bermasalah saat pengguna mengoperasikannya.
- c. Memperbaiki tampilan website edspert.id menjadi website yang mempunyai visual menarik dan terstruktur dengan baik.

