

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting dalam suatu negara untuk membangun suatu negaranya lebih baik. Indonesia memiliki cita-cita negara yang telah tertera di Undang-Undang Dasar 1945 salah satunya mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam suatu pendidikan terdapat pembelajaran yang menghubungkan interaksi antara guru dengan siswa di lingkungan belajar. Pendidikan dapat diraih di berbagai macam cara bahkan tempat untuk menerima pendidikan tersebut. Salah satunya, bimbingan belajar di luar sekolah formal. Guru sangat penting perannya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa dalam belajar[1]. Di Indonesia kesejahteraan guru masih sangat rendah, terutama guru honorer. Berdasarkan informasi berita Kompas.com 22 Februari 2021 tertulis guru honorer di Indonesia hanya menerima gaji yang tidak sepadan dengan pengabdian yang telah mereka berikan selama belasan bahkan puluhan tahun, meskipun ada ketidakpastian status kerja mereka[2].

Berdasarkan permasalahan tersebut, aplikasi EduAlecta membantu pengajar untuk menambah pendapatan dan tidak kesulitan dalam mencari siswa untuk melakukan bimbingan belajar di luar jam sekolah. Terdapat kekhawatiran pengajar perihal lokasi yang cukup jauh dari rumah pengajar. Aplikasi *user* pengajar sendiri, pengajar dapat memilih lokasi yang dekat dari lokasi rumah pengajar. Sehingga, pengajar tidak khawatir perihal lokasi yang cukup jauh dari lokasi rumah pengajar. Oleh karena itu, membuat perancangan desain aplikasi yang memudahkan pengguna sangat diperhatikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design* yang merujuk ke tujuan mempermudah *user* dalam penggunaan aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *user interface user experience* aplikasi pemesanan bimbingan belajar untuk *user* pengajar dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD) ?
2. Bagaimana evaluasi hasil dari pengujian prototipe *user interface* aplikasi pemesanan bimbingan belajar ?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat *user interface user experience* aplikasi pemesanan bimbingan belajar untuk *user* pengajar dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD) ; dan
2. Dapat melakukan evaluasi hasil dari pengujian prototipe *user interface* dengan metode *Usability Testing* (UT).

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan tujuan dan manfaat di atas, terdapat batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi untuk *user* pengajar berbasis aplikasi *mobile*;
2. Penelitian ini berfokus pada perancangan *user interface user experience* aplikasi pemesanan bimbingan belajar untuk *user* pengajar;
3. Data penelitian untuk *user* pengajar meliputi mahasiswa pendidikan, PGSD, dan guru honorer; dan
4. Pengujian *user interface* menggunakan metode *Usability Testing* (UT).

1.5 Metode Penelitian

Beberapa metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu sebuah metode untuk mempelajari, membaca, dan menyimpulkan berdasarkan referensi atau informasi yang telah didapatkan dari

buku, jurnal, e-book, ataupun di internet yang berhubungan dengan *user interface*, *user experience*, dan *Goal-Directed Design*.

2. Pengumpulan Data

Pada metode penelitian ini dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan dengan penyebaran kuesioner *online* menggunakan *platform* Google Form melalui media sosial seperti Instagram, Line, dan Whatsapp berdasarkan target *user*. Sedangkan, wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tambahan yang tidak tersedia di kusioner untuk mengetahui kebutuhan user terhadap aplikasi yang dibuat.

3. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini menganalisa kebutuhan *user* berdasarkan data wawancara dan observasi untuk membuat *user persona* dan *user requirement*.

4. Perancangan Sistem

Tahapan ini pembuatan rancangan sistem menunjang *user interface* yang akan dibuat berdasarkan hasil data kuesioner dan wawancara, serta penganalisis kebutuhan *user* berupa pembuatan *user flow* pada fitur utama aplikasi pemesanan bimbingan belajar untuk *user* pengajar.

5. Pembuatan Desain *Low-Fidelity* dan *High-Fidelity*

Pada tahapan *low-fidelity* dilakukan pembuatan *wireframe* yang akan diimplementasikan ke tahap *high-fidelity*. Selanjutnya, di tahap *high-fidelity* membuat *mockup* aplikasi berdasarkan *wireframe*. Kemudian, *mockup* aplikasi tersebut dilakukan pembuatan prototipe untuk mengetahui alur aplikasi setiap *frame*.

6. Pengujian dan Evaluasi Sistem

Pada tahapan pengujian dilakukan dengan menguji perancangan desain aplikasi yang telah dibuat menggunakan metode *Usability Testing* (UT). Selanjutnya melakukan evaluasi terhadap hasil dari pengujian tersebut.

7. Penyusunan Laporan Tugas Akhir

Pada tahapan ini dilakukan penyusunan laporan Tugas Akhir yang berdasarkan tahapan-tahapan sebelumnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi uraian teori diambil dari beberapa kutipan jurnal yang menjadi dasar pengetahuan untuk menunjang penyusunan laporan Tugas Akhir. Pembahasan yang berisi profil EduAlecta, bimbingan belajar, aplikasi *mobile*, *Global Positioning System (GPS)*, *Goal-Directed Design (GDD)*, *user interface*, dan *user experience*.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi uraian perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS

Pada bab ini berisi uraian hasil percobaan serta analisis dari pengujian yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi uraian kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan Tugas Akhir.