

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan kepemimpinan salah satunya di bidang pendidikan sangat penting untuk kaum muda untuk berkontribusi kepada masyarakat. Peluang kepemimpinan pemuda memungkinkan pemuda untuk tumbuh dalam lingkungan positif yang mendorong perkembangan pribadi. Meningkatkan kesempatan kaum muda, memungkinkan mereka untuk menjadi lebih aktif di masyarakat dan di organisasi kegiatan dan mengembangkan keterampilan seumur hidup. Kepemimpinan merupakan bagian dari pengalaman belajar seorang individu. Pengalaman pembelajaran terjadi ketika seseorang terlibat dalam suatu kegiatan, berfikir secara kritis, mendapatkan informasi untuk digunakan dalam berbagai aktivitas, Mendapatkan pengalaman saja tidak cukup untuk mengembangkan "pembelajaran berdasarkan pengalaman". Belajar berasal dari pikiran dan gagasan yang diciptakan sebagai hasil dari pengalaman. Ini adalah sebuah "belajar sambil melakukan" atau proses "pembelajaran berdasarkan pengalaman" (Arnold, 2018).

Dengan seiringnya perkembangan platform digital menjadi wadah dan memberi kemudahan akses informasi bagi pemuda dalam mengembangkan karir pendidikan. Salah satu Organisasi NGO (*non-governmental organization*) yang di pelopori oleh pemuda-pemuda indonesia yang berkarir di luar negeri membangun sebuah yayasan bernama *Youth Break the Boundaries* (YBB). Selain itu mereka juga membuat berbagai program international seperti *Istanbul Youth Summit* (IYS),

Cairo Youth Summit (CYS), *Dubai Youth Summit (DYS)*, *YBB English School* adalah forum Pembelajaran persiapan tes bahasa Inggris, *YBB Turkish School* adalah forum pembelajaran Bahasa Turki berbasis sertifikasi TOMER (*Türkçe Öğretimi Uygulama ve Araştırma Merkezi*) & *YBB Education* (Forum yang membantu para siswa/mahasiswa yang ingin melanjutkan pendidikan di kampus yang ada di Istanbul, Turki.)

YBB memiliki sebuah platform aplikasi sebagai media informasi program-program konferensi antar pemuda, Webinar, *Bootcamp* berkaitan tentang pengembangan diri bagi pemuda di seluruh dunia. YBB merilis sebuah aplikasi dengan fitur untuk menyebarkan informasi mengenai beasiswa, dan membantu proses pendaftaran program yang telah dijalankan oleh YBB. Namun berdasarkan dari hasil survei kuisisioner dan wawancara berbagai pihak mulai dari pihak internal organisasi, *user* dan *developer*. Aplikasi ini memerlukan pengembangan lebih lanjut berupa desain antarmuka dan penambahan fitur baru yang membantu pengguna aplikasi YBB. Mulai dari *user interface* dan *user experience*.

Metode yang di tawarkan untuk melakukan pengujian dan evaluasi kualitas aplikasi pada aspek *usability* salah satunya dengan metode *user-centered design* (UCD). Mengembangkan desain *aplikasi Youth Break The Boundaries (YBB)* (Norman, 2013) dengan memperhatikan dan memperhitungkan kebutuhan pengguna aplikasi tersebut dengan menggunakan metode *user centered design*. Diharapkan dengan penelitian ini, *developer* akan mendapatkan hasil evaluasi pengembangan desain aplikasi *YBB Apps*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut bagaimana cara mengembangkan *user interface* dan *user experience* YBB Apps menggunakan metode *user-centered design* yang dapat memenuhi *usability*?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian sebagai berikut :

1. Menghasilkan pengembangan desain *user interface* dan *user experience* YBB apps dengan memakai metode *user-centered design*.
2. Membuat produk desain aplikasi YBB yang dapat memenuhi semua kebutuhan lewat *interface* yang ideal dan sesuai nilai-nilai *usability*.

1.4 Manfaat

Hasil penelitan ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Yayasan YBB

Penelitian ini dapat menjadi salah satu bentuk inovasi dan bukti keseriusan YBB (Youth Break the Boundaries) dalam mengembangkan Organisasi yang menyediakan dan membantu pemuda Indonesia yang tersebar diseluruh dunia dalam mengembangkan karir pendidikan kancah Internasional.

2. Untuk *Developer*

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi yang mampu memenuhi kebutuhan *user*.

3. Untuk peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dalam melakukan pengembangan desain aplikasi menggunakan metode *user-centered design*.

1.5 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan perancangan desain UI/UX, batasan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Pengembangan desain ini ditujukan pada pembuatan *user interface* dan pengukuran *user experience* YBB Apps berdasarkan metode *user centered design* (UCD).
2. Membuat desain ulang YBB Apps dengan metode *user centered design* berbasis *mobile*.
3. Penelitian menghasilkan sebuah rancangan desain YBB Apps yang berbentuk *prototype design* berdasarkan metode *user centered design*.
4. Merancang visual aplikasi dengan pendekatan identitas yayasan YBB
5. Pengembangan desain YBB Apps ditujukan untuk menjawab permasalahan pengguna aplikasi sebelumnya.

