

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin pesat telah berdampak pada revolusi industri 4.0 yang mengharuskan suatu organisasi untuk menerima perubahan di era digital dalam segala bidangnya. Organisasi yang menerima digital didukung oleh Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) baru yang disebut sebagai transformasi digital yang semakin menjanjikan peluang pertumbuhan yang signifikan (Loonam et al., 2018). Transformasi digital telah banyak mengubah dunia saat ini. Transformasi digital ini menciptakan permulaan untuk mencari cara yang lebih efektif dan efisien dalam menggantikan proses lama pada berbagai kegiatan, kegiatan ini dijalankan dengan memanfaatkan atau menggunakan teknologi yang sudah tersedia (Ainun, 2022). Segala sesuatu mulai dari kegiatan sehari-hari hingga transaksi keuangan dapat dikelola dengan mudah berkat transformasi digital (Abdul Hannan, 2023). Mengingat fakta bahwa revolusi industri 4.0 berdampak pada cara hidup masyarakat maka *society* 5.0 dapat didefinisikan sebagai masyarakat yang berbasis teknologi dan berorientasi pada manusia (Abashidze, 2022). Sangat penting bagi masyarakat untuk memiliki keterampilan digital dan mampu menggunakan teknologi yang modern. Hal ini tidak dapat dicapai tanpa memperkenalkan transformasi teknologi digital ke dalam pendidikan.

Selama beberapa dekade terakhir, telah terjadi kemajuan yang cukup pesat di bidang pendidikan berkat kemajuan teknologi melalui transformasi digital. Bidang pendidikan menjadi salah satu industri yang telah mampu mencapai revolusi industri 4.0 melalui penerapan teknologi yang dapat memacu transformasi digital (Shenkoya & Kim, 2023). Bidang pendidikan telah mengalami transformasi digital dengan menerapkan teknologi yang berpotensi membawa perubahan yang belum pernah terjadi sebelumnya pada masyarakat, bisnis, perekonomian, dan bidang lingkungan sosial lainnya (Demartini et al., 2020). Transformasi digital bertujuan untuk lebih

Kayla Nur Saffanah, 2024

**PERANCANGAN DESIGN UI/UX PADA APLIKASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM GUNA
MENINGKATKAN EFEKTIFITAS DAN KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memahami tuntutan dan perilaku para pemangku kepentingan dan untuk lebih menyesuaikan pendidikan dan layanan sosial untuk memenuhi kebutuhan *society 5.0* dalam lingkungan yang kompetitif.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting di Indonesia, namun permasalahan mendasarnya bermula pada konteks masyarakat yang lebih luas. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berbagai aspek masyarakat ikut berkembang, pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan dalam mencapai tujuan dan perkembangannya (Julaeha et al., 2021). Hal yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan proses pembelajaran di kelas salah satunya adalah internet. Internet sering digunakan untuk berkomunikasi, namun pada perkembangan selanjutnya internet juga dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran dan pendidikan.

Mengingat keadaan saat ini, hanya dengan mengandalkan pendekatan tradisional menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif dan bahkan akan berdampak pada ekonomi masyarakat karena dapat berpotensi mahal (N. I. Putri et al., 2021). Penerapan teknologi dalam bidang pendidikan dapat membantu mengatasi dan membuat krisis saat ini lebih mudah dihadapi. *E-learning* atau *Learning Management System* (LMS) merupakan salah satu transformasi digital di dunia pendidikan saat ini (A. & Bau, 2023). Pada era pendidikan digital *Learning Management System* menjadi peran yang sangat penting. *Learning Management System* adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi berupa aplikasi dalam pendidikan yang digunakan untuk mengelola, mengorganisasi, dan menyediakan konten pendidikan secara online (Raschintasofi & Yani, 2023).

Berdasarkan pemaparan tersebut, menciptakan sebuah *design UI/UX Learning Management System* dapat diterapkan agar kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, maka dibutuhkan perancangan *design UI/UX* pada aplikasi *Learning Management System* agar dapat meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna dengan menggunakan metode *design thinking*. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*, dengan metode pengumpulan data wawancara, dan menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS). Tujuan penelitian

Kayla Nur Saffanah, 2024

PERANCANGAN DESIGN UI/UX PADA APLIKASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM GUNA MENINGKATKAN EFEKTIFITAS DAN KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini adalah menyediakan suatu produk bagi murid berupa aplikasi *platform* belajar *online* dengan tampilan *design* yang menarik dan *user flow* yang mudah dipahami. Sistem ini juga dapat memudahkan siswa dan guru dalam berkomunikasi, serta memberi siswa akses terhadap sumber belajar dan materi sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja (Novianto & Rani, 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara melakukan transformasi digital di dunia pendidikan?
2. Bagaimana cara masyarakat memiliki keterampilan digital dan mampu menggunakan teknologi?
3. Apakah metode *design thinking* efektif untuk merancang sebuah aplikasi LMS?
4. Bagaimana cara meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan suatu produk digital berupa *platform* belajar *online*.
2. Untuk mengetahui masyarakat dapat memiliki keterampilan digital dan mampu menggunakan teknologi.
3. Untuk mengetahui keefektifan metode *design thinking* dalam perancangan aplikasi LMS.
4. Untuk meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna dalam menggunakan *platform* LMS.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah literature dan wawasan teoritis mengenai perancangan UI/UX, khususnya dalam konteks aplikasi *Learning Management System (LMS)*.
2. Hasil penelitian ini akan memperkaya pemahaman mengenai penerapan metode Design Thinking dalam proses perancangan UI/UX, serta efektivitas metode ini dalam meningkatkan kepuasan dan efektivitas pengguna.
3. Penelitian ini akan mengembangkan model desain yang berbasis pada kebutuhan dan pengalaman pengguna, yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti dan praktisi di bidang desain interaksi dan pengalaman pengguna.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, sebagai berikut:

1. Dengan perancangan UI/UX yang baik menggunakan metode Design Thinking, aplikasi LMS diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dalam proses belajar mengajar.
2. Implementasi desain yang berfokus pada pengalaman pengguna akan meningkatkan kepuasan pengguna.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan panduan bagi pengembang aplikasi LMS dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih baik, sehingga dapat mengurangi hambatan penggunaan dan meningkatkan adopsi aplikasi.
4. Penelitian ini akan memberikan rekomendasi mengenai fitur-fitur yang perlu dioptimalkan atau ditambahkan dalam aplikasi LMS untuk mendukung kebutuhan pengguna secara lebih efektif.