BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan *startup* yang terjadi belakangan ini mempunyai peran tersendiri pada perkembangan di dunia pendidikan. Hal ini ditandai dengan munculnya startup edutech di Indonesia yang sangat banyak. Selain itu, *edutech* juga berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan alternatif karir untuk pada calon guru. Hal tersebut dikarenakan untuk bisa meniti karir menjadi seorang guru, seseorang umumnya harus bisa fokus pada lembaga pendidikan maupun suatu institusi saja. *Edutech* merupakan suatu wadah atau platform penyelenggara pendidikan dengan basis teknologi. *Edutech* berasal dari kata bahasa Inggris, yaitu *"education"* dan *"technology". Edutech* juga mencakup berbagai pelatihan soft skill dan hard skill di berbagai bidang pendidikan.

PT. Lentera Bangsa Benderang atau yang biasa dikenal sebagai Binar Academy merupakan salah satu startup *Edutech* di bidang digital skill yang didirikan pada tahun 2017 oleh Alamanda Shantika Bersama dua alumnus GOJEK lainnya, yaitu Dita Aisyah dan Seto Lareno. Binar Academy berfokus pada penyelenggaraan bootcamp pengembangan skill dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar dalam banyak pilihan bidang pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja dan dunia industri. Binar Academy sendiri memiliki visi untuk saling menginspirasi dan menyemangati. Ketika talenta potensial bersatu membentuk cahaya pembaharuan dalam bidang digital, hasil dan kolaborasi mereka harus bisa menghidupkan serta menginspirasi banyak orang. Binar Academy merupakan lembaga pendidikan non-formal yang menyelenggarakan program kursus untuk menghasilkan bakat-bakat digital yang berkompetensi di bidangnya.

Misi dari Binar Academy itu sendiri yaitu untuk saling menemukan dengan cara mengajak untuk terus mencari esensi, bukan hanya untuk meraih forma atau output yang terlihat baik. Forma dan substansi harus berjalan beriringan. Untuk saling berproses, Binar Academy mendorong untuk tidak hanya mempelajari wawasan dan teori namun juga meneladani proses untuk menjadi landasan

membuat inovasi untuk membangun bangsa. Untuk saling terkoneksi, ilmu dan pelatihan yang menjadi bagian dari ekosistem Binar Academy dirancang untuk menghubungkan talenta dengan pakar.

Dalam menjalankan visi dan misi nya, Binar Academy memiliki sebuah aplikasi untuk menjalankan semua program belajar yang dimilikinya. Binar Academy memiliki 3 pilihan cara belajar yaitu Binar Bootcamp merupakan pilihan cara belajar dengan pembelajaran intensif dalam kurun waktu 4-6 bulan, diperuntukkan bagi talenta digital yang belum punya pengalaman bekerja, atau calon talenta digital yang berkeinginan untuk career shifting. Binar Insight yaitu program yang menyediakan kelas online dan webinar bersertifikat seputar pengembangan hard skill hingga soft skill dari praktisi handal di bidang nya. Binar Go merupakan jenis program asik untuk melakukan belajar mandiri, dikarnakan program ini kelas pembelajaran digital yang bisa diakses sesuai kebutuhan, dimana pun dan kapan pun dengan metode pembelajaran mandiri yang menyenangkan.

Untuk memberikan pengalaman dan kenyaman yang terbaik dalam melakukan proses pembelajaran, Binar Academy memerlukan *User Interface* (UI) untuk memberikan design yang menarik serta fokus pada penampilan dan interaksinya kepada pengguna. Selain itu dibutuhkan *User Experience* (UX) untuk membuat kepuasaan pengguna dalam menggunakan aplikasi itu. *User Interface* dan *User Experience* merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain suatu produk. *User Interface* atau antarmuka adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna, tampilan ini meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. *User Experience* adalah bagaimana pengalaman pengguna dalam berinteraksi/menggunakan produk digital. Pengalaman ini dapat dilihat dari betapa mudahnya pengguna untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan dari produk tersebut.

Pada playstore aplikasi Binar Academy mendapatkan rating 3,8 dari 5,0 dengan total 2.087 ulasan. Kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi Binar Academy merupakan hal yang penting untuk memberikan kepuasan kepada

pengguna. Dengan adanya permasalahan yang dirasakan pengguna dan kebutuhan penguna dalam menggunakan aplikasi Binar Academy menjadi sebuah sorotan bagi Binar Academy untuk melakukan pengembangan. Pengembangan UI/UX bagi Binar Academy sangat penting untuk kenyamanan seorang pengguna, selain itu dengan memiliki UI/UX yang baik dapat menarik calon pengguna dibandingkan dengan kompetitor.

