

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Proses belajar yang sebelumnya hanya mengandalkan pertemuan tatap muka secara langsung, kini mulai beralih ke model pembelajaran digital yang lebih fleksibel dan mudah diakses. Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan adalah *microlearning*, yaitu metode pembelajaran yang membagi materi ke dalam bagian-bagian kecil sehingga lebih mudah dipelajari. Materi yang ringkas ini dapat diakses dengan cepat, dipahami dalam waktu singkat, dan diulang kapan saja sesuai kebutuhan peserta didik.[1]

Microlearning memiliki ciri utama berupa penyampaian materi yang ringkas dan terfokus pada satu konsep dalam setiap unit pembelajaran. Pendekatan ini sangat cocok dengan gaya belajar generasi digital saat ini yang cenderung memiliki rentang perhatian lebih singkat. Konten *microlearning* disajikan dalam bentuk video pendek, kuis sederhana, atau materi visual interaktif yang mudah dipahami. Semua materi tersebut dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti *smartphone* maupun *laptop*, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih fleksibel dan nyaman.[2]

Website V Workshop dirancang sebagai sebuah platform pembelajaran singkat yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses oleh mahasiswa. Perancangan

UI/UX pada *Website* ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang intuitif, sehingga pengguna dapat menelusuri materi dengan mudah dan memahami isi modul *microlearning* secara cepat serta efisien.

Permasalahan yang sering terjadi yaitu banyak platform pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Beberapa di antaranya adalah navigasi yang terlalu rumit, penyajian konten yang tidak selaras dengan kebutuhan pengguna.[3]

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk mendukung upaya tersebut maka dilakuakn penelitian yang dituangkan dalam penulisan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan *UI/UX Website V Workshop: Inovasi Microlearning*”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka perumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana cara merancang antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) pada *Website V Workshop* agar dapat membantu pembelajaran yang lebih efektif dan efisien?
2. Bagaimana *Website V Workshop* dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa dalam mencari dan mengembangkan bakat mereka?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan penelitian dan memperjelas penyelesaian sehingga proses mudah dipahami dan penyusunannya lebih terarah, maka dilakukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa Vinix 7 dalam pembelajaran *Microlearning*.
2. Penelitian akan membahas fitur utama *Website V Workshop*, yaitu fitur *Workshop Marketplace Catalog* dan *Learning Management System*.
3. pendekatan yang digunakan adalah perancangan antarmuka (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) dengan menggunakan prinsip *user-centered design*.
4. Aplikasi V Workshop dirancang untuk platform *Website* pada tahap awal.
5. Evaluasi desain dilakukan melalui *usability testing* pada prototipe *Website*, tanpa membahas implementasi teknis atau pengembangan penuh *Website*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian adalah:

1. Merancang antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) pada *Website V Workshop* yang membantu pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.
2. Mengembangkan fitur-fitur yang mempermudah mahasiswa memilih dan mencari *jobs* yang sesuai dengan bakat secara virtual di *Website*.
3. Memberikan Solusi desain yang inovatif dan user-friendly untuk meningkatkan interaksi antara mentor dan mahasiswa.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian terhadap objek yaitu:

1. Diharapkan membantu kemudahan dalam pembelajaran *learning* dengan memberikan *platform* pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.
2. Diharapkan solusi teknologi ini akan mempermudah mahasiswa mengembangkan bakat yang mereka punya melalui *Website V Workshop*.
3. Diharapkan solusi teknologi ini akan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyaman, mudah, dan interaktif melalui fitur *Learning Management System* yang terstruktur.

4. Diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan studi terkait perancangan *UI/UX*, khususnya dalam konteks *microlearning* dan platform berbasis *Website*.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini guna memberikan gambaran secara umum mengenai keseluruhan bab yang saling berhubungan satu sama lainnya dan sesuai dengan ruang lingkup judul serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, sistematika penulisan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, akan dijelaskan konsep-konsep teoritis yang mendukung penelitian, meliputi tentang *microlearning*, prinsip desain *UI/UX*, metode *Design Thinking*, serta literatur terkait lainnya. Landasan teori ini bertujuan untuk memberikan kerangka pemahaman terhadap proses perancangan *Website V Workshop*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, dijelaskan metodologi penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan *Design Thinking*, yang mencakup tahapan-tahapan seperti *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *prototype*, dan *Test*. Selain itu, akan dijelaskan metode pengumpulan data, alat bantu penelitian, dan kerangka kerja yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisis permasalahan yang di hadapi oleh pengguna platform pembelajaran, serta solusi yang dirancang. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran umum platform di sektor *microlearning*, analisis kebutuhan pengguna melalui tahap *empathize*, perancangan alur pengguna (*user flow*) dan fitur *Website* menggunakan diagram *wireframe*, serta pembuatan prototipe awal *Website V Workshop*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini, akan dijelaskan hasil implementasi dan prototipe *Website V Workshop*. Selain itu, bab ini memuat hasil pengujian *usability* melalui tahap *Test* dalam metode *Design Thinking*. Hasil pengujian akan dianalisis untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan desain *UI/UX* dan memberikan rekomendasi perbaikan.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas Kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.