



**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Sebagian besar kegiatan masyarakat saat ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi informasi sejalan dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan sistem informasi (Achmad dkk., 2021). Salah satu cara terbaik untuk mendapatkan informasi dengan melalui *website* (Seliwati, 2020). *Website* telah menjadi *platform* yang sangat penting di era digital saat ini karena memungkinkan individu atau organisasi untuk berbagi informasi dan menjangkau pengguna yang luas (Puji dkk., 2021). Pada saat ini *website* digunakan dalam berbagai bidang, seperti bidang pendidikan, bisnis, hiburan, dan komunikasi. Perkembangan internet saat ini, khususnya *website*, telah mempengaruhi aktivitas dan kehidupan sehari-hari masyarakat (Geasela dkk., 2018).

Fenomena tersebut juga terjadi di Indonesia, penggunaan *website* telah menjadi bagian penting dalam setiap aspek. Berdasarkan data pada tahun 2022-2023, jumlah pengguna *website* di Indonesia mencapai 215,63 juta pengguna (DataIndonesia.id, 2023). Jumlah pengguna *web* tersebut naik 2,67% dari tahun sebelumnya yang berjumlah 210,03 juta pengguna (DataIndonesia.id, 2023). Menunjukkan semakin banyak masyarakat Indonesia yang mengakses internet dan menggunakan *website* sebagai bagian integral dari masyarakat *modern* (DataIndonesia.id, 2023). Dampak penggunaan dari *website* adalah memudahkan masyarakat mengakses informasi tentang segala hal dari segala sumber, serta memudahkan proses pembelajaran masyarakat dengan tersedianya berbagai sumber materi pembelajaran pada sektor pendidikan (Kurniawan dkk., 2021).

Penggunaan *website* di bidang pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang membantu proses belajar karena pengguna dapat mengakses dan mendapatkan berbagai informasi tentang modul, artikel, jurnal, pengetahuan umum, dan lainnya dari luar kelas luring (Maharani dkk., 2021). Pada era digital, penggunaan *website* pendidikan sangat penting untuk proses pembelajaran mulai dari kalangan Generasi X, Generasi *Milenial*, dan Generasi Z yang sudah memanfaatkan dan menggunakan fasilitas *website* (Amira, 2021). Keberadaan *website* terutama pada pendidikan khususnya harus dapat membantu kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Saat ini,

terdapat banyak *website* pendidikan yang telah hadir seperti *Udemy*, *Coursera*, *Codecademy*, *Zenius*, dan lain-lain (Zamhari, 2020). *Website* tersebut bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan, wawasan dan dapat menambah kemampuan untuk penggunaanya (Harlina, 2019).

*Website* pendidikan yang ada saat ini sebagian besar telah menerapkan sistem pembelajaran *e-learning*. Pada dasarnya *e-learning* merupakan sebuah metode penyampaian materi dengan menggunakan teknologi informasi untuk kebutuhan pembelajaran, pelatihan atau memperoleh pengetahuan (Geasela dkk., 2018). Meskipun demikian masih terdapat beberapa *website* pendidikan yang belum menerapkannya. Salah satu perusahaan yang bergerak dibidang pendidikan namun belum menerapkan sistem *e-learning* yaitu Edspert.id.

Pada *website* Edspert.id terdapat tampilan pilihan layanan yang beragam. Namun, tampilan *website* Edspert.id belum menerapkan sistem *e-learning*. Pada proses saat ini pengguna harus mengakses beberapa *platform* di Edspert.id. Beberapa *platform* tersebut seperti *whatsapp*, *zoom*, serta *google drive*. Oleh karena itu, pengembangan desain diperlukan untuk menjadikan *website* Edspert.id memiliki layanan lebih baik untuk penggunaanya. Proses awal yang dapat digunakan untuk mengembangkan desain pada *website* Edspert.id adalah pengembangan *user interface*.

Proses pengembangan *user interface* diperlukan untuk mengembangkan desain yang mudah digunakan oleh peserta pembelajaran (Mud'Is dkk., 2019). Selain itu proses pengembangan *user interface* perlu mempertimbangkan aspek emosional pengguna (Ishak, 2022). Sebuah produk yang mempertimbangkan aspek emosional pengguna dapat meningkatkan kinerja dan kepuasan pengguna (Ishak, 2022). Dengan memahami dan merespons emosi pengguna, penulis dapat menciptakan pengalaman yang lebih berkesan dan memuaskan.

Pengembangan *user interface* mempertimbangkan emosional pengguna yang dilakukan dengan pendekatan *kansei engineering* (Hadiana, 2015). Pendekatan *kansei engineering* merupakan sebuah metode untuk mengetahui perasaan emosional pengguna ketika tertarik pada sebuah produk, serta mencari tahu hubungan antara perasaan dan karakteristik produk tersebut (Hadiana, 2015). Kelebihan dari metode *kansei engineering* adalah kemampuannya untuk

menerjemahkan kebutuhan emosional pengguna ke dalam parameter desain yang tepat melalui teknik tertentu (Rahma, 2023).

