

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Online course merupakan salah satu bentuk dari *e-learning* yang digunakan untuk menyajikan bahan belajar secara *online* [1]. Dengan pembelajaran *online*, banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk bisa menyelesaikan *course* yang diambil, salah satunya adalah *mentoring*. Mengidentifikasi dan mengembangkan semua kemampuan, termasuk kemampuan akademik dan profesional, dikenal sebagai *mentoring* [2]. Dalam proses ini, mentor membantu dan membimbing *mentee*, dan *mentee* sebagai individu yang membutuhkan bimbingan dan arahan dari orang yang lebih berpengalaman untuk mengembangkan keterampilan yang mereka miliki. Manfaat dari *mentoring* adalah mendorong *mentee* untuk mampu merencanakan peluang masa depan dengan membantu membentuk dan menentukan arah [3].

Dalam pembelajaran *online*, terkadang kurangnya interaksi langsung dengan mentor dapat mengurangi motivasi belajar. Tanpa tekanan sosial atau dorongan langsung, beberapa peserta mengalami kesulitan dalam penyelesaian pembelajaran [4]. Kursus *online* yang kurang interaktif dengan pengajar dapat membuat peserta merasa terhambat dalam penyelesaian kursus. Terutama dalam kursus yang menawarkan fitur kelas virtual atau diskusi *online*. Laporan hambatan dalam penyelesaian kursus antara mentor dan *mentee* telah menyebabkan kekhawatiran tentang kurangnya interaksi sosial dan perasaan komunitas di kelas *online*. Namun, penelitian menunjukkan bahwa inovasi dalam media instruksional *online* atau media pembelajaran berbasis elektronik yang memberikan banyak manfaat terutama pada proses pembelajaran daring atau jarak jauh serta desain dapat meningkatkan interaksi dan membangun komunitas di antara siswa *online* [5].

Kursus *online* yang efektif dapat memberikan kontribusi signifikan pada peningkatan keterampilan peserta [6]. Sehingga permasalahan yang diangkat yaitu hubungan antara efektivitas kursus *online* dan peningkatan kompetensi yang dilakukan saat pengambilan *course* pada *website* Buildwithangga. Dilakukan pengujian *pra-*

penelitian dari pengukuran *Usability Testing* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dari 30 orang pengguna *website* Buildwithangga didapatkan rata-rata nilai 69,58. Didapatkan 10 dari 30 orang yang telah mengisi memiliki nilai persentase 33,3% yang paling tinggi di antara *Adjective Rating* lainnya dan berada pada penilaian “Buruk”. Pada penelitian sebelumnya [7] didapat bahwa nilai *usability* terdapat pada skor 70,13 dan berada pada *Adjective Rating* “Cukup” namun tetap diberikan perbaikan. Maka dari itu diberikan penelitian lebih lanjut mengenai masalah yang dialami dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan.

Buildwithangga merupakan salah satu *platform website* yang digunakan untuk belajar *design* maupun *code* pemrograman dari mentor yang sangat berpengalaman di bidangnya masing-masing. Buildwithangga didirikan tahun 2019 sebagai *coding bootcamp*, dan dapat diakses di *website* yaitu Buildwithangga.com. Buildwithangga memiliki banyak fitur yang dapat digunakan seperti kelas *virtual* maupun *coding bootcamp* dari yang gratis hingga berbayar sesuai dengan *level* yang akan diambil. Pada proses pembelajaran hanya dengan menonton video serta mengikuti langkah-langkah yang diberikan tanpa adanya mentor untuk mengarahkan pada penyelesaian *course* yang diambil. *Platform* Buildwithangga sebenarnya sudah memiliki beberapa mentor pada setiap *course*, tetapi tidak ada wadah untuk dapat berinteraksi dengan mentor secara langsung. Proses pembelajaran pada *course* Buildwithangga memiliki kekurangan yaitu rasio perbandingan mentor atau pengajar dengan *mentee* yang tinggi sehingga menghalangi mentor atau pengajar untuk melakukan komunikasi tatap muka dengan *mentee* peserta *online course*. Karena itu, *mentee* kesulitan memahami informasi dari mentor atau pengajar, karena hubungan antara mentor atau pengajar dengan *mentee* terlalu besar [8].

Dari masalah solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang dapat meningkatkan *efektivitas* serta kegunaan *online course* pada *website* Buildwithangga. Solusi yang ditawarkan yaitu penerapan *fitur* satu mentor untuk satu *mentee* pada *platform* Buildwithangga, yang akan membantu *mentee* (siswa) dan mentor melakukan proses *mentoring* atau kursus secara 1:1 [8]. Proses bimbingan dengan metode pendampingan lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi [9], sehingga

membantu mentor dan *mentee* untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih efektif dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Proses *User Experience* (UX) berfokus pada meningkatkan kepuasan pengguna dari *website* atau aplikasi melalui kegunaan dan kesenangan yang dihasilkan dari interaksi antara pengunjung *website* atau pengguna aplikasi dengan produk [10]. Pengalaman pengguna dapat mencakup pemahaman pengguna tentang kegunaan, kemudahan penggunaan, dan efisiensi [11].

