

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Road to Champion Program

Dark patterns merupakan desain antarmuka pengguna yang dibuat untuk mempengaruhi perilaku pengguna agar melakukan tindakan tertentu yang sebenarnya mungkin tidak akan dilakukan secara sadar tanpa adanya manipulasi pada desain antarmuka [1 - 10]. Pola-pola tersebut dirancang untuk mempengaruhi pengguna agar mengambil keputusan yang menguntungkan pemilik platform dengan memanfaatkan bias kognitif dan kelemahan psikologis pengguna [2 - 7], [9]. *Dark patterns* dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi pengguna, seperti berkurangnya rasa percaya, kenyamanan, dan kepuasan saat menggunakan platform digital. Desain yang bersifat manipulatif dapat membuat pengguna merasa tertipu atau disesatkan sehingga mendorong terjadinya pembelian yang tidak direncanakan dan berpotensi menyebabkan kerugian finansial, pendaftaran layanan tertentu, serta pemberian data pribadi tanpa persetujuan yang sepenuhnya disadari. Selain itu, *dark patterns* dapat mengurangi tingkat transparansi dan kendali pengguna dalam interaksi digital sehingga pengguna memiliki keterbatasan dalam mengambil keputusan secara sadar dan mandiri [1, 2, 4, 7-10].

Meskipun penelitian mengenai *dark patterns* terus mengalami perkembangan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada klasifikasi dan pendeteksian secara teknis menggunakan pendekatan *machine learning* maupun *computer vision* [2], [4]. Namun, penelitian tersebut masih belum banyak membahas bagaimana hasil deteksi dapat disampaikan secara mudah dan dipahami oleh pengguna saat berinteraksi langsung dengan platform digital. Selain itu, penggunaan konsep *mobile overlay* untuk mendeteksi *dark patterns* secara *real-time* pada aplikasi *e-commerce* juga masih jarang dieksplorasi dalam konteks *User Experience* (UX).

Banyaknya variasi *dark pattern* membuat pengguna sering mengalami kesulitan dalam membedakan antara desain antarmuka yang bersifat fungsional dan desain yang bersifat manipulatif. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu pengguna mengenali indikasi manipulasi pada antarmuka digital secara

langsung guna mendukung hak pengguna serta menciptakan lingkungan digital yang lebih transparan dan adil [2], [7]. Berdasarkan kebutuhan tersebut, pendekatan *mobile overlay* dipilih karena memungkinkan informasi dan peringatan ditampilkan di atas aplikasi yang sedang digunakan sehingga pengguna dapat memperoleh informasi secara *real-time* tanpa perlu berpindah ke platform lain. Berangkat dari hal tersebut, kegiatan ini berfokus pada perancangan *User Experience* (UX) untuk sistem deteksi *dark pattern* berbasis *mobile* yang mampu membantu pengguna mengenali indikasi komponen antarmuka manipulatif secara *real-time*. Untuk mendukung proses perancangan tersebut, digunakan metode *User-Centered Design* (UCD) karena menempatkan kebutuhan, karakteristik, dan pengalaman pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahapan pengembangan. Pendekatan ini dipilih agar solusi yang dirancang tidak hanya mampu mendeteksi indikasi *dark pattern*, tetapi juga mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna sesuai dengan konteks penggunaan aplikasi [11].

1.2 Maksud dan Tujuan Road to Champion Program

Keterlibatan dalam PRO-STEP: Road to Champion Program dimaksudkan untuk meningkatkan kesiapan dan meningkatkan peluang untuk mencapai prestasi pada kompetisi yang akan datang. Dengan bantuan, bimbingan, dan penguatan konsep yang terarah, program ini membantu memahami masalah dengan lebih baik, mengembangkan konsep secara sistematis, dan membuat solusi yang tidak hanya kreatif tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, program ini berfungsi untuk meningkatkan kemampuan analisis, kreativitas, dan penerapan ilmu dalam situasi kompetitif.

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui program ini adalah merancang pengalaman pengguna (*user experience*) pada fitur deteksi dan pustaka (*library*) di dalam aplikasi pendeteksi *dark pattern ecommerce*. Melalui penyediaan peringatan secara *real-time*, visualisasi penandaan area yang intuitif, serta penyediaan halaman pustaka edukatif, sistem ini diharapkan dapat menolong pengguna dalam mengenali dan menghindari teknik desain manipulatif berupa biaya tersembunyi secara mudah saat melakukan transaksi digital.

1.3 Waktu dan Prosedur Road to Champion Program

Kegiatan dalam PRO-STEP: Road to Champion Program diselesaikan dalam waktu 640 jam. Proses pengerjaan dilakukan setiap hari mulai pukul 08.00 hingga 17.00 terkecuali hari Minggu. Adapun prosedur pelaksanaan kegiatan dimulai dengan perumusan masalah, pengumpulan referensi, dan pembuatan konsep solusi, sebelum perancangan desain dan penyempurnaan hasil. Selama proses tersebut, bimbingan rutin dilakukan setiap hari Jumat pukul 15.00 untuk menilai dan mengarahkan kemajuan yang telah dicapai. Dalam setiap sesi bimbingan, hasil pekerjaan yang telah dilakukan dipresentasikan berdasarkan arahan sebelumnya, kemudian dosen pembimbing memberikan evaluasi serta arahan lanjutan sebagai acuan untuk tahap berikutnya. Bimbingan ini berlangsung secara berulang untuk memastikan bahwa pengembangan solusi tetap sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

