

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital yang berkembang pesat membuat banyak lulusan muda diharuskan memiliki bakat tambahan diluar bakat akademik mereka [1]. Ketidakmampuan untuk bersaing secara akademis membuat lulusan baru sulit untuk mencari pekerjaan. *Online course* membantu untuk membangun dasar-dasar kemampuan tertentu dan memenuhi kebutuhan berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan, memungkinkan talenta baru untuk mengenali bidang kekuatan dan kelemahan mereka [1].

Tingkat penyelesaian *online course* sangat berhubungan dengan tingkat motivasi belajar siswa [2]. Pada penelitian [3] terdapat nilai rata-rata berada di tingkat motivasi “sedang” namun tetap dilakukan peningkatan motivasi belajar. Hal itu juga didukung dengan penelitian sebelumnya pada [4] yang menjelaskan bahwa walaupun tingkat motivasi sudah cukup tinggi, dengan meningkatkan lagi motivasi belajar dapat mendorong siswa untuk hasil yang lebih baik lagi. Hasil dari survei pra-penelitian yang telah dilakukan kepada pengguna Buildwithangga khususnya pada bidang pemrograman, dari 30 orang yang mengikuti survei didapatkan 60% pengguna memiliki tingkat motivasi “sedang” dan 6,66% pengguna memiliki tingkat motivasi “rendah”.

Buildwithangga merupakan *platform online course* berbasis *website* untuk belajar ataupun mengasah keterampilan pada bidang *design* dan *code* dengan pengajar yang sangat berpengalaman di bidangnya masing-masing. Namun, *platform online course* berbasis *website* Buildwithangga memiliki kelemahan yakni masih banyaknya peserta yang kurang motivasi untuk menyelesaikan kursus sampai akhir materi, berhenti di tengah-tengah pembelajaran dan cenderung menyelesaikan dengan waktu yang lama. Dalam pembelajaran yang monoton hanya melihat video membuat peserta tidak mempunyai motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan *course* [5]. Pembelajaran yang interaktif dan mendorong peserta untuk terlibat langsung dapat membangun motivasi belajar [5].

Untuk itu, diperlukan solusi yang dapat mengatasi penurunan motivasi peserta *online course* khususnya dibidang pemrograman. Solusi yang ditawarkan adalah *chatbot*, *chatbot* adalah alat atau layanan yang berkomunikasi dengan orang-

orang melalui teks. Dengan menanggapi setiap baris yang ditulis pengguna, *chatbot* bertujuan untuk menggantikan manusia dalam melayani interaksi melalui *platform* perpesanan [6]. *Chatbot* telah digunakan untuk memotivasi pengguna dan mengubah perilaku mereka. *Chatbot* memiliki potensi lebih besar untuk memfasilitasi pembelajaran dan perubahan perilaku dalam pembelajaran karena peserta kursus *online* memerlukan lebih banyak bantuan untuk memahami pengetahuan secara efektif, mengatur waktu, mencatat tugas, dan tetap terhubung dengan komunitas pembelajaran mereka mengingat lingkungan pembelajaran jarak jauh [6].

Untuk perancangan ulang *user experience* pada Buildwithangga khususnya pada bagian kursus *code*, menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan metode pemecahan masalah secara kreatif yang melibatkan pengguna ke dalam proses berpikir dan menjadikan perspektif pengguna sebagai pertimbangan utama dari proses pemecahan masalah [7]. Pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang penambahan prosedur pelayanan dan membuat layanan *chatbot* pada *web apps* dengan metode *design thinking* [7] menjelaskan dalam merancang ulang UI/UX menghasilkan pengembangan ide solusi atau fitur yang inovatif dan tentunya sudah sesuai dengan keinginan pengguna serta sudah membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna.

