

BAB I

PANDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 yang menimpa hampir di seluruh dunia menjadi kendala bagi seluruh kalangan di dunia dan menjadi krisis kesehatan bagi seluruh manusia. Dalam dunia pendidikan, pandemik ini memberikan dampak yang signifikan seperti banyaknya sekolah yang tutup untuk menghentikan penyebaran dari virus Covid-19, dampak dari penutupan sekolah menyebabkan setidaknya 290,5 juta peserta didik yang terganggu aktivitas belajarnya karena ditutupnya sekolah oleh pemerintah [1].

Dampak dari pandemi ini menyebabkan pemerintah membuat sebuah program pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berdasarkan teknologi media digital dengan bahan belajarnya dikirim secara elektronik dalam bentuk file kepada peserta didik dari jarak jauh menggunakan jaringan internet dengan media komputer maupun *gadget*. Dan menurut pemerintah media ini adalah yang paling efektif untuk saat ini [2].

Oleh karena itu perlunya orang tua dalam mengganti peran seorang guru di rumah dalam membimbing anaknya selama pembelajaran jarak jauh. Terdapat empat peran orang tua selama PJJ yang salah satunya orang tua memiliki peran sebagai guru di rumah, orang tua dapat membimbing anaknya dalam belajar secara jarak jauh dari rumah[3].

Adapun permasalahannya dalam membimbing anak dalam belajar secara jarak jauh, yaitu mengenai bagaimana cara mengajar anak, buku yang dibutuhkan dalam membantu proses ajar anak, serta cara mengawasi kegiatan anak karena pembelajaran jarak jauh membuat anak terbiasa menggunakan *gadget*. Peran *gadget* pada anak-anak dapat memberikan dampak positif tetapi juga negatif. Akses yang tidak terbatas pada semua informasi dalam dunia maya, dan *gaming* dalam frekuensi yang tinggi mengakibatkan berkurangnya waktu anak

untuk secara langsung berinteraksi secara sosial dengan anak lainnya maupun dengan orang tua [4].

Pada sebuah aplikasi *mobile*, salah satu faktor penting yang harus diteliti, selain mengenai sistem adalah mengenai *user interface* (UI). UI memiliki peran penting karena sebagai penghubung antara *user* dengan sistem. Oleh karena itu desain dari UI harus dibuat dengan sebaik mungkin dan sebenar mungkin serta harus memperhatikan kemudahan penggunaannya, sebab akan membentuk persepsi dari penggunaannya terhadap perangkat lunak yang digunakan dan agar dapat diterima masyarakat. Oleh karena itu perlu adanya penelitian mengenai perancangan desain UI aplikasi ini.

Oleh karena itu perlunya *system* yang membantu orang tua dalam mengawasi, membimbing serta membantu proses pembelajaran bagi anak. Oleh karena itu terciptalah ide untuk membuat suatu aplikasi berbasis android yang berisikan mengenai informasi cara mengajar anak, *ebook* dan *parental control*. Pemilihan *platform* android dianggap paling tepat karena disamping perangkat android memiliki harga yang lebih murah dibanding *platform* lain, *platform* android juga memiliki mobilitas yang sangat tinggi sehingga memudahkan dalam memantau aktifitas anak [5]. Dalam hal ini terdapat aplikasi sejenis yaitu Rumah Belajar namun permasalahannya aplikasi ini memiliki *user interface* yang kurang memuaskan berdasarkan *review* dari *user* yang berada di *Play Store* yang sudah memakainya sehingga perlunya desain yang lebih baik.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukannya perancangan desain sebuah aplikasi mengenai *parenting and education* berbasis android. Dalam merancang desain aplikasi ini dilakukan pendekatan menggunakan *User Centered Design* (UCD). Pendekatan UCD akan melibatkan *user* pada proses pengembangan sehingga *user* dapat memberikan saran mengenai antarmuka dari aplikasi yang akan dibuat [6].

Pengalaman *user* atau *user experience* (UX) merupakan faktor penting untuk menentukan apakah *user interface* (UI) cukup memadai, oleh karena itu perlunya pengujian UX untuk kesuksesan sebuah desain UI. Untuk melakukan pengujian UX

akan dilakukan dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) karena cepat dan sederhana [5].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan, yaitu perlunya *prototype* mengenai pembelajaran anak yang mana membantu anak dalam proses pembelajaran dengan merancang *prototype* aplikasi *parenting and education* berbasis android, serta perlunya evaluasi *user experience* pengguna mengenai *prototype* tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun batasan dalam perancangan *user interface* aplikasi *parenting and education* adalah sebagai berikut:

1. Responden dalam penelitian adalah orang tua yang anaknya sedang duduk dibangku sekolah dasar dan anak yang duduk di sekolah dasar di area Banyumas.
2. Pengujian *prototype* menggunakan UEQ dilakukan sebanyak satu kali.
3. Perancangan ini hanya sampai pembuatan *Prototype*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang *prototype* aplikasi android *parenting and education* yang interaktif.
2. Mengukur *user experience* dari *prototype* aplikasi android *parenting and education* menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya untuk diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada *developer* aplikasi untuk mengembangkan lagi *user interface* aplikasi *parenting and education*.