

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan *website* sebagai media pembelajaran sudah banyak digunakan oleh khalayak ramai. Pembelajaran *online* merupakan kegiatan dengan menggunakan internet dalam melakukan interaksi pembelajarannya [1]. Persaingan yang ketat membuat banyak lulusan muda yang menganggur dan juga kurang pengalaman dalam organisasi, pelatihan, atau aktivitas lainnya di luar keterampilan akademik yang dapat membuat lulusan muda kurang menarik bagi perusahaan [2]. Kursus *online* telah menjadi paradigma baru dalam proses pengembangan kemampuan mengingat teknologi yang modern saat ini dan akses yang tidak terbatas selama proses pembelajaran [2].

Dari berbagai penelitian mengenai kursus *online* terkait persentase penyelesaian kursus online masih rendah. Hal itu didapat berdasarkan penelitian sebelumnya [3] (Qian Fu, dkk) yaitu didapat tingkat penyelesaian kursus online rata-rata 7 hingga 10%. Adapun faktor yang menyebabkan tingkat penyelesaian kursus rendah, seperti pada penelitian [4] yaitu kurangnya motivasi, desain kursus, dan kurangnya interaktivitas. Kemudian berdasarkan penelitian (Belawati, 2019) [5] yang dilakukan pada kursus online Indonesia menunjukkan tingkat penyelesaian kursus hanya sebesar 16%. Hal itu disebabkan oleh, kekurangan waktu, rendahnya motivasi dan kurangnya interaktivitas. Adapun pada penelitian sebelumnya [6] yang dilakukan oleh (Si Na Kew, dkk) hasil yang menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna memiliki tingkat motivasi sedang dengan persentase sebesar 71% dan mendorong untuk melakukan peningkatan motivasi yang lebih berdasarkan hasil umpan balik responden. Hal itu untuk mengetahui solusi dan langkah penting untuk menjaga dan terus meningkat motivasi.

User experience merupakan perjalanan yang sehubungan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk mengenai memahami cara menggunakannya, apakah sudah ada kepuasan dalam penggunaan produk dan terkait dengan tingkah laku, reaksi, dan apa yang dipikirkan pengguna. Permasalahan yang ada saat melakukan pembelajaran dengan kursus *online* berdasarkan *user experience platform* Buildwithangga yaitu motivasi pengguna dalam belajar berada dalam tingkat sedang dan membutuhkan motivasi lebih. Hal

itu dibuktikan dengan pengujian pra penerapan solusi yang telah dilakukan dengan target merupakan pengguna kursus desain pada *website* Buildwithangga dari 30 orang pengguna yang diuji didapat 63.33% motivasi berada di tingkat sedang dan perlukan solusi untuk mendorong peningkatan motivasi.

Platform website Buildwithangga merupakan salah satu *platform* kursus *online* yang disukai pengguna dalam bidang desain dan pemrograman. *Website* Buildwithangga merupakan tempat belajar dan digunakan untuk meningkatkan kemampuan atau *skill* bidang desain dan pemrograman. *Platform* ini memiliki mentor-mentor yang berpengalaman, pembelajaran secara *online* dengan video penjelasan mentor, kuis, hingga belajar menggarap proyek atau tugas untuk melatih kemampuan dan pemahaman ilmu agar dapat diterapkan di dunia kerja. Dalam lingkungan belajar, pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengguna yang termotivasi menunjukkan beberapa karakteristik [7]. Mereka lebih cenderung melakukan kegiatan yang menantang, lebih terlibat, mengadopsi pendekatan pembelajaran mendalam, mengidentifikasi kegiatan akademik yang relevan untuk mencapai tujuan dan memperoleh manfaat yang diinginkan [7].

Untuk itu, diperlukan solusi yang dapat mengatasi rendahnya motivasi peserta kursus desain *online* dan solusi yang ditawarkan yaitu gamifikasi. Gamifikasi adalah penyatuan elemen desain seperti *game* ke dalam konteks non-*game* untuk melibatkan orang, memotivasi mereka untuk bertindak, dan memecahkan masalah [8]. Menurut (Kocadere dan C, agylar) dalam [9] menjelaskan gamifikasi sebagai "suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menggunakan prinsip-prinsip desain *game* dalam lingkungan belajar dapat membangun minat dan motivasi para pembelajar". Ada beberapa kategori kemampuan motivasi dalam gamifikasi yaitu, poin, papan peringkat, lencana, level, cerita/tema, tujuan jelas, umpan balik, hadiah, peningkatan, dan tantangan [10]. Telah dilakukan penelitian sebelumnya tentang penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, seperti yang telah dilakukan pada [11]. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, gamifikasi dapat membangun motivasi, untuk memperkuat motivasi seseorang, serta penggunaan metode gamifikasi secara terus menerus dapat mengembangkan motivasi dan membangkitkan keinginan dari dalam diri untuk menyelesaikan tugas [11].

