

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Penduduk Indonesia yang berjumlah 250 juta merupakan pasar yang besar. Pengguna *smartphone* Indonesia juga meningkat pesat. *Digital Marketing Research Institute Emarketer* memprediksi Indonesia akan memiliki lebih dari 100 juta pengguna aktif *smartphone* pada 2018. Dengan jumlah sebesar itu Indonesia menyusul Cina, India, dan Amerika sebagai negara pengguna aktif *smartphone* terbesar dengan urutan keempat. Indonesia memiliki peluang perkembangan yang sangat cepat dan penting. (Kominfo, 2015).

Pesatnya perkembangan *smartphone* telah mempengaruhi berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Penggunaan *smartphone* saat ini telah menjadi suatu kebutuhan bagi setiap pelajar. *Smartphone* dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media. Penggunaan *smartphone* dalam pendidikan dikenal sebagai teknologi *mobile learning*. (Kitchenham, 2011)

Do Up adalah *startup edutech* dengan situs web yang menawarkan *online course*, sebagai wadah untuk mengembangkan *soft skill* dan *technical skill* melalui program pelatihan *online* yang relevan untuk memenuhi kebutuhan industri saat ini, sehingga keterampilan yang mereka miliki lebih berkualitas dan dapat bersaing di dunia profesional. (Do Up, 2022)

Ketika pengguna mengikuti pelatihan intensif, mereka mengeluhkan terkait aksesibilitas *website* dengan beberapa fitur yang minim dan *user interface* yang kurang menarik ketika diakses melalui *smartphone*. Dalam hal ini, akan membuat *user experience* menjadi terbatas dan akan membatasi interaksi pengguna dalam menggunakan *website* Do Up. Dengan adanya masalah-masalah yang dialami dari pengguna tersebut, Do Up ingin mengembangkan *mobile learning*. Sebelum memasuki tahap pengembangan, tim teknologi

informasi Do Up perlu mengetahui gambaran *prototype* yang dibuat oleh penulis, oleh karena itu, dengan adanya desain *user interface* dan *user experience* yang sesuai dengan keinginan pengguna, akan membantu tim teknologi informasi dalam menentukan gambaran *mobile learning*.

Menggunakan metode *design thinking* dalam desain *user interface* dan *user experience prototype mobile learning* Do Up. *Design thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. Diharapkan penggunaan *design thinking* akan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan memecahkan masalah dalam desain *prototype user interface* dan *user experience prototype mobile learning* Do Up. (Lazuardi & Sukoco, 2019)

1.1.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, diperlukan rancangan *user interface* dan *user experience* yang sesuai dengan keinginan pengguna, sehingga membantu tim teknologi informasi Do Up dalam menentukan gambaran *mobile learning*.

1.1.2 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses penerapan metode *design thinking* dalam penelitian ini ?
2. Bagaimana cara membantu tim teknologi informasi Do Up dalam memberikan gambaran *mobile learning* ?
3. Bagaimana cara mengukur tingkat keberhasilan yang sesuai dengan keinginan pengguna dalam desain *user interface* dan *user experience prototype mobile learning* ?

1.1.3 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang dilakukan dalam perancangan *user interface* dan *user experience prototype mobile learning* pada startup Do Up adalah sebagai berikut:

1. Membantu tim teknologi informasi Do Up dalam memberikan gambaran berupa *prototype* dan sudah memiliki rancangan *user interface* dan *user experience* yang sesuai dengan keinginan pengguna.
2. Mengetahui apa yang menjadi suatu permasalahan bagi pengguna, Sehingga terciptanya suatu inovasi yang sesuai dengan keinginan pengguna karena menggunakan pendekatan *design thinking*.

1.2 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancangan *user interface* dan *user experience prototype mobile learning* pada startup Do Up, menggunakan metode *design thinking* untuk memecahkan permasalahan dan menemukan solusi yang tepat sesuai dengan keinginan pengguna.

PEPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA