

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi pembelajaran telah mengalami transformasi yang signifikan. Munculnya aplikasi pembelajaran daring telah mengubah cara kita belajar dan berinteraksi (Ariel, 2023). Salah satu inovasi yang dapat meningkatkan sisi itu adalah integrasi teknologi pengenalan emosi dalam pembelajaran. Aplikasi *web* Emosync merupakan salah satu pionir dalam bidang ini, dengan fitur rekognisi emosi yang memungkinkan mereka yang menggunakan *platform* video konferensi untuk lebih memahami kondisi emosional audiens selama proses pembelajaran (Muhajir, 2023).

Namun, seiring berjalannya waktu, kebutuhan pengguna semakin kompleks. Pengguna tidak hanya membutuhkan *platform* pembelajaran yang efektif, tetapi juga menarik, interaktif dan dapat memenuhi kebutuhan individual mereka (Imani & Montazer, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan redesign menyeluruh pada aplikasi Emosync dan *me-rebrand* menjadi Emodu. Melalui pendekatan rekayasa *Kansei*, penelitian ini akan mengidentifikasi aspek-aspek desain yang perlu diperbaiki dan menambahkan fitur-fitur baru yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa generasi sekarang.

Emosync adalah aplikasi *web* yang memberikan layanan dalam penggunaan *platform* video konferensi *Google Meet* yang digunakan untuk pembelajaran secara *online*. Aplikasi *web* ini membantu pengguna dalam proses pembelajaran dengan cara merekam emosi yang diberikan oleh audiens saat proses pembelajaran, hal ini bertujuan untuk memberikan pengguna pemahaman emosi yang ada pada audiens agar proses pembelajaran dapat ditingkatkan (Muhajir, 2023). Penelitian pada Emosync melakukan perancangan desain dengan memperhatikan dari sisi fungsionalitas tanpa memperhatikan estetika dan kesan yang didapatkan oleh pengguna sehingga dapat dibuktikan pada pengujian pertama bahwa aplikasi *web* yang ada memerlukan desain baru yang memenuhi dari segi yang belum ada, seperti yang dikatakan oleh Hekkert (2022) bahwa estetika berperan sangat penting dalam desain karena dapat meningkatkan daya tarik visual suatu objek sekaligus menyelesaikan masalah yang pada akhirnya akan meningkatkan kepuasan

pengguna. Desain yang diteliti merupakan desain antarmuka aplikasi pembelajaran daring sinkronis yang peka terhadap emosi pengguna. Hal ini perlu dilakukan karena sesuai dengan data yang dilakukan oleh Appfigures, dilaporkan bahwa aplikasi pembelajaran daring memiliki peningkatan pengguna yang masif pada tahun 2023. Peningkatan ini terjadi pada periode Januari 2022 hingga Juli 2023, sekitar 350 ribu tingkatan pengunduhan dimiliki oleh *Google Meet* (Ariel, 2023).

Selanjutnya, Emodu adalah luaran dari penelitian ini, terutama dari sisi desain antarmuka, yang merupakan versi terbaru dari Emosync. Emodu memiliki layanan terbaru bagi para audiens, pengguna dari sisi audiens dapat melihat emosi yang direkan oleh *platform* ini. Juga, Emodu memiliki tampilan terbaru yang meningkatkan sisi estetika dan kebutuhan secara kesan dan perasaan. Maka dari itu dilakuka redesain yang mementingkan ikatan secara emosi dan kesan dibutuhkan dalam suatu aplikasi karena antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang baik akan membantu pengguna mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan (Pratama & Cahyadi, 2020).

Pada penelitian sebelumnya dilakukan penelitian menggunakan metode *Design Thinking*, yang dimana metode tersebut memiliki fokus untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara fungsional pada aplikasi Emosync. Lalu, pada penelitian ini dilakukan penelitian pada objek yang sama namun dengan metode yang berbeda, yaitu menggunakan metode Rekayasa *Kansei*. Hal tersebut dikarenakan metode Rekayasa *Kansei* berfokus pada emosi pengguna yang sejalan dengan fitur yang ada, dengan tujuan untuk meningkatkan kesan dan emosi pengguna tentang produk yang digunakan (K. A. A. S. M. et al., 2022).