Beberapa permasalahan umum yang dirasakan oleh pengguna yaitu terdapat beberapa kemungkinan permasalahan pada aplikasi Binar Academy. Salah satu permasalahan yang diidentifikasi adalah kesulitan pengguna dalam mengakses kelas yang tersedia. Pengguna merasa kesulitan saat mencoba untuk login ke dalam aplikasi. Selain itu, terdapat beberapa halaman yang dianggap kurang menarik dan belum sepenuhnya memikat pengguna untuk berinteraksi lebih banyak dengan aplikasi ini. Fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi kemungkinan tidak sepenuhnya memenuhi harapan pengguna atau bahkan dirasa kurang lengkap dalam memenuhi kebutuhan mereka.

Selain itu, performa aplikasi Binar Academy juga menjadi perhatian, karena beberapa pengguna melaporkan masalah terkait kinerja aplikasi. Beberapa di antaranya mengalami kelambatan dalam loading halaman atau performa yang tidak optimal saat mengakses konten dan fitur-fitur dalam aplikasi. Respons terhadap umpan balik dan keluhan dari pengguna juga terlihat kurang memuaskan, sehingga hal ini mungkin menyebabkan ketidakpuasan bagi sebagian pengguna.

Ketidakpuasan pengguna juga terkait dengan konten yang disajikan dalam aplikasi. Beberapa pengguna merasa bahwa konten yang ada kurang relevan, tidak diperbarui secara berkala, atau bahkan tidak memenuhi kebutuhan mereka dalam pembelajaran. Kompatibilitas aplikasi Binar Academy dengan berbagai perangkat juga menjadi perhatian, karena beberapa pengguna melaporkan masalah terkait kompatibilitas antara aplikasi dan perangkat yang mereka gunakan. Semua permasalahan ini perlu menjadi perhatian serius bagi tim pengembang Binar Academy untuk meningkatkan kualitas aplikasi dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi para penggunanya.

Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia atau human centris untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Untuk mendapatkan feedback dan menggali permasalahan dilakukan proses research dan pengujian. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan didapatkan hasil desain aplikasi mencakup *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

Metode *Design Thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya, *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Test*. Pada setiap proses dalam metode *Design Thinking* digunakan untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan pengguna, kemudian akan diselesaikan menjadi sebuah solusi yang diartikan dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi. Penggunaan metode *Design Thinking* dalam proses desain ulang akan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan aplikasi Binar Academy.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu:

1. Bagaimana pengembangan UI/UX aplikasi Binar Academy?
2. Bagaimana menerapkan metode *Design Thinking* pada aplikasi Binar Academy?
3. Bagaimana mengidentifikasi apa saja yang menjadi kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi Binar Academy.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Mencari dan menentukan kebutuhan pengguna saat melakukan proses *research.*

2. Mengembangkan aplikasi Binar Academy menggunakan *Design Thinking*.
3. Melakukan testing terhadap hasil pengembangan *Design*.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dilakukannya pengembangan aplikasi dengan metode Design Thinking adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan UI/UX ini, membantu PT. Lentera Bangsa Benderang dalam mengembangkan UI dan UX aplikasi Binar Academy dengan tampilan yang optimal dan mudah dipahami oleh pengguna.
2. Hasil UI/UX ini dapat memberikan kenyaman bagi pengguna dalam menggunakan aplikasi Binar Academy.
3. Diharapkan tugas akhir ini dapat menjadi bahan pustaka nantinya, yang dapat digunakan sebagai refrensi oleh mahasiswa Universitas Esa Unggul.

