

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan pada teknologi yang begitu sangat pesat telah memasuki dikehidupan manusia sehingga berdampak dengan yang namanya informasi dan teknologi yang sedang berkembang pada saat itu. Dengan meningkatnya persaingan bisnis maka perkembangan arus informasi suatu perusahaan dituntun agar memberikan informasi kepada pengguna yang lebih lengkap dan akurat sebagai salah satu faktor untuk dapat bersaing [1].

Teknologi masa kini telah membawa berbagai dampak yang dibidang positif didalam dunia pendidikan, Salah satunya dengan mempermudahnya kegiatan pembelajaran dalam suatu jaringan program pembelajaran elektronik, serta isi kursus yang akan memungkinkan untuk dikelola setiap aspek, hingga dari pendaftaran bagi siswa kursus, melakukan penyimpanan dari hasil tes, dan dapat juga memungkinkan sesuatu untuk menerima berbagai tugas secara online dan tetap bisa berhubungan langsung dengan siswanya. Yang sebelumnya dilaksanakan dengan cara tatap muka secara langsung, dalam masa pandemi saat ini maka harus dilakukan secara jarak jauh (*daring*) dengan sistem online. Atau yang sering disebut dengan *Learning Management System* (LMS), yang dapat dijalankan dengan bantuan internet, agar LMS ini bisa diakses secara bebas dan dimana saja serta kapan saja [2].

Pada Online Learning atau bisa juga diartikan *E-learning* merupakan model suatu pembelajaran yang nantinya akan hadir dengan memberikan manfaat dari perkembangan teknologi informasi elektronik. penggunaan *Learning Management System* (LMS) bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi agar lebih efisien, karena memiliki sifat yang bisa dibidang fleksibel, dan bisa digunakan kapan saja dan dimana saja [3]. *Learning Management System* LPK Pembangunan merupakan suatu pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan dari berbagai macam teknologi yang berbasis web, seperti, melakukan virtual class, video streaming, multimedia,

animasi teks secara online serta dikolaborasikan dengan pembelajaran tatap muka. LPK PEMBANGUNAN, adalah salah satu dari Lembaga Pendidikan Komputer yang membekali dengan pengetahuan teknologi komputer yang ada di kota pekalongan yang telah berdiri pada tahun 2000, yang menghadirkan berbagai kursus pembelajaran mulai dari digital marketing, internet of thing, design grafis dan masih banyak lagi. Sebelum melakukan design ulang, peneliti melakukan survey untuk mendapatkan feedback dari pengguna LMS, seperti tingkat kunjungan dan tampilan design dari website LMS LPK Pembangunan untuk menjadi bahan pertimbangan redesign. Menurut data yang didapat melalui kuesioner yang dibagikan oleh peneliti untuk 20 responden pengguna LMS dengan hasil seperti seringnya kunjungan sebanyak 10% dan kadang-kadang 45% sisanya jarang. Dan untuk tampilan design sebanyak 55% menunjukkan warna masih terlalu monoton, 45% sisanya pada bagian tombol dan jenis font yang digunakan masih kurang tertata rapih, dan jika dilihat secara visual kurang menarik. Untuk memberikan kenyamanan dan pengalaman terbaik saat pembelajaran atau pun pelatihan secara online, peneliti akan melakukan redesign ulang pada website LMS LPK Pembangunan menggunakan metode *Design Thinking*.

Website *Learning Management System* (LMS) LPK Pembangunan sebagai media pembelajaran perlu dilakukan suatu perancangan ulang pada *user interface* untuk meningkatkan *user experience*, dengan kualitas visual yang lebih menonjol serta keterbacaan kontennya bisa lebih jelas dan mempermudah *user* dalam menggunakannya [4].

Metode *design thinking* secara harafiah, suatu metode design yang bisa dipahami sebagai sebuah metode yang ditujukan untuk mendesign bagaimana cara seseorang berfikir. *Design thinking* adalah suatu metode untuk mengatasi masalah yang pertama kali dikembangkan oleh Tim Brown. Pemecahan dari suatu masalah dengan menggunakan metode *design thinking* dinilai sudah terbukti efektif karena dapat memberikan sebuah solusi yang nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna [5].

