

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Edukasi memberikan wawasan yang bermanfaat kepada pelajar dengan memperkenalkan sang individu pada aspek-aspek yang merupakan hasil akumulasi dari studi dan penelitian manusia, seperti biologi, teknologi, ekonomi, dan aspek signifikan lainnya yang berkaitan. Untuk mendapatkan akses ke edukasi seperti daftar ke sekolah, biaya yang diperlukan tidak hanya untuk materi pelajaran, melainkan juga untuk mengembangkan kemampuan sosial, emosional, ataupun peralatan-peralatan lainnya seperti kegiatan ekstrakurikuler dan seragam sekolah. Maka jika sang individu hanya ingin mengakses konten edukasi, perkembangan zaman kini sudah banyak menyediakan aplikasi dengan layanan edukasi gratis seperti aplikasi Rumah Belajar dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud).

Adanya perkembangan zaman yang memungkinkan mayoritas masyarakat untuk memiliki *smartphone* membuat konten tradisional yang sebelumnya disajikan menggunakan alat-alat fisik seperti buku dan kertas perlahan beralih ke media elektronik yang salah satu wujudnya adalah aplikasi. Dikarenakan konten yang ditawarkan secara *digital* keseluruhannya memanfaatkan penglihatan dan visual, UI/UX menjadi penghubung antara *user* dan konten digital yang disediakan dalam perangkat elektronik. *User interface* atau UI merupakan tampilan visual pada aplikasi atau sistem *digital* diwujudkan dengan penampilan atau gaya (Interaction Design Foundation, n.d.), sementara pengalaman positif dalam memakai *User Interface* disebut sebagai *User Experience* atau UX (Gangadharan, 2019). Jika suatu aplikasi memiliki *User Interface* dan *User Experience* yang baik, maka komunikasi antara konten dan pengguna akan semakin meningkat.

Aplikasi Rumah Belajar adalah aplikasi dengan layanan edukasi gratis yang sudah berdiri sejak tahun 2018. Dari 80 responden yang mengisi kuesioner penulis, sebanyak 5.7% menggunakan aplikasi Rumah Belajar karena diwajibkan oleh sekolah, 41.5% responden memakai untuk keperluan studi pribadi, dan sisa 52.8% tidak memakai sama sekali. Setelah melihat ulasan pengguna *Playstore android* aplikasi Rumah Belajar (pada masa penelitian berlangsung) dengan total 4.1 dari 5 bintang dan sebanyak 21.062 orang pengguna, hasil *sampling* dari ulasan yang diambil dengan derajat ketelitian 10% sebanyak 120 orang menunjukkan sebanyak 50.83% ulasan tersebut buruk dan 49.19% ulasan tersebut baik. Ulasan buruk tersebut terdiri dari 17 ulasan yang memiliki komentar mengenai *User Experience* yang buruk, di mana 12 ulasannya menyebutkan kesusahan mengakses konten dengan banyaknya menu yang kosong saat dibuka dan tidak bisa di akses, satu ulasan kesulitan mengakses konten karena materi yang diberikan berbasis *webview* dengan menghubungkan konten *website* Rumah Belajar ke aplikasi, dan satu ulasan menyebutkan aplikasi Rumah Belajar terasa kaku untuk digunakan.

Dari pemaparan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Rumah Belajar sebagai salah satu aplikasi dengan layanan edukasi yang sepenuhnya gratis setidaknya sudah mulai dimanfaatkan oleh sebagian pelajar di Indonesia, namun masih memiliki *User Experience* yang buruk. Maka dari itu, penulis akan melakukan perancangan ulang UI/UX untuk aplikasi Rumah Belajar yang diharapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi dari pengguna dalam belajar menggunakan aplikasi Rumah Belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. *User Interface* dari aplikasi Rumah Belajar masih kurang fungsional.
2. *User Experience* dari aplikasi Rumah Belajar masih kurang baik.

Terkait dengan rumusan masalah dan pemaparan dari latar belakang, maka perlu dilakukan penelitian terkait masalah desain dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan ulang UI/UX untuk aplikasi Rumah Belajar?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari topik yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Geografis: Jabodetabek
2. Demografis:
 - a. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
 - b. Usia: 12-21 (remaja akhir) tahun (PPDB Jakarta tahun 2021)
 - c. Tingkat ekonomi: Menengah (SES B-C)
3. Psikografis:
 - a. Remaja yang tertarik untuk mengakses konten edukasi gratis menggunakan aplikasi Rumah Belajar
 - b. Remaja yang memiliki *smartphone* android
 - c. Remaja yang menggunakan *smartphone* untuk mengakses konten edukasi
 - d. Remaja yang belum pernah menggunakan aplikasi *android* Rumah Belajar

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat perancangan ulang pada *User Interface* dan meningkatkan *User Experience* dari Aplikasi Rumah Belajar.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adanya manfaat dari Tugas Akhir ini bagi penulis, orang lain, serta untuk Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis:

Dapat memahami tentang proses perancangan *User Interface* dan *User Experience* yang dirancang sebagai solusi untuk permasalahan yang ditemukan.

2. Bagi universitas (mahasiswa):

Semoga perancangan ini dapat menjadi referensi untuk keperluan-keperluan penelitian dari mahasiswa yang akan melakukan penelitian akhir dengan tema yang serupa.

3. Bagi masyarakat:

Dengan adanya perancangan ulang pada *User Interface* dan *User Experience* dari aplikasi Rumah Belajar, diharapkan dapat meningkatkan pengalaman baik dalam memakai aplikasi tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA