BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di bidang pendidikan saat ini mendorong kita untuk terus melakukan inovasi terhadap teknologi baru. Kemajuan teknologi modern juga membuat manusia semakin terbiasa dan dapat hidup berdampingan dengan teknologi untuk menunjang aktivitas operasional, khususnya dalam menghasilkan dan mengelola informasi [1]. Kemajuan ini mampu mengatasi berbagai kendala komunikasi dan akses, seperti keterbatasan jarak dan waktu. Salah satu dampaknya terlihat pada bidang pendidikan, yang kini mulai memanfaatkan teknologi dan sistem informasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, sistem informasi berbasis komputer menjadi kebutuhan penting untuk menunjang kegiatan belajar serta pengolahan data yang berkaitan dengan aktivitas pendidikan [2].

Salah satu bentuk kemajuan teknologi adalah penerapan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang memanfaatkan media digital serta internet untuk merancang produk agar tampil jelas, mudah digunakan, dan berfungsi dengan baik. Dengan penerapan UI/UX yang tepat, kenyamanan serta kemudahan pengguna dalam memanfaatkan suatu barang atau jasa juga dapat meningkat. Perkembangan teknologi UI/UX tidak hanya memengaruhi pengalaman pengguna pada aplikasi dan platform digital, tetapi juga memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan *online* dan *e-learning*. Desain UI/UX yang baik menjadi faktor penting

untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, nyaman, dan efektif bagi pengguna [3].

Seiring berkembangnya media informasi dengan sangat cepat, penyampaian dan perolehan informasi antar individu menjadi semakin mudah. Salah satu media yang sering digunakan untuk membagikan informasi adalah situs *web* atau *website*. *Website* kerap dimanfaatkan agar pengguna lebih mudah mengenal profil suatu pihak, mencari informasi terkait pertanyaan yang dimiliki, serta memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, *website* juga berperan dalam memperkenalkan produk maupun layanan hingga membantu mengoptimalkan kegiatan pemasaran kepada masyarakat luas [4].

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan kepada peserta Studi Independen Batch 4 di VINIX7, didapati permasalahan yaitu peserta tidak memiliki waktu untuk mengikuti kursus yang panjang, kesulitan dalam menemukan pelatihan yang langsung praktik, tidak memiliki portofolio untuk melamar kerja, materi pembelajaran sering terlalu rumit atau tidak fokus, serta biaya kursus yeang relatif mahal menjadi kendala bagi para peserta. SkillUpNow hadir menjadi solusi bagi para pengguna yang ingin menambah skill dan wawasan dengan waktu yang fleksibel serta biaya yang murah. SkillUpNow merupakan platform pembelajaran berbasis *micro-learning* yang menyediakan kelas singkat berdurasi 1 – 2 jam untuk membantu pengguna mempelajari skill kerja secara cepat dan praktis. Setiap kelas dirancang agar langsung menghasilkan proyek mini yang bisa dijadikan bukti kemampuan di portofolio profesional.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*. *Design Thinking* merupakan pendekatan yang menekankan kolaborasi dengan pengguna untuk menemukan solusi atas suatu permasalahan. Fokus utamanya adalah menghasilkan layanan yang inovatif, selaras dengan kebutuhan pengguna, serta mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pada metode *design thinking* terdapat lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideat*, pembuatan *prototype*, dan *test*. Setiap tahapan ini berperan sebagai fondasi bagi tahap selanjutnya, sehingga biasanya dilakukan dalam urutan yang terstruktur [5].

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis membuat laporan tugas akhir ini dengan judul **"PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE SKILLUPNOW"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah diatas, permasalahan yang harus di selesaikan dalam permasalahan ini yaitu, "Bagaimana Menganalisis dan Merancang UI/UX pada *Website* SkillUpNow?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam proses Perancangan UI/UX pada *Website* "SkillUpNow" penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar tetap fokus dan tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi pada proses analisis permasalahan yang terjadi kepada peserta Studi Independen Batch 3 di Vinix7.
2. Penelitian ini dibatasi dalam Perancangan UI/UX pada *Website* "SkillUpNow" menggunakan Figma dan tidak mencakup implementasi atau pengembangan sistem secara keseluruhan.
3. Fokus penelitian ini mencakup identifikasi dan pemilihan fitur utama yang akan dirancang untuk mendukung kebutuhan alur pengguna.
4. Penyusunan desain hanya mencakup *wireframe* tingkat rendah (*low fidelity*) dan tingkat tinggi (*high fidelity*), serta *prototype* UI/UX sebagai acuan visual.
5. Desain yang dirancang difokuskan pada tampilan *website* untuk perangkat *desktop*, tanpa mempertimbangkan tampilan pada perangkat lain.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai solusi bagi para peserta Studi Independen di Vinix7 dari permasalahan yang dihadapi. Adapun tujuan penelitian ini secara spesifik adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis permasalah yang dirasakan oleh peserta Studi Independen Batch 3 di Vinix7.
2. Merancang UI/UX pada *Website* "SkillUpNow" sebagai solusi dari permasalahan yang di hadapi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari proses Perancangan UI/UX pada *Website* "SkillUpNow" diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Membantu menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh peserta Studi Independen Batch 3 di Vinix7.
2. Menemukan solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi.
3. Menyediakan platform pembelajaran bagi para peserta Vinix7 yang dapat diakses secara fleksibel

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penulisan ini sistematika penulisannya terdiri atas 6 (enam) bab, adapun uraian dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, serta, Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan bagaimana pelaksanaan penelitian dilakukan, mencakup metode dan tahap yang dilakukan serta digunakan dalam penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan

dalam proses penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan UI/UX pada Website “SkillUpNow” dan perancangan dari desain yang dibangun.

BAB V : IMPLEMENTASI HASIL UI/UX

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi desain website yang telah dibuat.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil analisis dan perancangan, serta saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.