

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

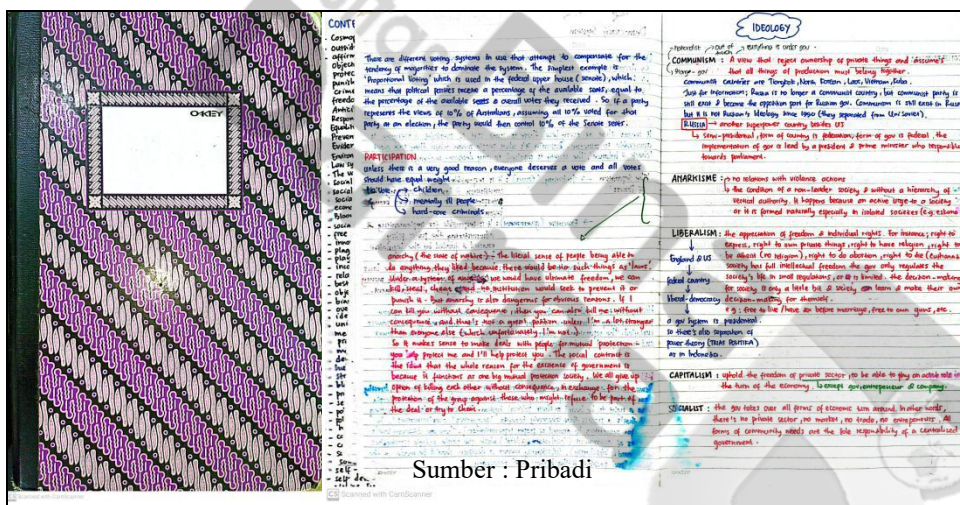
Dewasa ini meningkatnya penggunaan media digital senada dengan semakin banyaknya sektor yang mulai terkomputerisasi, termasuk pada sektor pendidikan. Saat ini, pembelajaran melalui media digital seperti aplikasi berbasis *website (web based application* atau *web app*) menjadi salah satu alternatif yang semakin marak digunakan. Altulaihan et al. (2023) mengungkapkan bahwa di era informasi dan digitalisasi, *web application* menjadi penting seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna yang menggunakan Internet dan aplikasi berbasis *web* akhir-akhir ini. Saat ini, juga terdapat banyak *platform web-builder* yang dapat digunakan untuk membantu perancangan *website*, salah satunya adalah Wordpress. Dengan kebutuhan penggunaan internet yang semakin tinggi, Wibowo & Sulaksono (2021) mengungkapkan *web application* dibutuhkan sebagai solusi praktis dalam pemanfaatan teknologi internet yang sederhana dan memiliki kemampuan untuk menampilkan informasi yang kaya akan konten, hemat biaya, dan mudah diakses.

Dengan meningkatnya penggunaan media digital, perancangan desain UI/UX yang sesuai juga menjadi faktor penting untuk memfasilitasi kepuasan pengalaman pengguna dan memastikan keberhasilan suatu proyek digital. *User Experience* dapat mendorong keberhasilan dalam mengembangkan suatu aplikasi (Tasril et al., 2023). Pada sumber lain, dalam artikel yang ditulis Andrew (2020) berjudul "*How to Calculate ROI of UX*", diambil kesimpulan bahwa perusahaan yang berinvestasi pada desain akan menghasilkan performa yang lebih baik di semua lini atau kriteria. Kesimpulan ini diperkuat dengan pernyataan pendiri perusahaan AirBnB, Joe Gebbia yang mengaitkan pertumbuhan keuntungan bisnis sebesar \$30 juta dengan investasi *User Experience (UX)*, atau Bank of America yang mengalami peningkatan pendaftar *online* sebesar 45% pada platform mereka setelah dilakukan desain ulang UX.

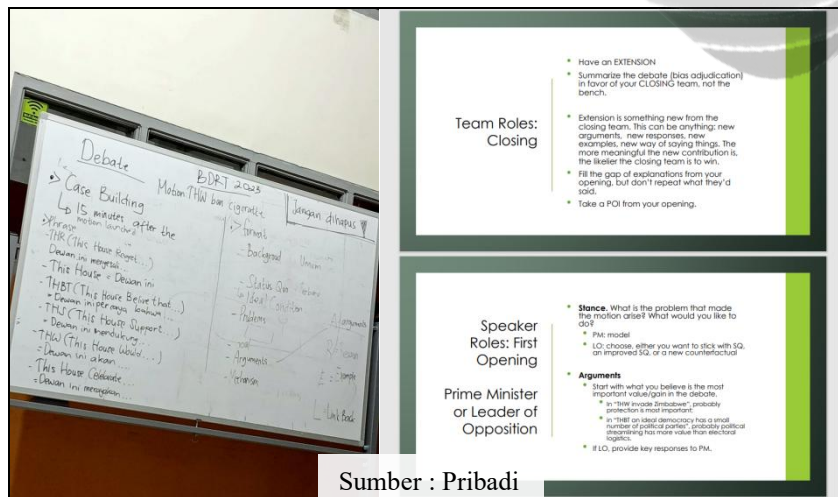
Prinsip yang menjadi landasan bagi seorang UX Designer dalam mengembangkan desain produk berfokus pada kepuasan pengguna (Tasril et al., 2023). Kepuasan pelanggan atau pengguna dalam menggunakan suatu produk, jasa, atau layanan akan sangat dipengaruhi oleh setiap aspek yang terjadi selama proses interaksi berlangsung (Wiwesa, 2021). Di penelitian yang sama, disebutkan telah banyak perusahaan kini menyadari pentingnya mempelajari *User Experience (UX)* sebagai bahan evaluasi dan inovasi dan bersaing untuk menciptakan produk atau layanan terbaik yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pasar yang menjadi target mereka. Dalam konteks media pembelajaran, penelitian lain yang dilakukan Anderies et al. (2023) terhadap desain aplikasi pembelajaran bahasa asing Duo Lingo, menyebutkan salah satu cara dalam mengukur kualitas suatu aplikasi adalah

dengan Pengalaman Pengguna (*User Experience*), karena UX mencerminkan hasil persepsi setelah pengguna menggunakan aplikasi tersebut.