Dalam melakukan rancang ulang *user experience* pada *website* Buildwithangga saat ini berfokus pada bagian kursus desain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan metode yang berpusat pada pengguna dan menghasilkan metode serta inovasi baru. Pada penelitian sebelumnya yaitu pada [12] didapat bahwa penggunaan pendekatan gamifikasi dengan metode *design thinking* dalam mengembangkan UI/UX secara keseluruhan setelah diimplementasikan telah menghasilkan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Adapun seperti penelitian yang telah dilakukan oleh [13] didapat bahwa penggunaan gamifikasi yang dirancang dengan metode *design thinking* telah sesuai dengan kebutuhan target pengguna. Dari kedua penelitian di atas didapat kesesuaian pendekatan gamifikasi dengan penggunaan *design thinking* untuk dapat menghasilkan solusi dan *design* sudah sesuai kebutuhan dan keinginan pengguna.

Tahapan *design thinking* yang digunakan yaitu *empathize, define, ideate, prototype dan test*. Sedangkan untuk mengevaluasi adanya peningkatan motivasi atau tidak dengan menggunakan *Instructional Materials Motivation Survey* (IMMS). Instrumen kuesioner *Instructional Materials Motivation Survey* (IMMS) (Keller) yang digunakan untuk mengukur motivasi dalam empat faktor yaitu, *attention* (perhatian), *relevance*(relevan), *confidence* (kepercayaan diri), *satisfaction* (kepuasan) [14]. Instrumen ini dipilih karena menurut (Keller) pada [14] menjelaskan “instrumen motivasi ini dapat diterapkan dan cocok untuk semua tingkatan usia peserta belajar dan dapat diterapkan sesuai situasi” dan karena instrumen motivasi ini efektif untuk menguji motivasi dengan rinci dan cocok untuk semua tingkatan usia dan semua situasi. Adapun berdasarkan penelitian dari [15], IMMS digunakan untuk mengukur dan mengidentifikasi isu-isu yang berkaitan dengan motivasi siswa dalam penggunaan materi pembelajaran. IMMS dirancang untuk mengukur sejauh mana pengguna menjadi terlibat dalam pengalaman belajar melalui elemen perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan (ARCS). Berdasarkan dari penelitian sebelumnya yaitu [16], IMMS sebagai instrumen situasional tidak mengukur tingkat motivasi secara umum melainkan fokus pada situasi pembelajaran tertentu, sedangkan untuk model ARCS hanya digunakan untuk memahami motivasi secara umum. Tetapi tujuan dari instrumen ini adalah

untuk mengukur seberapa banyak pengguna termotivasi untuk kegiatan instruksional tertentu, seperti pembelajaran *online* dengan video, atau untuk strategi tertentu seperti pembelajaran jarak jauh[16].

1.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana menerapkan gamifikasi dalam merancang ulang *user experience website* Buildwithangga untuk meningkatkan motivasi belajar pengguna kursus dengan metode *design thinking*?
2. Bagaimana mengukur peningkatan motivasi pengguna dari desain ulang *website* Buildwithangga dalam memenuhi kebutuhan pengguna?

1.3. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menerapkan gamifikasi dalam merancang ulang *user experience website* Buildwithangga untuk meningkatkan motivasi belajar pengguna kursus dengan metode *design thinking*.
2. mengukur peningkatan motivasi pengguna dari desain ulang *website* Buildwithangga menggunakan *Instructional 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 *design* pada *website* Buildwithangga.
2. Perancangan berfokus pada cara meningkatkan motivasi pengguna kursus *design* 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.
2. Menganalisis permasalahan, setelah adanya rumusan masalah kegiatan yang harus dilakukan selanjutnya yaitu menganalisis permasalahan yaitu pengujian sebelum penerapan solusi.
3. *Empathize and define*, setelah dilakukan analisis permasalahan hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah tahap *emphatize* yaitu melakukan wawancara dan mengumpulkan data, kemudian *define* yaitu tahap mendefinisikan masalah, mulai dari membuat user persona dan selanjutnya.
4. *Ideate dan prototype*, setelah mendapatkan hasil dari tahap *emphatize* dan *define* yaitu mendefinisikan masalah. Pada tahap ideate yaitu melakukan *brainstorming* yaitu mengumpulkan ide solusi yang akan diterapkan, sedangkan untuk selanjutnya yaitu *prototype* membuat *wireframe low fidelity* dan *high fidelity*.
5. Melakukan *testing*, langkah selanjutnya yaitu kegiatan dalam dengan menguji agar dapat mengetahui *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 gamifikasi 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.