Selain itu, dapat digunakan dalam merancang desain secara sistematis dan orientasi untuk kebutuhan pengguna, dengan cara pendekatan *design thinking* sebagai *framework* untuk merancang desain *interface*. Pendekatan *design thinking* dapat membantu memahami kebutuhan pengguna dan menemukan solusi inovatif untuk masalah *user interface pada website* pembelajaran (Athallah Puteri dkk., 2022). Pendekatan *design thinking* juga memberi solusi berdasarkan emosional pengguna serta meningkatkan efisien dan efektivitas dalam proses pengembangan *website* (Athallah Puteri dkk., 2022).

<sup>1</sup> Berdasarkan penelitian dalam sepuluh tahun terakhir, pendekatan *kansei engineering* untuk merancang *user interface* pada *website e-learning* belum pernah dilakukan berdasarkan emosional pengguna dalam *framework desain thinking* yang diajukan dengan *system usability scale* (SUS). Uji *system usability scale* (SUS) merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur kegunaan dalam suatu sistem (Handayani & Adelin, 2019). Dimana bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang penilaian subjektif dari kegunaan sebuah sistem. Dengan membuat sepuluh pertanyaan menggunakan skala *linkert* digunakan sebagai penilaian mulai dari skor satu sampai lima. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk merancang desain *user interface e-learning* berbasis *website* yang mudah digunakan dan menumbuhkan emosi positif para pengguna. Penulis menggunakan *system usability scale* (SUS) dan *performance metrics* berfokus pada tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap hasil *prototype* dari desain *user interface*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru tentang bagaimana emosi pengguna dapat digunakan dalam proses desain untuk meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan khususnya pada *website* Edspert.id.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu diadakan penelitian mengenai perancangan kembali desain *website*. Dalam penelitian tugas akhir terdapat pokok permasalahan yang perlu dikaji antara lain:

1. Bagaimana desain *user interface website e-learning* yang sesuai dengan perasaan pengguna?
2. Bagaimana hasil uji kegunaan desain *interface website e-learning* yang diusulkan sesuai perasaan pengguna?

### **I.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka diketahui tujuan dari penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian tugas akhir terdapat tujuan yang harus dicapai, antara lain:

1. Untuk merancang desain *user interface e-learning* berbasis *website* pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan perasaan pengguna.
2. Untuk menguji kegunaan desain *user interface e-learning* berbasis *website* pembelajaran yang telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan emosional pengguna.

### **I.4 Kontribusi**

Dari dilakukannya penelitian ini diperoleh kontribusi penelitian ini dalam perkembangan desain pada *e-learning* berbasis *website*, diantaranya:

1. Bagi Penulis  
Diharapkan penelitian ini dapat memberikan usulan desain *user interface* berbasis *e-learning* pada *website* Edspert.id.
2. Bagi Perusahaan  
Penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan dalam pengembangan dan evaluasi desain *user interface* pada *website* Edspert.id untuk meningkatkan kepuasan pengguna.
3. Bagi Pembaca  
Mengetahui tentang *user interface* pada *website* pembelajaran yang sesuai dengan preferensi dan emosional pengguna menggunakan metode *kansei engineering* dan *framework design thinking*.

### **I.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terdiri dari enam bab yang masing-masing diperjelas dengan sub bab. Sistematika penulisan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan. Latar belakang berisi mengenai alasan dalam penelitian ini. Perumusan masalah berisi inti permasalahan yang akan dibahas. Tujuan penelitian berisi hal-hal yang ingin dicapai dalam penelitian. Pembatasan masalah berisi batasan dalam pembahasan. Metodologi penelitian berisi skema dari prosedur penelitian secara sistematis agar penelitian mengarah pada hasil dan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab tinjauan pustaka berisi kajian teori yang digunakan sebagai penunjang dalam penyelesaian permasalahan yang ada.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Metode penelitian berisi tentang metode apa saja yang akan digunakan selama penelitian ini. Terdapat penjelasan terkait metode, alasan memilih metode tersebut serta analisa awal.

## **BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA**

Bab pengolahan dan pengumpulan berisi kumpulan data yang telah dikumpulkan oleh penulis kemudian data tersebut diolah untuk mendeskripsikan permasalahan yang ada menggunakan metode *kansei engineering* dalam *framework design thinking*.

## **BAB V ANALISIS HASIL**

Bab analisis hasil yang dilakukan untuk mendeskripsikan hasil pengolahan data menggunakan *kansei engineering* dalam *framework design thinking*, dan hasil uji *usability scale*.

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang dibuat meliputi hasil dari pembahasan analisa dan pemodelan yang disesuaikan dengan tujuan penulisan. Saran berupa kritik yang membangun untuk perusahaan agar lebih baik lagi