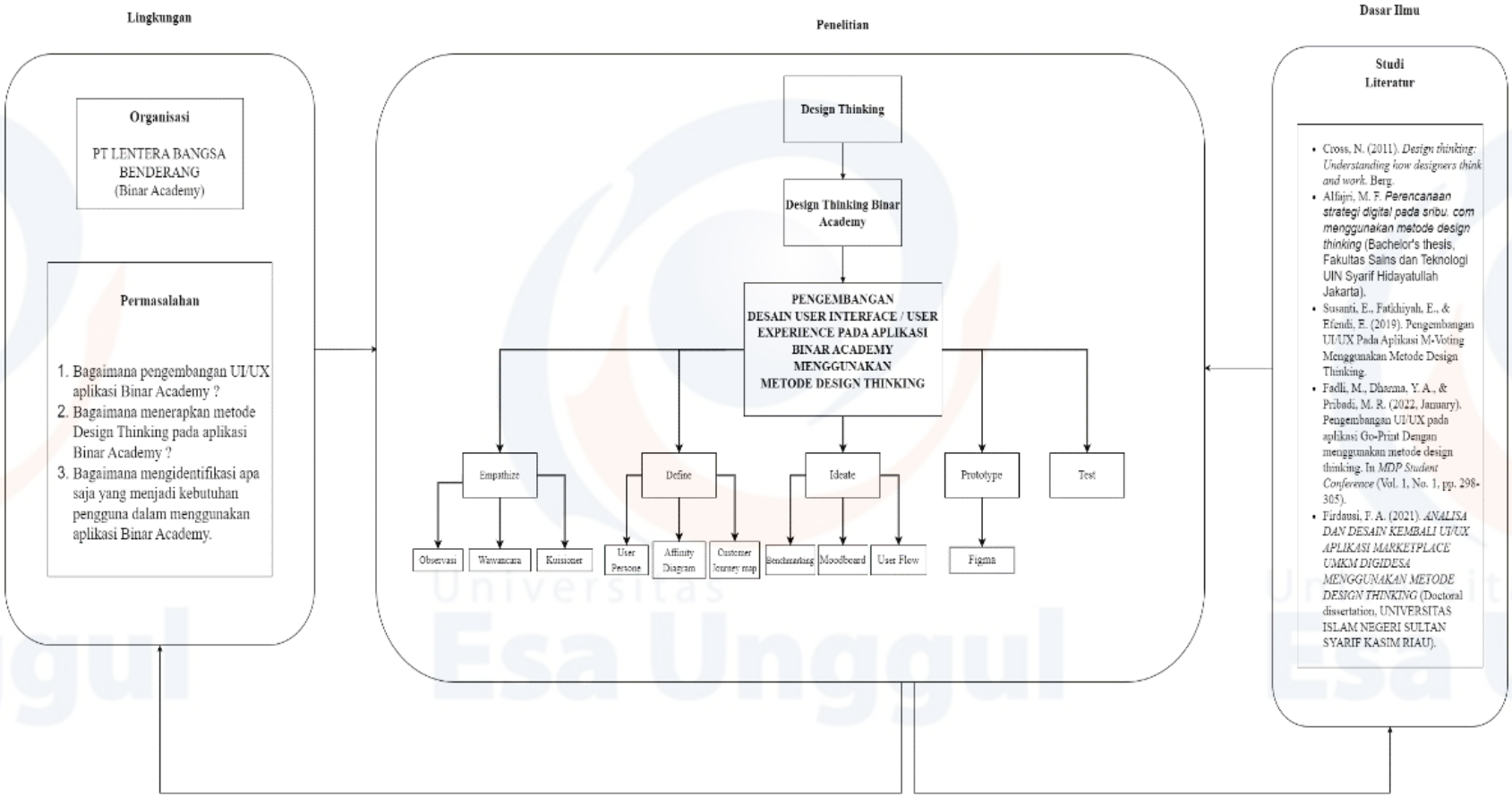
1.5 Lingkup Tugas Akhir

Ruang lingkup pembahasan pada penelitian ini adalah batasan-batasan dalam penelitian ini, antara lain :

1. Pengembangan *Design User Interface / User Experience* aplikasi Binar Academy menggunakan metode *Design Thinking.*
2. Antarmuka aplikasi dirancang menggunakan figma.
3. Penelitian ini dilakukan sampai dengan tahap final yaitu *testing prototype.*
4. Menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokus pada pengguna.

1.6 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini terdapat kerangka berpikir yang dijadikan landasan, seperti yang terdapat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Agar penulisan ini mudah dalam penyusunan dan pembahasan, maka pada tugas akhir ini diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai Latar belakang, Perumusan masalah, Tujuan dan Manfaat penelitian, Ruang Lingkup, Kerangka Berpikir, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai tentang tinjauan pustaka yang berkaitan dengan topik pembahasan yang dibutuhkan untuk penyusunan tugas akhir ini.

BAB III. METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang Rencana penelitian, Objek penelitian, dan Teknik pengumpulan data yang dibutuhkan untuk penyusunan tugas akhir ini.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi menggunakan metode *Design Thinking* untuk memahami kebutuhan pengguna dan melakukan pengembangan desain UI/UX.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan hasil penelitian secara garis besar dalam bentuk kesimpulan, selain itu penulis juga memaparkan saran yang dapat digunakan untuk kebutuhan penelitian selanjutnya dalam topik yang sama.