Hal ini lantas menjadi landasan akan pentingnya riset mendalam UI/UX dalam perancangan suatu sistem aplikasi digital. Penelitian ini merespon kebutuhan akan akses belajar debat Bahasa Inggris di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) South Sumatra English Community atau SSEC Universitas Bina Darma. Berawal dari sulitnya akses belajar debat melalui buku fisik, papan tulis atau dokumentasi pdf yang tidak terorganisir secara runtut dan rapi, penulis berinisiatif untuk menciptakan desain perancangan media pembelajaran debat Bahasa Inggris berbasis *website* agar materi yang selama ini digunakan dapat terserip dengan baik disertai dengan akses yang mudah.



Gambar 1.1 Media buku tulis



Gambar 1.2 Media papan tulis dan PPT

Proses perancangan desain antarmuka dan pengalaman pengguna atau (UI/UX) lantas menjadi faktor kunci dalam keberhasilan perancangan media pembelajaran ini, sebab indikasi keberhasilan berdasarkan tingkat kepuasan

pengguna sangat dipengaruhi oleh tata letak yang intuitif, navigasi yang mudah, serta desain visual yang menarik.

Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa pengguna, khususnya anggota UKM SSEC, dapat merasakan kemudahan dalam memperoleh materi debat Bahasa Inggris serta meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Prototipe *website* yang dikembangkan dari desain media pembelajaran yang diusulkan diharapkan dapat memberi solusi efektif terhadap masalah aksesibilitas dan arsip materi yang selama ini dirasakan oleh anggota. Atas landasan di atas, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan desain UI/UX aplikasi pembelajaran debat Bahasa Inggris berbasis *website* dengan pendekatan *Design Thinking* di South Sumatra English Community Universitas Bina Darma.

1.2 Perumusan Masalah

Atas landasan di atas, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan desain UI/UX aplikasi pembelajaran debat Bahasa Inggris berbasis *website* dengan pendekatan *Design Thinking* di South Sumatra English Community Universitas Bina Darma. Diharapkan bahwa rancangan desain ini dan *prototype web* yang dibuat dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk pembelajaran Debat Bahasa Inggris di masa depan. Melalui penelitian ini juga, diharapkan bahwa pengguna, khususnya anggota UKM SSEC, dapat merasakan kemudahan dalam memperoleh materi debat Bahasa Inggris serta meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Desain media pembelajaran yang diusulkan diharapkan dapat memberikan solusi efektif terhadap masalah aksesibilitas dan arsip materi yang selama ini dirasakan oleh anggota.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menciptakan perancangan UI/UX dengan metode pendekatan *Design Thinking* agar dapat dijadikan referensi atau acuan desain aplikasi pembelajaran Debat Bahasa Inggris di organisasi Unit Kegiatan Mahasiswa South Sumatra English Community (SSEC) Universitas Bina Darma. Untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan dan dimanfaatkan langsung oleh SSEC, maka dalam penelitian ini juga akan dikembangkan hasil dari prototipe desain tersebut menjadi aplikasi *web*. Acuan desain yang dibuat akan mencakup peningkatan pengarsipan, aksesibilitas, serta kenyamanan pengguna secara umum dalam menggunakan produk berdasarkan aspek visual UI dan interaksi UX. Diharapkan penelitian ini juga akan mendorong kesadaran akan penerapan riset UI/UX oleh lebih banyak instansi atau perusahaan baik dari swasta maupun pemerintah demi mengedepankan pentingnya aspek kenyamanan pengguna dalam perancangan suatu sistem.

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang berfokus pada pengamatan terhadap suatu fenomena yang komprehensif dengan ruang lingkup dan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan desain UI/UX aplikasi pembelajaran debat Bahasa Inggris sebagai bentuk inovasi penyediaan *platform* atau wadah materi pembelajaran debat digital yang dapat diakses dan diperbarui secara *real time* melalui *web browser*.
2. Penelitian ini mencakup pengembangan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi pembelajaran debat Bahasa Inggris berbasis *web*. Fokusnya adalah pada pendekatan metode *Design Thinking* untuk menciptakan desain yang intuitif, mudah dinavigasi, dan visual yang menarik.
3. Bentuk hasil dari penelitian ini akan dibuat sebagai bentuk prototipe desain figma dan *web* yang dapat diakses dan bertujuan untuk memfasilitasi akses belajar debat yang selama ini masih mengandalkan media fisik dan *file PDF* yang tidak terorganisir.

1.5 Manfaat Penelitian

Setidaknya ada 3 manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Penelitian ini bagi SSEC Universitas Bina Darma yaitu menjadi referensi atau acuan desain dalam pembangunan *website* belajar debat di organisasi SSEC berdasarkan studi riset UI/UX dan *usability testing* yang dilakukan terhadap target pengguna.
2. Manfaat penelitian bagi penulis dengan memberi pengalaman praktis bagi penulis dalam melakukan perancangan desain UI/UX serta bentuk penerapan ilmu dan kontribusi nyata penulis dalam menghadirkan solusi inovatif untuk kebutuhan pendidikan di era digital.
3. Penelitian ini juga akan memberi kontribusi terhadap kepekaan industri bisnis swasta, pemerintah serta instansi pendidikan terhadap urgensi penerapan UI/UX yang optimal dalam tahap pengembangan aplikasi digital.