BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan penggunaan teknologi komputer dalam dekade terakhir telah memiliki efek yang mendalam pada lingkungan kalangan pelajar dan ruang kelas di seluruh dunia termasuk indonesia. Proses pembelajaran merupakan proses yang sangat penting dalam pembelajaran. Dimana semua komponen dalam pembelajaran berperan aktif dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif jika penggunaan media pembelajarn tersebut tidak monoton, tetapi diavariasikan dengan media yang lainnya secara bervariasi. Komputer merupakan salah satu komponen dan media pembelajaran interaktif kepada siswa, menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, belajar menyenangkan, tidak membosankan, dan meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan computer memberi ruang bagi siswa dengan pendidik untuk saling berinteraksi dalam pembentukan pengetahuan dan pemunculan ide-ide baru[1].

Teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu seluruh manusia di seluruh dunia untuk membantu menjadi sarana untuk menjalankan kegiatan harian yang di Kerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Teknologi juga termasuk dalam sesuatu bidang ilmu pengetahuan untuk mempelajari suatu sistem yang terdapat dalam komputer ataupun laptop yang dan membuat suatu alat atau aplikasi yang terpasang dalam suatu jaringan untuk membantu atau memudahkan manusia dalam kegiatan setiap hari. Dalam perkembangan zaman yang lebih

modern maka teknologi juga semakin canggih dan lebih maju seperti lebih banyaknya media pendukung pekerja dan siswa atau mahasiswa dalam mengerjakan tugas. Seperti hal nya sekarang yang tiba-tiba munculnya sebuah virus dari Cina yang membuat lemah nya perekonomian dan pendidikan, oleh sebab itu pada waktu ini teknologi sangat di butuhkan untuk semua orang karena kebanyakan aktivitas yang di lakukan oleh semua pekerja maupun murid atau mahasiswa dilakukan secara daring atau online di rumah, banyak media yang di kelola oleh pihak mana pun seperti meet, zoom, clasroom dan yang lainya. Adanya teknologi yang baru ini memudahkan semua pekerja dan pelajar memudahkan mereka berkeja dan sekolah[2].

Mentorku.id dikembangkan sebagai platform bimbingan karier digital yang berfokus pada pendampingan langsung antara pengguna dan mentor profesional dari berbagai bidang industri. Platform ini dirancang untuk membantu mahasiswa, fresh graduate, dan pencari kerja dalam memahami arah karier, meningkatkan kesiapan kerja, serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia industri. Melalui layanan mentoring personal, peninjauan CV dan portofolio, serta simulasi wawancara kerja, *Mentorku.id* menghadirkan pengalaman pembelajaran yang aplikatif dan berbasis kebutuhan nyata pengguna. Dengan konsep tersebut, *Mentorku.id* diharapkan mampu menjadi solusi pengembangan karier yang inklusif sekaligus membuka peluang pengembangan bisnis digital yang berkelanjutan.

Metode yang digunakan untuk merancang desain UI/UX pada *website* Mentorku.id adalah *Design thinking*. Metode ini menawarkan pendekatan

sistematis untuk menyelesaikan masalah dengan berfokus pada kebutuhan pengguna. Tahapan dalam metode ini meliputi Empathize, Define, Ideate, *Prototype*, dan Testing. Penggunaan metode *Design thinking* diharapkan dapat menghasilkan desain *website* yang intuitif, fungsional, dan relevan dengan kebutuhan pengguna dalam berbelanja produk lokal secara online[3].

Berdasarkan permasalahan dan potensi solusi yang telah diidentifikasi, penelitian ini dirancang untuk menghasilkan platform digital yang efektif dalam membantu perkembangan produk lokal di Indonesia dengan judul: **"PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE MENTORKU.ID".**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan rumusan masalah dari pembahasan tersebut yaitu : Bagaimana hasil "PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE MENTORKU.ID ?"

