

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-learning merupakan perkembangan pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga memudahkan pembelajaran seperti dapat mengikuti kelas, tes atau ujian dimanapun selama terhubung dengan internet [1].

Bimbingan belajar bertujuan membantu siswa untuk mengenali, mengembangkan, mengetahui bagaimana cara belajar yang baik untuk memahami pengetahuan dan keterampilan yang digunakan pada saat melanjutkan ketingkatan pendidikan yang lebih tinggi [2].

Wangsit merupakan salah satu buku yang sangat terkenal di kalangan pelajar SMA kelas 12 yang ditulis oleh Muamar Khadafi [3]. Berawal dari mendirikan bimbel pada tahun 2012, dimana bimbel tersebut memerlukan buku, tidak disangka buku tersebut efektif untuk membuat siswa-siswa lulus PTN [3]. Pada tahun 2013 barulah beliau menerbitkan buku tersebut untuk umum [3]. Buku Wangsit berisikan kumpulan soal dan strategi strategi untuk menghadapi SBMPTN, UTBK, dan ujian mandiri masuk kedalam perguruan tinggi [3]. Pada tahun 2017 wangsit menggunakan google form untuk melaksanakan *tryout* dan semakin berkembang pada tahun 2019 dengan menggunakan jasa *developer* untuk membuat aplikasi *tryout* [3]. Di dalam aplikasi *tryout Wangsit mobile* terdapat beberapa fitur dimana siswa dapat mengakses video pembahasan materi dan melaksanakan *tryout*.

Dilakukan pengukuran *usability* menggunakan *system usability scale* terhadap 8 responden yang berasal dari siswa kelas 12 yang memiliki buku Wangsit, untuk mengetahui tingkat *usability* aplikasi *tryout Wangsit mobile*. *System usability scale* (SUS) digunakan karena terbukti dapat mendeteksi perbedaan pada sampel yang lebih kecil dibandingkan kuesioner lainnya [4]. Didapatkan hasil skor SUS sebesar 43,75 yang menunjukkan aplikasi *tryout Wangsit* berada dibawah rata rata skor SUS yang baik yaitu lebih dari 68 [5], untuk *acceptability ranges* berada di *not acceptable*, *grade scale* berada di F, dan *adjective ratings* berada pada rentang “ok”.

Selain melalui skor SUS, dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui lebih dalam masalah antarmuka yang dialami responden pada aplikasi *Tryout Wangsit*. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan beberapa permasalahan antarmuka yang dialami *learner*, seperti: pada halaman *tryout* terdapat beberapa *button* dengan posisi yang dirasa kurang tepat sehingga menyebabkan *learner* perlu lebih membiasakan diri, pada bagian menu *score* keterangan hasil *score tryout* yang telah dikerjakan *learner* dirasa kurang memberikan informasi dengan baik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan perancangan ulang antarmuka pada aplikasi *tryout Wangsit*. Metode yang akan digunakan untuk proses perancangan ulang tersebut adalah metode *learner centered design* yang memiliki tujuan untuk membantu para pelajar mencapai tujuannya dalam kegiatan pembelajaran [5]. Metode tersebut diharapkan dapat menyelesaikan masalah *usability* yang dialami oleh *learner* karena metode ini berfokus kepada *learner* sehingga mereka dapat memberikan ide-ide dan memberitahu kebutuhan mereka seputar tampilan antarmuka yang dapat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran [6].

Setelah melakukan perancangan ulang antarmuka, akan dilakukan kembali pengujian *usability* yang dapat mengukur *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* [7]. Untuk mengukur hal tersebut dilakukan wawancara mendalam dan pengukuran *usability* menggunakan *System usability scale*, karena 10 pertanyaan kuesioner *System usability scale* dapat mengukur *learnability* dan *usability* secara menyeluruh, untuk *learnability* menggunakan pertanyaan ke-4 dan ke-10, dan *usability* dengan menggunakan 8 pertanyaan lainnya [8].

1.2 Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah yang ada pada penelitian ini sebagaimana yang sudah dijelaskan pada latar belakang diatas:

1. Bagaimana rancangan ulang antarmuka *aplikasi tryout Wangsit* yang sesuai dengan kebutuhan *learner* dengan menggunakan metode *learner centered design*?

2. Bagaimana hasil *usability* dari rancangan ulang antarmuka aplikasi *tryout* Wangsit?

1.3 Batasan Masalah

Agar Penelitian berjalan dengan efisien dan akurat, maka dibentuklah beberapa batasan diantaranya:

1. *User* aplikasi sebagai sampel berasal dari kalangan siswa/siswi SMA kelas 12 angkatan 2022 pengguna *smartphone* berbasis android yang memiliki buku wangsit om jero.
2. Penelitian ini berfokus kepada perancangan ulang halaman *tryout* dan *score tryout*.
3. Pengukuran *usability* dari rancangan ulang antarmuka aplikasi *tryout* Wangsit menggunakan *System usability scale*, dilakukan hingga mendapatkan skor lebih dari 68 (skor SUS yang dinyatakan baik).

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diantaranya:

1. Merancang ulang tampilan antarmuka pada aplikasi *Tryout* Wangsit yang sesuai dengan kebutuhan *learner* dengan menggunakan metode *learner centered design*.
2. Menganalisis hasil *usability* dari rancangan ulang tampilan antarmuka aplikasi *Tryout* Wangsit ketika sudah mencapai skor SUS 68.