Penelitian ini melakukan rancangan ulang *user experience* fitur satu mentor untuk satu *mentee* pada platform Buildwithangga, menggunakan metode *Design Thinking*. *Design thinking* adalah pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada mengidentifikasi apa yang dibutuhkan pengguna dan membuat solusi *inovatif* untuk memenuhi kebutuhan tersebut [12]. Salah satu manfaat *Design Thinking* adalah mampu memecahkan masalah yang kurang jelas dengan merancang ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia dan menghasilkan banyak ide dan solusi selama sesi *brainstorming*. Pada penelitian sebelumnya [8] dilakukan pembuatan suatu prototipe terkait perancangan satu mentor satu *mentee* untuk jawaban dari permasalahan pengguna, dan akan dilakukan pengujian sebagai tahap akhir untuk memvalidasi apakah permasalahan dari pengguna sudah terjawab atau belum.

Pada metode *design thinking* terdiri dari 5 langkah yang harus dilakukan untuk mendapatkan suatu ide dan solusi, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing* [8]. Adapun tahapan evaluasi untuk mengetahui kegunaan dan efektivitas pada penambahan fitur satu mentor satu *mentee* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pemilihan *System Usability Scale* (SUS) dibandingkan dengan *Single Ease Question* (SEQ), *User Experience Questionnaire* (UEQ), dan *Usefulness, Satisfaction, and Ease of use Questionnaire* (USE) bisa bergantung pada beberapa faktor seperti tujuan penelitian. SUS lebih disukai dari metode lain seperti USE, SEQ, dan UEQ karena sederhana, cepat, dan mudah digunakan [13] dikarenakan terdiri dari 10 pernyataan sederhana yang mengukur persepsi keseluruhan pengguna terhadap *usability* produk atau layanan memungkinkan evaluasi yang cepat dan efisien. Alat uji kualitas pengalaman pengguna, *System Usability Scale* (SUS), dirancang untuk mengukur

berbagai jenis produk dan sistem, termasuk perangkat web dan aplikasi. Pada penelitian sebelumnya [14] alat ukur SUS digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam situasi tertentu dikenal sebagai pengujian kemampuan, dan diterapkan pada penelitian ini untuk mengetahui nilai efektivitas fitur yang dibuat.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam tugas akhir sesuai dengan latar belakang yang telah ditulis, konteks permasalahan dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Bagaimana solusi desain fitur satu mentor untuk satu *mentee* pada *website* Buildwithangga dengan menggunakan metode *design thinking*?
2. Bagaimana peningkatan *usability* hasil solusi *redesign website* Buildwithangga menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)?

1.3. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Solusi desain fitur satu mentor untuk satu *mentee* pada *website* Buildwithangga dengan menggunakan metode *design thinking*.
2. Peningkatan *usability* hasil solusi *redesign website* Buildwithangga menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

1.4. Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah pada tugas akhir ini yaitu

1. Penelitian ini melakukan *research user experience* kepada pengguna pada *website* Buildwithangga.
2. Perancangan berfokus pada peningkatan *efektivitas* serta meningkatkan kualitas penggunaan *website* Buildwithangga.

1.5. Rencana Kegiatan

Berikut merupakan rencana kegiatan yang 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 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. *Empathize* dan *define*

Setelah adanya dilakukan analisis permasalahan hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah melakukan *user research* yaitu dapat dilakukan dengan *user interview* atau wawancara. Kemudian dilanjutkan dengan *define* yaitu membuat *user persona* untuk mengetahui masalah yang ada pada setiap *user* yang diwawancarai.

4. *Ideate* dan *prototype*

Setelah mendapatkan hasil dari *user research* dan *user persona*, dilakukan *ideate* dengan membuat *brainstorming* yang mengumpulkan ide solusi yang ditetapkan, kemudian dilanjutkan dengan *wireframing* dan pembuatan desain sampai *prototype*.

5. Melakukan pengujian

Langkah selanjutnya yaitu kegiatan dalam dengan menguji prototipe apakah sudah sesuai keinginan *user* atau tidak, dalam hal peningkatan *efektivitas* serta kualitas penggunaan *website* dan menyusun hasil yang didapat sesuai dengan metode yang digunakan.

6. Analisa hasil dan menarik kesimpulan, serta saran

Pada kegiatan analisa hasil didapatkan pada tahap pengujian. Kemudian hal

yang dilakukan yaitu menulis kesimpulan dan saran berdasarkan peningkatan *efektivitas* serta kualitas penggunaan *website* Buildwithangga 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 penulis memasukkan dokumentasi jalannya kegiatan ke dalam laporan.