

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk industri hiburan, telah berkembang secara signifikan sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu platform yang banyak diminati oleh banyak orang, termasuk anak-anak, adalah aplikasi *website entertainment*. Sebagai platform hiburan anak, CihuyKids memiliki potensi besar untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus pembelajaran bagi penggunanya. Namun perancangan *user interface (front-end)* yang menarik, responsif, dan mudah digunakan diperlukan untuk mencapai hal tersebut.

ReactJS, sebagai salah satu library JavaScript yang populer, telah terbukti berguna dalam membangun *user interface* yang dinamis dan interaktif. Menurut **Alex Banks dan Eve**, “ReactJS memungkinkan pengembang untuk membuat komponen yang dapat digunakan kembali, sehingga memudahkan proses pengembangan dan pemeliharaan aplikasi” [1]. Dengan menggunakan ReactJS, diharapkan platform CihuyKids dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Selain aspek teknis, desain *user interface* yang intuitif dan ramah anak juga menjadi faktor penting dalam kesuksesan platform hiburan anak. Steve Krug, “menekankan pentingnya desain yang sederhana dan mudah dipahami, terutama untuk pengguna anak-anak” [2]. Pendekatan ini memastikan bahwa

platform tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah dinavigasi oleh pengguna muda.

Selain itu, menurut Marina Umaschi Bers, ”pengalaman digital yang dibuat untuk anak-anak harus mempertimbangkan perkembangan kognitif dan aspek psikologis mereka”[3]. Hal ini sejalan dengan tujuan CihuyKids untuk menyediakan konten yang tidak hanya menghibur tetapi juga membantu perkembangan anak dengan cara yang positif.

Studi tentang platform hiburan anak menunjukkan bahwa desain antarmuka pengguna yang ramah pengguna dan mudah digunakan sangat penting. N. Large, “menekankan bahwa desain antarmuka untuk anak harus mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan anak, termasuk preferensi visual, interaktivitas, dan kemudahan navigasi” [4]. Selain itu H. Smith dan R. Jones,” mereka menekankan bahwa komponen gamifikasi dan konten interaktif sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan keinginan anak untuk menggunakan platform digital” [5].

Dengan demikian, merancang solusi sistem untuk aplikasi *website* hiburan CihuyKids menggunakan ReactJS. Tujuan proyek ini adalah untuk membuat platform hiburan anak yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan dengan mempertimbangkan aspek desain yang ramah anak dan mudah digunakan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi diatas maka rumusan masalah yang dibahas sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang *front-end* aplikasi *website* entertainment **CihuyKids** yang menarik, interaktif, dan ramah anak menggunakan ReactJS ?
- b. Bagaimana memastikan konten yang disajikan sesuai dengan usia pengguna (anak-anak) dan aman untuk dikonsumsi ?

1.3 BATASAN MASALAH

Perancangan *front-end* Aplikasi Website Entertainment CihuyKids memiliki batasan masalah sebagai berikut :

- a. Konten yang disajikan hanya mencakup video, musik, game, dan bacaan cerita yang telah difilter sesuai dengan kelompok usia 4-12 tahun
- b. Konten yang disajikan merupakan rekomendasi dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia dan jurnal ilmiah mengenai konten edukasi dan hiburan anak anak
- c. Pembuatan aplikasi *website* menggunakan metode *AGILE*
- d. Terdapat Desain *UI UX* yang diikuti
- e. Penulis hanya mendesain sistem *front end*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan pada Penelitian ini adalah:

- a. Merancang sebuah aplikasi *website* CihuyKids dengan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah kita dapatkan dari bangku perkuliahan dan selama proses Magang & Study independen di Celerates Academy.
- b. Menyediakan platform hiburan anak yang aman dan sesuai dengan

perkembangan kognitif dan emosional anak.

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Memberikan solusi berupa platform hiburan anak yang menarik, interaktif, dan ramah anak bagi pengguna
- b. Memberikan ketenangan pikiran bagi orang tua dengan menyediakan konten yang aman dan sesuai dengan usia anak
- c. Hasil dari perancangan ini di harapkan dapat membantu para orang tua dalam menemukan konten yang sesuai dengan usia anak.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penyusunan penilitian ini, pembahasan dalam penelitian ini terbagi dalam enam bab yang akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas berbagai aspek penting dalam penelitian ini, termasuk latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang menjadi landasan dalam penilitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas metodologi yang diterapkan dalam penelitian, mencakup pendekatan desain, tahapan pengembangan *front-end*,

serta metode evaluasi yang digunakan untuk menilai efektivitas desain yang telah dirancang.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tahap perancangan *front-end* web CihuyKids, termasuk *user flow*, desain system, serta pemilihan teknologi *front-end* yang digunakan.

BAB V IMPLEMENTASI

Bab ini menampilkan hasil implementasi desain yang telah dikembangkan, termasuk pengujian sistem serta analisis kelebihan dan kekurangan sistem.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan lebih lanjut berdasarkan hasil yang diperoleh