1.3 BATASAN MASALAH

Perancangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada platform *Mentorku.id* dibatasi pada ruang lingkup sebagai berikut :

1. Perancangan UI/UX mengacu pada kebutuhan pengguna *Mentorku.id*, khususnya mahasiswa tingkat akhir, fresh graduate, dan pencari kerja yang membutuhkan bimbingan karier dan pengembangan profesional.
2. Proses perancangan dan evaluasi desain antarmuka dilakukan dengan pendekatan *Design thinking* sebagai metode untuk mengidentifikasi permasalahan, merumuskan solusi, dan mengevaluasi usability platform.

3. Tahapan desain meliputi pembuatan *Low fidelity* Wireframe sebagai gambaran awal struktur antarmuka serta *High fidelity* Wireframe sebagai representasi visual akhir dari *website Mentorku.id*.
4. *Prototype* desain digunakan sebagai dasar pelaksanaan Task-Based *Usability testing* guna mengukur kemudahan penggunaan, kejelasan alur interaksi, serta efektivitas pengguna dalam menyelesaikan tugas pada platform *Mentorku.id*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *website Mentorku.id* sebagai platform bimbingan karier digital berbasis mentoring profesional.
2. Menghasilkan desain antarmuka *website Mentorku.id* yang intuitif, mudah dipahami, dan mendukung kenyamanan pengguna dalam mengakses layanan mentoring, review CV, serta simulasi wawancara kerja.
3. Menguji dan memvalidasi kesesuaian desain UI/UX dengan kebutuhan pengguna melalui penerapan metode Task-Based *Usability testing*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

1. Memberikan pengalaman penggunaan yang lebih optimal bagi pengguna *Mentorku.id* melalui desain UI/UX yang efektif dan berorientasi pada kebutuhan pencari kerja.
2. Membantu pengguna dalam mengakses layanan bimbingan karier secara lebih terstruktur, jelas, dan efisien melalui alur interaksi yang mudah dipahami.
3. Menjadi acuan pengembangan desain UI/UX *website Mentorku.id* berdasarkan hasil evaluasi usability sebagai dasar penyempurnaan platform di masa mendatang.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan Gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan dalam laporan ilmiah ini, dapat dilihat melalui sistematika penulisan yang meliputi.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian yang menjadi dasar dilakukannya perancangan UI/UX pada *website Mentorku.id*. Selain itu, bab ini membahas rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan, dan manfaat penelitian. Pembahasan difokuskan pada pentingnya desain antarmuka dan pengalaman pengguna dalam mendukung kenyamanan serta efektivitas layanan bimbingan karier digital. Bab ini berfungsi sebagai landasan awal untuk memahami urgensi perancangan UI/UX yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi kajian teori dan konsep yang mendukung penelitian, meliputi pengertian *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), *website*, usability, serta metode *Design thinking*. Selain itu, bab ini juga membahas tools dan metode pendukung seperti *Figma* dan *usability testing*. Teori-teori yang disajikan digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan dan evaluasi UI/UX *website Mentorku.id*.

BAB III : METOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tahapan dan metode penelitian yang digunakan secara sistematis. Pembahasan meliputi kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem dengan pendekatan *Design thinking*, serta alat dan bahan yang digunakan selama proses perancangan. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai alur penelitian dari tahap identifikasi masalah hingga pengujian *prototype*.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Bab ini memaparkan hasil analisis kebutuhan pengguna serta perancangan struktur sistem *Mentorku.id*. Pembahasan meliputi *User flow* dan perancangan desain awal dalam bentuk *Low fidelity* (*Lo-Fi*) sebagai gambaran dasar tata letak dan alur interaksi pengguna pada *website*.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi desain dalam bentuk *High fidelity* (*Hi-fi*) *prototype* yang merepresentasikan tampilan akhir *website Mentorku.id*. Selain itu, pada bab ini dijelaskan proses *prototyping* dan pelaksanaan *usability testing* menggunakan metode Single Ease Question (SEQ) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan dan daya tarik visual dari *prototype* yang telah dirancang.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang merangkum seluruh hasil perancangan dan pengujian UI/UX *website Mentorku.id*. Selain itu, disampaikan pula saran-saran yang ditujukan bagi pengembang dan peneliti selanjutnya sebagai bahan evaluasi dan pengembangan lebih lanjut agar sistem dapat diimplementasikan secara optimal.