

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan keterampilan dalam UI/UX dianggap sebagai komponen yang penting dalam pengembangan produk digital, terutama dalam pembuatan *website* [1]. Beberapa orang pasti masih ada yang belum paham terkait perbedaan UI dan UX. *User Interface* sendiri merupakan ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah situs web atau aplikasi [2]. UI lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah *website* atau aplikasi sedangkan *User Experience* adalah pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah sistem [3].

Namun, pelatihan keterampilan UI/UX bukanlah tugas yang mudah [4]. Sebanyak 76,47% dari 34 responden khususnya untuk jenjang pendidikan SMA dan S1 mengalami kesulitan atau kebingungan dalam memahami konsep dasar UI/UX. Desainer memerlukan akses ke materi pembelajaran yang berkualitas [5], dan pembelajaran ini sering kali memerlukan tingkat motivasi yang tinggi untuk mencapai hasil yang optimal. Sebanyak 70,58% dari 34 responden khususnya untuk jenjang pendidikan SMA dan S1 setuju bahwa mereka memerlukan materi yang berkualitas untuk mempelajari UI/UX seperti yang dikatakan oleh Handayani. Inovasi dalam metode pembelajaran dan pengajaran menjadi sangat penting untuk memastikan desainer UI/UX berkembang dan meningkatkan keterampilan mereka dengan cara yang efektif dan menarik. Menurut data dari *interaction design* pada awal tahun 2022, terdapat 1.300 lebih responden, dimana 62% mengatakan bahwa mereka telah berganti karier [6]. *Background* orang-orang yang berganti karier ini ada yang dari grafik desain, developer, marketing, arstiktur, dan lain sebagainya. Data tersebut menunjukkan bahwa banyak orang yang pindah karir ke UI/UX. Dilansir dari Kompas.com terdapat 6.800 jumlah lowongan pekerjaan untuk profesi UI/UX designer pada tahun 2019. Profesi ini semakin terkenal dan dianggap memiliki peran yang signifikan dalam kemajuan perusahaan rintisan karena dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna produk/aplikasi [7].

Orang memiliki kecenderungan untuk belajar dan mampu menyerap 90% materi belajar jika aktif [8]. Gamifikasi adalah penerapan berbagai jenis tantangan, peraturan, dan umpan balik yang berasal dari mekanisme permainan ke dalam pembelajaran, dengan tujuan membuat proses belajar lebih menarik [9]. Dalam

suatu studi yang dilaksanakan oleh Khaleel, dkk [10], penerapan komponen permainan seperti *leaderboard* dapat meningkatkan semangat dan minat siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, unsur permainan juga memberikan efek positif dan diterima dengan baik oleh mereka yang terlibat. Octalysis, sebagai kerangka kerja untuk gamifikasi, memberikan pendekatan yang terstruktur dan menyeluruh dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif. Dengan menerapkan framework Octalysis, prinsip-prinsip desain permainan yang beragam, seperti penetapan tujuan, pencapaian prestasi, dan aspek lainnya, dapat digunakan untuk memengaruhi perilaku dan motivasi.