Metode ini telah memiliki beberapa tahap - tahapan yang mulai dari mengumpulkan informasi tentang pengguna, dari berdasarkan informasi yang

didapat tersebut dibuatlah yang nantinya akan dibutuhkan pengguna, hingga membuat suatu solusi - solusi yang sangat kreatif, yang akan membangun suatu representasi dari berbagai solusi - solusi yang telah ditawarkan, dan dapat menguji suatu hasil representasi yang telah dibangun agar mendapatkan masukan atau *feedback*. Pemikiran pada desain juga melibatkan suatu eksperimen yang sedang berlangsung seperti membuat sketsa, membuat prototipe, menguji dan mencoba berbagai konsep dan ide [6].

Pada metode kali ini peran utama dari pengguna sangatlah penting karena nantinya dari hasil dari design akan dipakai oleh user. Perancangan desain antarmuka (*User Interface*) adalah tahapan yang diamana sangatlah penting untuk sebuah pengembangan perangkat lunak. Pada tahapan ini akan menghasilkan suatu produk yang jadi serta skenario dari penggunaan aplikasi. Hasil dari produk ini nantinya akan diuji cobakan yang berdasarkan suatu pengalaman dari pengguna akan mendapatkan berbagai masukan untuk memperbaiki atau membuat produk yang lebih baik lagi dan dapat melakukan perbaikan pada setiap produk yang ada [7].

Perancangan pada *user interface* dilakukan ketika aplikasi yang telah dirancang ulang ini telah terimplementasikan, fungsionalitas dari berbagai sistem yang ada, dan dapat berfungsi seperti dengan apa yang diharapkan oleh para pengguna. Terdapat beberapa langkah yang nantinya akan dilakukan pada metode ini, yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Protoype, Test* [8].

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang ada di latar belakang yang sudah diuraikan, dapat diketahui suatu masalah yang dihadapi yaitu LMS LPK Pembangunan dari segi tampilan LMS yang masih kurang menarik sehingga menyebabkan pengguna kurang nyaman untuk menggunakan atau menelusuri lebih dalam apa saja yang ada di LMS tersebut, maka perancangan ulang Website LMS LPK pembangunan perlu dilakukan karena untuk menambah *user experience*.

## **1.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan pernyataan dari perumusan masalah yang ada maka akan disusun sebuah pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1.2.1 Bagaimana cara meningkatkan kualitas dari suatu tampilan *user*

*interface* pada website *Learning Management System* (LMS) LPK Pembangunan untuk menambah *user experience*?

1.2.2 Bagaimana cara melakukan *redesign* website dengan metode *design thinking*?

1.2.3 Bagaimana cara mengimplementasikan metode *design thinking* pada website LMS LPK Pembangunan di figma?

### **1.3 Batasan Masalah**

Setelah memperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan permasalahan yang ada maka akan diperoleh suatu batasan-batasan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1.3.1 Redesign Website LMS LPK pembangunan dirancang menggunakan tools Figma

1.3.2 Uji hasil rancangan design Website LMS LPK pembangunan menggunakan *prototype*

1.3.3 Sistem dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML dan CSS di visual Studio Code (VSC)

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Melakukan Redesign pada tampilan *user interface* website LMS LPK Pembangunan yang kurang menarik bagi pengguna dengan menggunakan metode *Design Thinking* untuk merubah suatu tampilan pada website LMS LPK pembangunan untuk meningkatkan *user experience* dan hasil *redesign* yang dibuat berfokus pada peningkatan kualitas kenyamanan dan keindahan pada website LMS tersebut.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dengan adanya perancangan ulang pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Memberikan suatu peningkatan kenyamanan pengguna setelah menggunakan website LMS tersebut.

1.5.2 Untuk menambah pengalaman pengguna ketika memakai website LMS tersebut.