

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yayasan Mirai Nusantara adalah organisasi yang berkomitmen untuk meningkatkan akses pendidikan dan tenaga kerja berkualitas bagi masyarakat Indonesia untuk dipekerjakan ke Jepang. Dalam upaya mencapai tujuan ini, yayasan telah mempertimbangkan sebuah program kursus online menggunakan platform *Mobile* yang dapat diakses oleh peserta yang tertarik untuk melakukan sertifikasi.

Kursus online semakin populer di era digital saat ini. Namun, untuk mencapai pengalaman belajar yang optimal, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik sangat diperlukan. UI/UX yang dirancang dengan cermat dapat meningkatkan interaksi pengguna, memudahkan navigasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif.

Desain UI/UX yang tidak memadai dalam kursus online dapat menyebabkan masalah seperti interaksi yang terputus antara pengguna dan sistem perangkat seluler, ketidakmampuan untuk menyampaikan informasi dengan baik, stres pengguna, dan pengguna menolak untuk menggunakan aplikasi. (Saputra et al., 2022). Jika kursus online tidak memiliki desain UI/UX yang baik maka dikhawatirkan dapat mempengaruhi beberapa aspek seperti kesenjangan interaksi antara pengguna dan sistem perangkat seluler, kegagalan dalam menyampaikan informasi, membuat pengguna stres, dan penolakan dari pengguna untuk menggunakan aplikasi. (Saputra et al., 2022).

Menjawab permasalahan diatas, UI/UX pembelian kursus online berbasis aplikasi *Mobile* memerlukan suatu metode untuk memulai rancangan desain dari aplikasi yang dikembangkan yaitu dengan metode *Design Thinking* sesuai referensi penelitian. *Design Thinking* merupakan sebuah proses iteratif yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna, mempertanyakan asumsi-asumsi yang ada, dan mendefinisikan ulang permasalahan demi menemukan strategi serta solusi yang tepat. (Dam, R. F. and Teo, Y. S 2022).

Dalam penelitian sebelumnya menggunakan *Design Thinking* menghasilkan kesimpulan perancangan tampilan aplikasi dapat menarik minat target penerima manfaat (Ariani et al., 2022). Dari penelitian lainnya penggunaan *Design Thinking* menghasilkan rancangan UI/UX yang berfungsi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tepat sasaran. (Ar Razi et al., 2018). Di penelitian ini memiliki perbedaan dengan mempertimbangkan psikologi kombinasi warna untuk pemakaian website. (Farantika, 2015)

Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan *User interface* dan *User experience (UI/UX) prototype* aplikasi pemesanan kursus/pelatihan menggunakan metode *Design Thinking* untuk anak bimbingan Yayasan Mirai Nusantara serta menguji UI/UX dengan salah satu sistem uji UI/UX yaitu *System Usability Scale* yang dipilih karena Pengukuran dengan metode usability testing dilakukan untuk menilai apakah interaksi antara pengguna dengan aplikasi dapat berjalan dengan baik dan banyak studi melakukan pengujian ini serta System Usability Scale mempunyai 10 pertanyaan sebagai alat pengujian dan tidak memerlukan jumlah sampel yang banyak (Ariani et al., 2022). Selanjutnya

menggunakan sistem uji *First Click Test* yang menarik untuk diuji karena tingkat kesuksesannya dan *First Click Test* adalah metode penelitian UX yang efektif untuk menguji konsep awal, interaksi yang melibatkan informasi sensitif, dan mengetahui di mana pengguna memulai suatu tugas, *First Click Test* memungkinkan tim mengumpulkan umpan balik pengguna dengan cepat dan biaya rendah, sehingga dapat membantu menginformasikan proses pengembangan produk atau layanan (Jeff Sauro PhD, 2011). Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya desain UI/UX *prototype* aplikasi kursus online dengan visual dan pengalaman yang baik berdasarkan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengangkat judul penelitian “PENGEMBANGAN UI/UX APLIKASI PEMBELIAN KURSUS ONLINE BERBASIS *MOBILE WEB* MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DI YAYASAN MIRAI NUSANTARA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimana merancang UI/UX yang dibuat menggunakan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana menguji desain UI/UX dengan *System Usability Scale* dan *First Click Test* kepada anak binaan Yayasan Mirai Nusantara?
3. Bagaimana hasil pengujian UI/UX yang dibuat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Melakukan perancangan desain UI/UX menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Melakukan pengujian terhadap desain UI/UX dengan *System Usability Scale* dan *First Click Test* kepada anak binaan Yayasan Mirai Nusantara.
3. Membuat pernyataan hasil dari pengujian UI/UX.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. UI/UX yang dibuat ditujukan untuk platform *Mobile*.
2. Desain UI/UX yang dibuat baru diimplementasikan dalam bentuk *prototype* aplikasi.
3. *Prototype* aplikasi yang dibuat adalah bagian pembelian kursus online dikarenakan bagian pembelian merupakan bagian vital untuk melakukan transaksi kursus online serta bisa menampung kemungkinan lembaga pelatihan yang akan ikut mendaftarkan diri.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang didapatkan dibuatnya penelitian ini, antara lain:

1. Dihasilkan *prototype* awal pembuatan UI kursus online lembaga pelatihan.

2. Hasil penelitian menjadi blueprint aplikasi dan program yang akan dibuat yayasan Mirai Nusantara.
3. Hasil penelitian sesuai kebutuhan calon pengguna aplikasi kursus online.