Penelitian terdahulu oleh Mahfudah terkait pembelajaran desain mendapatkan hasil bahwa gamifikasi tidak terlalu memberikan pengaruh [11]. Peneliti memberi saran terkait penelitiannya agar dapat dipersiapkan lebih matang dengan menyiapkan media atau materi yang mendukung pembelajaran. Kemudian penelitian lainnya terkait desain oleh Yulyanto mengatakan bahwa selama ini pembelajaran desain grafis dianggap kurang menarik karena masih bersifat konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan cara belajar melalui buku sehingga menimbulkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran desain grafis kurang maksimal [12]. Siswa hanya dapat menyerap 5% dari materi belajar dalam kegiatan belajar dilakukan oleh guru dalam mengajar murid [13]. Selain itu peneliti juga mengatakan bahwa sebagian orang khususnya pelajar tidak mempunyai waktu luang dan biaya untuk mengikuti pelatihan.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran matematika yang didasarkan pada pendekatan kontekstual dan menerapkan model pengembangan ADDIE menghasilkan aplikasi pembelajaran yang layak dalam proses pembelajaran.[14]. ADDIE ini terdiri dari *analysis, design, development, implementation* dan *Evaluation*. Awalnya, Model ADDIE digunakan untuk merancang sistem pembelajaran tatap muka. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, model ini telah dimodifikasi untuk mendukung pembangunan sistem pembelajaran digital atau daring [15]. Ini terbukti dengan implementasi model ADDIE dalam berbagai konteks, seperti pengembangan aplikasi pembelajaran fisika, program pembelajaran kimia, dan sebagainya. Hal ini menegaskan bahwa penerapan Model ADDIE telah terbukti efektif dalam membangun sistem pembelajaran daring. Penelitian kali ini akan menggunakan metode serupa yakni ADDIE tetapi dikombinasikan dengan gamifikasi. Untuk tahapan analisis pada penelitian ini akan melibatkan 2 pakar untuk memaparkan materi yang diperlukan terkait pembelajaran UI/UX.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah situs web pembelajaran UI UX menggunakan metode gamifikasi dengan memanfaatkan framework React. Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis tingkat motivasi hedon dengan metode *Hedonic Motivation System Adoption Model* (HMSAM). Dengan menerapkan metode gamifikasi, diharapkan pengguna dapat terlibat dalam pembelajaran secara interaktif dan tidak merasa bosan saat menggunakan situs web ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi pembelajaran UI/UX dengan metode gamifikasi dan *ADDIE*?
2. Berapa tingkat penerimaan aplikasi dengan metode *Hedonic Motivation System Adoption Model* (HMSAM) terhadap *website* pembelajaran UI UX dengan metode gamifikasi dan *ADDIE*?

## 1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang ditetapkan dalam perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. *Website* pembelajaran menggunakan materi hasil ringkasan secara mandiri dimana terdapat 9 materi pembelajaran dan terdapat 2 pakar yang terlibat masing-masing memiliki pengalaman 4-5 tahun.
2. Elemen *octalysis* yang akan diterapkan adalah *development and accomplishment, unpredictability and curiosity* , dan *empowerment of creativity and feedback*.
3. target pengguna pada penelitian adalah jenjang pendidikan SMA dan S1.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mampu merancang dan membangun *website* pembelajaran UI UX dengan metode gamifikasi dan *ADDIE*.
2. Mengukur tingkat penerimaan aplikasi dengan metode *Hedonic Motivation System Adoption Model* (HMSAM) terhadap *website* pembelajaran UI UX dengan metode gamifikasi dan *ADDIE*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Sudut pandang peneliti **Bagi peneliti** menambah pengetahuan dengan membuat aplikasi berbasis *website* dengan React js dan menambah pemahaman tentang gamifikasi dan *ADDIE*.
2. Sudut pandang pengguna **Bagi pengguna** menambah pengetahuan kepada pengguna mengenai fundamental UI/UX dan pengguna mampu mempergunakan ilmu yang ada untuk membuat desain.
3. Sudut pandang pengembang **Bagi pengembangan ilmu**, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya sebagai referensi pembelajaran UI/UX.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN  
Menguraikan permasalahan utama penelitian yang dimulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan-batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan terakhir sistematika penulisan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI  
Menguraikan pedoman atau landasan-landasan yang digunakan dalam penelitian serta pembuatan *website*, yaitu penjelasan UI/UX, metode *ADDIE*, gamifikasi, react js, dan HMSAM.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN  
Menguraikan metode dan tahapan yang digunakan dalam penelitian,

mencakup metodologi penelitian dan langkah-langkah yang diambil selama proses penelitian.

- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI  
Menguraikan hasil implementasi perancangan yang dibuat dan pengujian mengenai *website* kepada pengguna.
- Bab 5 SIMPULAN DAN SARAN  
Menguraikan hasil akhir atau kesimpulan dari penelitian beserta saran untuk penelitian selanjutnya.

