

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang berkembang pesat, teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam mendukung pendidikan dan hiburan anak-anak [1]. Akses anak-anak terhadap berbagai bentuk hiburan *online* semakin luas, tetapi tidak semua konten yang tersedia sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan mereka [2]. Ketidaksesuaian ini dapat berdampak negatif terhadap proses belajar maupun perkembangan psikologis anak [3]. Oleh karena itu, penting untuk menghadirkan *platform* hiburan yang tidak hanya menarik tetapi juga aman, mendidik, dan sesuai dengan tahapan usia mereka [4].

Penggunaan teknologi untuk menyediakan konten hiburan yang edukatif dan aman kini menjadi kebutuhan yang mendesak [5]. Dalam hal ini, perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memainkan peran kunci dalam menciptakan *platform* yang ramah bagi anak-anak [6]. Dengan mengutamakan kemudahan navigasi serta pengalaman yang menyenangkan, *platform* yang dirancang dengan baik dapat memastikan anak-anak mengakses konten sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif dan emosional mereka. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif untuk mencapai tujuan ini adalah metode *Design Thinking* [7].

Metode *Design Thinking* menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian dalam setiap tahap perancangan, mulai dari memahami kebutuhan mereka hingga menghasilkan solusi yang relevan [8]. Dalam konteks hiburan anak-anak, *Design Thinking* memungkinkan desainer merancang *platform* yang tidak hanya interaktif dan menyenangkan tetapi juga aman dan mendidik [6]. Tahapan dalam metode ini, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, membantu memastikan bahwa setiap solusi dirancang berdasarkan kebutuhan nyata pengguna. Pendekatan ini telah terbukti berhasil dalam berbagai penelitian dan implementasi teknologi digital [9].

Penelitian terkait pengembangan *website* hiburan untuk anak-anak telah memberikan gambaran penting mengenai efektivitas desain UI/UX berbasis *Design Thinking*. Tasril et al [10], menyoroti rendahnya pemahaman literasi digital pada anak-anak dan mengembangkan prototipe aplikasi literasi digital yang mencakup fitur-fitur edukatif seperti penjelasan literasi dan game interaktif. Dengan skor SUS rata-rata 78,93%, penelitian ini membuktikan bahwa desain UI/UX yang baik mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengguna. Di sisi lain, Ariani et al [7], menerapkan metode serupa pada aplikasi NgajiYuk, yang menggabungkan fitur pembelajaran interaktif dengan sistem pembayaran digital. Hasil skor SUS sebesar 71% menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menciptakan antarmuka yang mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Gabungan hasil dari kedua penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan *website* hiburan anak dapat mengintegrasikan elemen interaktif,

antarmuka ramah anak, serta konten edukatif untuk mendukung perkembangan kognitif dan emosional mereka.

Sebagai bagian dari *capstone project* dalam rangkaian Program Celerates *Mastery Program (CAMP) Batch 1* PT Mitra Talenta Group Celerates, penelitian ini bertujuan untuk merancang *website* hiburan anak menggunakan metode *Design Thinking*. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan mengembangkan keterampilan perancangan UI/UX peserta *Mastery Program (CAMP) Batch 1*, tetapi juga menghasilkan *platform* yang dapat memberikan manfaat nyata bagi pengguna. Proyek ini dirancang untuk menyediakan konten berupa video, musik, game, dan bacaan yang dikurasi sesuai kelompok usia anak, sehingga memberikan pengalaman hiburan yang aman, edukatif, dan menarik.

Proses perancangan dimulai dengan tahap *empathize*, yaitu riset pengguna dan wawancara untuk memahami kebutuhan anak-anak dan orang tua. Data yang diperoleh dianalisis pada tahap *define* untuk merumuskan masalah utama secara terstruktur. Pada tahap *ideate*, konsep solusi kreatif dirancang dengan fokus pada antarmuka yang intuitif dan menarik. Selanjutnya, prototipe diuji melalui *usability testing* guna memastikan desain dapat digunakan dengan mudah dan efektif. Setelah seluruh proses perancangan selesai, implementasi *frontend* dan *backend* dilakukan untuk memastikan *website* berjalan optimal dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan *platform* hiburan digital yang aman, edukatif, dan sesuai dengan

kebutuhan anak-anak berusia 4–12 tahun. Berdasarkan latar belakang ini, penulis mengusung judul penelitian ini, yaitu: **“PERANCANGAN UI/UX WEBSITE HIBURAN ANAK DENGAN *DESIGN THINKING*.”**

## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, beberapa masalah utama yang dapat diidentifikasi dalam konteks pengembangan *website* hiburan anak adalah:

1. Minimnya *Platform* Hiburan Anak yang Aman dan Edukatif.

Banyak *platform* hiburan *online* yang tersedia saat ini kurang memperhatikan kebutuhan perkembangan anak. Konten yang tidak sesuai usia serta kurangnya fitur yang mendukung pembelajaran menjadi tantangan utama. Hal ini dapat berdampak negatif pada perkembangan kognitif dan emosional anak-anak.

2. Keterbatasan Desain UI/UX yang Ramah Anak.

Beberapa *platform* hiburan masih menggunakan antarmuka yang kompleks, sehingga menyulitkan anak-anak dalam menavigasi aplikasi atau *website*. Desain antarmuka yang tidak ramah anak dapat mengurangi pengalaman positif pengguna serta membatasi interaksi yang efektif.