Rekayasa *Kansei* merupakan pendekatan desain yang menarik yang memberikan perhatian khusus pada aspek emosional dalam pengalaman pengguna (Hashizume & Kurosu, 2016). Berbeda dengan metode UX tradisional yang hanya fokus pada fungsionalitas, Rekayasa *Kansei* mengakui bahwa emosi manusia memiliki peran yang signifikan dalam membentuk persepsi dan interaksi dengan produk atau layanan. Dengan memahami emosi pengguna, Rekayasa *Kansei* membantu desainer menciptakan antarmuka yang tidak hanya intuitif tetapi juga mampu membangkitkan perasaan positif dan segi emosional yang baik. Hal ini

dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan membangun hubungan yang lebih kuat antara pengguna dengan produk atau dalam konteks ini adalah aplikasi *web*. Secara keseluruhan, Rekayasa *Kansei* menawarkan pendekatan yang inovatif dalam desain produk atau layanan. Dengan fokus pada aspek emosional, Rekayasa *Kansei* dapat membantu menciptakan pengalaman pengguna yang lebih berkesan dan memuaskan (Akram et al., 2024). Metode Rekayasa *Kansei* dilakukan dengan cara: (1). Melakukan identifikasi dari segi perasaan dan kesan yang dapat dilakukan dengan wawancara. (2). Pengukuran *Kansei* yang dapat dilakukan dengan kualitatif atau kuantitatif. (3). Pengembangan desain dari hasil pengukuran yang mengutamakan tujuan awal produk agar tetap sesuai dengan kebutuhan pengguna. (4). Pengujian yang memiliki berbagai cara seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mendapatkan *feedback* (Nagamachi, 2017).

Luaran dari penelitian ini adalah kebaruan desain aplikasi pembelajaran daring sinkronis peka emosi pengguna yang sudah ada, yang lebih memenuhi keinginan pengguna secara perasaan dan estetika. Dengan demikian, diharapkan Emodu dapat menjadi *platform* pembelajaran daring yang lebih efektif dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana hasil redesain pada antarmuka aplikasi pembelajaran daring menggunakan metode pendekatan Rekayasa *Kansei*?
2. Bagaimana aspek kesan dan perasaan yang didapatkan oleh pengguna pada aplikasi pembelajaran daring menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengembangkan desain baru dari aplikasi pembelajaran daring dengan metode Rekayasa *Kansei* yang sesuai dengan keinginan pengguna dalam segi perasaan dan kesan.
2. Melakukan pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur aspek kesan dan perasaan yang didapatkan oleh pengguna pada aplikasi pembelajaran daring.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian yang efektif adalah penelitian yang berfokus pada sasaran yang tepat. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa penelitian ini tetap terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, telah ditentukan batasan masalah terkait topik penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada pengembangan desain dari aplikasi pembelajaran daring sinkronis peka emosi yang berbasis aplikasi *web*.
2. Fokus penelitian dilakukan pengambilan data dari sisi *Teacher*.
3. Pembelajaran yang dilakukan merupakan proses penyampaian materi oleh *Teacher* kepada *Student* sebagai audiens.
4. Pengambilan data dalam metode *Rekayasa Kansei* dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya:

1. Bagi pengguna, hasil pengembangan rancangan antarmuka pada aplikasi pembelajaran daring dapat membantu proses mengajar yang nyaman dan sesuai kebutuhan maupun keinginan pengguna.
2. Bagi penulis, penelitian ini menjadi kesempatan untuk melakukan pembelajaran dan mengaplikasikan langsung proses pengembangan antarmuka terhadap aplikasi.
3. Bagi pengembang aplikasi pembelajaran daring, penelitian ini dapat menjadi acuan pengembangan desain antarmuka baik untuk aplikasi pembelajaran daring tersebut ataupun aplikasi lain.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab 1 hingga bab terakhir. Dalam penelitian ini, memiliki susunan sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia 2021.

Berikut sistematika penulisan penelitiannya:

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab I dalam penelitian ini terdiri dari: latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab II dalam penelitian ini terdiri dari: kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

Bab III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen lainnya, yaitu: lokasi dan subjek populasi /sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

Bab IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab yang paling penting dalam sebuah penelitian. Dalam bab ini terdiri dari dua hal utama, yaitu: pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian yang diambil, pertanyaan penelitian, hipotesis tujuan penelitian. Dan pembahasan atau analisis temuan.

Bab V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab simpulan dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.