Pada metode *design thinking* dibagi menjadi 5 tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Adapun untuk menghitung tingkat motivasi menggunakan *Instruction Materials Motivation Survey* (IMMS). Ada beberapa instrumen pengukuran motivasi belajar lainnya seperti *Academic Motivation Scale* (AMS), dan *Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (MSLQ). IMMS dipilih karena menurut (Keller) pada penelitian [8] instrumen ini dapat di gunakan untuk semua kalangan atau dapat beradaptasi sesuai situasi dan karena cocok atau dapat digunakan untuk mengukur motivasi peserta pada pembelajaran video atau kegiatan pembelajaran jarak jauh. Penggunaan IMMS juga telah terbukti bermanfaat dalam menentukan pengaruh penerapan teknologi baru terhadap motivasi siswa [9]. Menurut (Keller) pada penelitian [10] IMMS umumnya digunakan untuk menilai kebutuhan siswa sebelum terlibat dengan materi pembelajaran, serta reaksi siswa setelah terlibat dengan materi pembelajaran.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang, dapat diambil rumusan masalah seperti berikut:

1. Bagaimana solusi desain *chatbot* dalam merancang ulang *user experience* Buildwithangga menggunakan metode *design thinking* untuk meningkatkan motivasi belajar pengguna kursus?
2. Bagaimana peningkatan motivasi hasil solusi dari *redesign prototype website* Buildwithangga dalam memenuhi kebutuhan pengguna?

1.3. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Solusi desain *chatbot* dalam merancang ulang *user experience* Buildwithangga menggunakan metode *design thinking* untuk meningkatkan motivasi belajar pengguna kursus.
2. Peningkatan motivasi hasil solusi dari *redesign prototype website* Buildwithangga menggunakan *Instruction Materials Motivation Survey* (IMMS) dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

1.4. Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah pada tugas akhir ini yaitu

1. Penelitian ini melakukan *research user experience* kepada pengguna kursus *code* pada *website* Buildwithangga.
2. Perancangan berfokus pada cara meningkatkan motivasi pengguna kursus *code* pada *website* Buildwithangga.

1.5. Metode Penyelesaian Masalah

Berikut merupakan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam menyusun tugas akhir ini yaitu sebagai berikut:

1. Studi literatur

Sumber Literatur didapat dari jurnal, artikel/*paper*, buku, majalah, dan hasil penelitian. Pada kegiatan studi literatur ini hal yang dilakukan yaitu mencari sumber literatur yang berhubungan dengan tugas akhir yang akan dibangun sesuai dengan metode yang digunakan dalam penyusunan dan mengumpulkan berbagai data dan informasi.

2. Menganalisis permasalahan

Setelah adanya rumusan masalah kegiatan yang harus dilakukan selanjutnya yaitu menganalisis permasalahan yang ada sehingga mendapatkan solusi dari metode yang digunakan.

3. *User research* dan *user persona/empathize and define*

Setelah adanya dilakukan analisis permasalahan hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah melakukan *user research* yaitu dapat dilakukan dengan *user interview*. Kemudian dilanjutkan dengan *user persona* dengan membuat persona yang mewakili target *audiens* yang menggunakan kursus desain Buildwithangga.

4. *Ideate* dan *prototype*

Setelah mendapatkan hasil dari *user research* dan *user persona*, dilakukan *ideate* dengan membuat *user flow* dan *information architecture*, kemudian dilanjutkan dengan *wireframing* dan pembuatan desain sampai *prototype*.

5. Melakukan pengujian/*testing*

Langkah selanjutnya yaitu kegiatan dalam dengan menguji prototipe agar dapat mengetahui prototipe *website* sudah sesuai keinginan *user* atau tidak dalam hal meningkatkan motivasi belajar dan menyusun hasil yang didapat sesuai dengan metode yang digunakan.

6. Analisa hasil dan menarik kesimpulan, serta saran

Pada kegiatan analisa hasil, dilakukan analisa hasil yang didapatkan pada tahap pengujian. Kemudian hal yang dilakukan yaitu menulis kesimpulan dan saran berdasarkan peningkatan penggunaan *Chatbot* pada prototipe menggunakan metode yang digunakan, dan sebagai saran kepada peneliti lain agar dapat melanjutkan penelitian ini.

7. Penulisan tugas akhir dan dokumentasi

Setelah seluruh kegiatan yang dilaksanakan selesai langkah selanjutnya yaitu menyusunnya ke dalam tugas akhir, tidak lupa juga untuk memasukkan dokumentasi jalannya kegiatan ke dalam laporan.