3. Kurangnya Integrasi Antara Hiburan dan Edukasi.

Kebanyakan *platform* hiburan fokus pada aspek hiburan semata, tanpa mempertimbangkan elemen edukatif. Padahal, hiburan yang mendidik sangat penting untuk mendukung perkembangan anak-anak secara holistik.

4. Minimnya Pemanfaatan Metode Desain Berbasis Pengguna.

Masih banyak *platform* yang dirancang tanpa melalui proses penelitian mendalam terhadap kebutuhan pengguna anak-anak dan orang tua. Tanpa pendekatan seperti *Design Thinking*, sulit untuk memahami kebutuhan nyata dari target pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan tidak optimal.

5. Kurangnya Evaluasi dan Validasi Melalui Pengujian *Usability*.

Banyak desain *platform* hiburan yang dilepas ke pengguna tanpa pengujian *usability* yang memadai. Hal ini menyebabkan kurangnya data untuk mengidentifikasi kekurangan dalam desain serta area yang perlu ditingkatkan, seperti kemudahan navigasi atau keterlibatan pengguna.

6. Keterbatasan Konten yang Dikurasi Berdasarkan Usia Anak.

Tidak semua *platform* menyediakan konten yang disesuaikan dengan kelompok usia anak. Kurasi konten yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pengalaman hiburan yang relevan dan aman.

7. Kurangnya Panduan Visual yang Konsisten dan Menarik.

Desain visual yang tidak konsisten atau kurang menarik dapat mengurangi keterlibatan anak-anak dalam menggunakan *platform*. Elemen desain seperti warna, ikon, dan tata letak harus dirancang agar menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

### 1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan analisis latar belakang dan identifikasi masalah, permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana metode *Design Thinking* dapat diterapkan secara efektif dalam merancang UI/UX *website* hiburan anak yang sesuai dengan kelompok usia?
2. Bagaimana pengujian *usability* dapat memberikan *insight* terhadap peningkatan kualitas desain UI/UX *website* hiburan anak?

### 1.4 BATASAN MASALAH

Untuk memastikan penelitian berjalan sesuai tujuan dan tetap terfokus, lingkup penelitian ini dibatasi pada aspek berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada tahap perancangan dan pengujian UI/UX, tanpa mencakup pengembangan sistem secara menyeluruh.
2. Fokus perancangan meliputi penentuan fitur dan elemen visual yang relevan dengan kebutuhan pengguna anak-anak.
3. Membuat *user flow* yang mendeskripsikan perjalanan pengguna dalam mengakses dan berinteraksi dengan *website*.
4. Perancangan mencakup pembuatan *wireframe low fidelity* dan *high fidelity* sebagai dasar visual desain.
5. Mengembangkan *prototype* interaktif untuk kebutuhan pengujian.
6. Melaksanakan *usability testing* untuk mengevaluasi seberapa baik desain memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna.

7. Desain difokuskan hanya untuk *platform website* desktop dan *gadget*, menyesuaikan dengan perilaku penggunaan target pengguna.

## 1.5 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang UI/UX *website* hiburan anak berbasis metode *Design Thinking* yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan pengguna anak-anak.
2. Melakukan evaluasi dan validasi terhadap desain UI/UX melalui *usability testing* untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan disempurnakan.

## 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

1. Menyediakan referensi perancangan UI/UX *website* hiburan anak yang mampu memberikan pengalaman positif dan aman bagi pengguna.
2. Membantu pengembangan *website* hiburan yang mendukung aspek edukasi dan hiburan secara seimbang, disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak dalam berbagai kelompok usia.
3. Memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas desain digital yang ramah anak, dengan mengedepankan aspek *usability* dan interaksi intuitif.

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah pembahasan dan penyampaian isi penelitian ini, laporan disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian, diikuti dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Selain itu, disampaikan pula sistematika penulisan sebagai panduan struktur laporan secara keseluruhan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat teori-teori yang relevan dan mendukung penelitian. Pembahasan meliputi konsep dasar sistem hiburan edukatif, *user experience*, *user interface*, metode *Design Thinking Process*, *user flow*, *wireframe*, *design system*, *prototype*, *usability testing*, serta tinjauan terhadap penelitian sejenis yang menjadi referensi dalam penelitian ini. Landasan teori ini digunakan untuk memperkuat argumen dan membangun kerangka pemecahan masalah.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan langkah-langkah sistematis yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Pembahasannya meliputi tahapan metode *Design Thinking* (*empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*,

dan *testing*), serta alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem. Penjabaran metodologi ini dirancang untuk memastikan penelitian berjalan sesuai dengan kaidah ilmiah..

#### **BAB IV : PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE***

Bab ini memaparkan hasil perancangan UI/UX dari *platform* hiburan anak yang dikembangkan. Penjelasan mencakup pembuatan *user flow*, *mid-fidelity wireframe*, hingga desain sistem yang terdiri atas elemen-elemen visual dan komponen yang konsisten. Setiap bagian didasarkan pada pendekatan yang berpusat pada pengguna untuk memastikan solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI, *TESTING* DAN HASIL**

Bab ini menguraikan implementasi dari desain yang telah dirancang, termasuk *high-fidelity* design dan pembuatan prototipe interaktif. Selain itu, hasil dari *usability testing* yang dilakukan untuk mengukur kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna juga disajikan. Analisis hasil penelitian menjadi bagian penting dalam bab ini untuk menilai keberhasilan desain yang diusulkan.

**BAB VI : PENUTUP**

Bab ini menyajikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, saran untuk pengembangan lebih lanjut diberikan sebagai referensi untuk penelitian atau implementasi serupa di masa depan.

