

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar [1]. Di masa pandemi seperti saat ini, pemerintah membatasi segala bentuk kegiatan yang melibatkan interaksi dengan banyak orang melalui kebijakan *social* dan *physical distancing*. Salah satu yang terdampak adalah proses belajar mengajar di sekolah yang saat ini harus dilakukan dari rumah. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar mengajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh [2].

Seiring dengan kemajuan teknologi metode pembelajaran juga ikut mengalami perkembangan, salah satunya adalah pembelajaran daring (*online*). Pembelajaran *online* merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan menggunakan internet sebagai tempat untuk menyalurkan ilmu pengetahuan [3]. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Albitar Septian Syarifudin menyatakan bahwa, di masa pandemi pembelajaran *online* dapat dikatakan menjadi satu-satunya pilihan bentuk pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan mutu pembelajaran di Indonesia [3]. Untuk mendukung proses pembelajaran *online* tersebut dibutuhkan sebuah media yang dapat memfasilitasinya. Pembelajaran *online* dapat diterapkan dalam berbagai bentuk media mulai dari *website* hingga aplikasi *mobile*. Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran *online* berbasis *mobile* merupakan sebuah solusi dalam pembelajaran yang mengedepankan aspek kemudahan, kepraktisan serta dapat digunakan di mana pun dan kapan pun [4]. Saat ini ada banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online* berbasis *mobile*, salah satunya adalah aplikasi SANEDU.

SANEDU merupakan aplikasi pendampingan belajar *online* berbasis *mobile* yang didirikan pada Mei 2017 di Bandar Lampung. Ada banyak fitur yang ditawarkan oleh SANEDU, mulai dari latihan soal ujian sekolah, *tryout* masuk perguruan tinggi, hingga konsultasi pemilihan jurusan. Melihat kondisi saat ini dimana proses pembelajaran harus dilakukan secara *online*, SANEDU berinisiatif untuk mengembangkan sebuah media yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran *online* melalui fitur terbaru mereka bernama SAN Class.

Berdasarkan hasil wawancara kepada Diki Thantawi selaku CEO SANEDU, fitur SAN Class bertujuan untuk menjadi media yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara *online*. Fitur SAN Class ditargetkan untuk siswa dan guru pada jenjang pendidikan sekolah menengah atas, namun dalam pengembangannya saat ini lebih difokuskan kepada guru. Guru sebagai tenaga pendidik merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Peran guru sangat dominan dan bertanggung jawab atas efektivitas proses belajar mengajar dan guru juga menjadi sumber belajar yang dominan [5]. Karakteristik dan kebutuhan guru di setiap sekolah tentu berbeda, oleh karena itu pada penelitian ini lebih difokuskan kepada guru yang mengajar di sekolah unggulan. Subjek penelitian ini adalah guru SMAN 1 Sinjai, mengingat SMAN 1 Sinjai merupakan sekolah menengah atas unggulan yang berada di Kabupaten Sinjai. Berdasarkan hasil observasi, guru khususnya di SMAN 1 Sinjai menggunakan berbagai macam aplikasi pembelajaran *online* untuk melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran berjalan kurang efisien dikarenakan guru harus berpindah dari satu aplikasi ke aplikasi lainnya. Dengan adanya fitur SAN Class ini diharapkan agar guru dapat melakukan pembelajaran *online* secara lebih efisien.

Kendala yang dihadapi SANEDU dalam pengembangan fitur SAN Class ini adalah belum tersedianya rancangan antarmuka (*user interface*) yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan guru sebagai penggunaannya. *User interface* merupakan salah satu faktor penting yang perlu diteliti pada pengembangan *mobile application* [6]. *User interface* yang baik adalah *user interface* yang dirancang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penggunaannya. *Goal-Directed Design* (GDD) merupakan metode yang dapat digunakan untuk membangun model *user interface* dengan mengidentifikasi tujuan dan kebutuhan berdasarkan kebiasaan dan perilaku penggunaannya [7]. Sehingga, pada penelitian ini dilakukan perancangan antarmuka fitur SAN Class pada aplikasi SANEDU yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan guru sebagai penggunaannya menggunakan metode GDD dengan mengidentifikasi tujuan dan kebutuhan guru berdasarkan kebiasaan dan perilaku guru dalam memberikan pembelajaran. Selanjutnya pengujian *usability* dilakukan untuk mengetahui apakah rancangan antarmuka yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna atau belum [8]. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan metode pengujian *usability* yang paling sederhana dan dapat diandalkan [9].

1.2 Topik dan Batasannya

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah belum tersedianya rancangan antarmuka fitur SAN Class pada aplikasi SANEDU yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan guru. Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Studi kasus penelitian ini adalah aplikasi SANEDU berbasis *mobile* yang dikembangkan oleh PT. Wahana Gerak Indonesia dengan subjek penelitiannya adalah guru yang mengajar di SMAN 1 Sinjai sebagai sekolah menengah atas unggulan yang berada di Kabupaten Sinjai.
2. Antarmuka dirancang dengan asumsi bahwa guru telah memiliki akun SANEDU, sehingga penelitian ini hanya berfokus pada perancangan antarmuka fitur SAN Class yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan guru dalam memberikan pembelajaran.
3. Hasil dari penelitian ini berupa rekomendasi rancangan antarmuka fitur SAN Class untuk guru pada aplikasi SANEDU yang dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan lebih lanjut.

1.3 Tujuan

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan antarmuka fitur SAN Class pada aplikasi SANEDU yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan guru sebagai penggunanya menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD). Menganalisis hasil pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui apakah rancangan antarmuka fitur SAN Class yang telah dibuat sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan guru sebagai pengguna atau belum.

1.4 Organisasi Tulisan

Organisasi tulisan pada jurnal ini terdiri dari lima bagian. Bagian pertama yaitu pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah, topik dan batasan masalah, dan tujuan penelitian. Pada bagian berikutnya yaitu tinjauan pustaka berisi landasan teori yang digunakan pada penelitian ini. Kemudian pada bagian ketiga menjelaskan alur pemodelan serta metode yang digunakan. Pada bagian keempat dijelaskan mengenai hasil dan evaluasi pengujian. Kemudian pada bagian terakhir membahas mengenai kesimpulan hasil penelitian serta saran untuk penelitian berikutnya.