1.6 Metode

Metode yang dipakai dalam pengembangan ini yaitu, metode *User-Centered Design* (UCD) oleh Don Norman Untuk melakukan pengembangan desain YBB Apps.

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian melalui media Online Group WhatsApp dan untuk waktu penelitian pada bulan Oktober 2021 hingga Februari 2022 , untuk waktu pastinya di hari jumat malam pukul 19.00 WIB.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Beberapa kebutuhan bahan dan alat yang digunakan dalam pengembangan desain YBB *Apps* adalah sebagai berikut :

1. Kuesioner

Kuesioner diperlukan untuk mendapatkan data responden terkait YBB *Apps* sebelumnya. Hasil data yang diperoleh akan membantu proses pengembangan desain YBB *Apps*.

2. Software perancangan

Software atau perangkat lunak yang dipakai dalam proses pengembangan desain antarmuka YBB *Apps* adalah *software Figma*.

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Data yang digunakan untuk penelitian berasal dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data dari wawancara terhadap stakeholder internal yaitu *Founder* dan *Co Founder* YBB. Data sekunder adalah data yang berasal dari sumber yang telah tersebar pada aplikasi YBB sebelumnya.

Proses pengumpulan data ini merupakan bagian dari *empathize* dengan menggunakan beberapa metode diantaranya:

1. Wawancara

Melakukan wawancara kepada *developer* atau operator sebagai pelaku utama aplikasi YBB (*Youth Break the Boundaries*) yang dipercaya oleh Yayasan untuk mendapat keterangan mengenai objek penelitian dan beberapa kendala yang ada pada desain aplikasi sebelumnya. Kemudian

wawancara terhadap 2 narasumber selaku Founder YBB dan CEO mengenai kebutuhan dari organisasi dalam pengembangan YBB *Apps*.

2. Observasi

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara langsung bagaimana Organisasi YBB (*Youth Break the Boundaries*) sebagai objek penelitian berjalan maupun seperti apa kebutuhan dan tujuan yang diinginkan dalam pengembangan YBB *Apps*. Dengan terlibat dalam aktivitas lewat grup dan melakukan interaksi melalui rapat rutin di hari jumat setiap minggunya secara online.

3. Kuisisioner

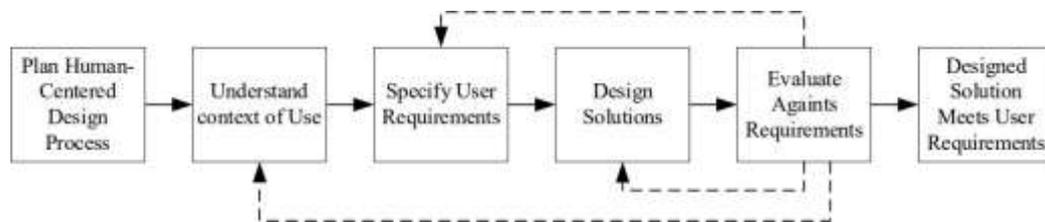
Kuisisioner dilakukan untuk mengukur seberapa efisien dan efektif aplikasi Youth Break The Boundaries dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait desain dan fitur YBB *Apps* dengan metode *user-centered design*. Kuisisioner menggunakan 10 pertanyaan dengan masing-masing 5 pertanyaan bagaimana pendapat *user* terkait *user interface* dan 5 pertanyaan terkait *user experience* aplikasi.

1.6.4 Analisis Data

Metode proses analisis data yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang ada adalah metode analisis SWOT. Metode analisis ini menjabarkan 4 point yaitu, kekuatan (*Strengths*), Kelemahan (*Weaknesses*), Peluang (*Opportunity*) dan Ancaman (*Threats*). Dengan memakai metode analisis SWOT data yang diperoleh lebih jelas untuk menentukan kekuatan dan peluang desain YBB *Apps* sebelumnya

yang dapat dikembangkan, sampai kelemahan dan ancaman yang digunakan untuk menganalisis kompetitor

1.6.5 Prosedur



Gambar 1.1 Tahapan proses metode *user centered design* (UCD)

Prosedur perancangan yang dipakai dalam proses pengembangan desain YBB Apps adalah *metode user centered design* (UCD). Metode yang berfokus pada kebutuhan pengguna dengan beberapa tahapan sebagai berikut. (Tirtana, Zulkarnain, & Hadi, 2022)

a. *Plan Human-Centered Design Process*

Tahapan pertama sebelum memasuki tahapan selanjutnya yaitu, mengumpulkan data dengan melakukan proses wawancara untuk mengetahui gambaran kebutuhan pengguna YBB Apps. Penggalan data melalui wawancara dan berkomunikasi langsung untuk mencari tau permasalahan dan kebutuhan pengguna YBB Apps.

b. *Understand Context of Use*

Dalam tahapan ini berfungsi untuk mengetahui calon pengguna akhir dari YBB Apps. Dimulai dari melakukan identifikasi calon pengguna, hingga mencari tahu dan mengenali karakter pengguna YBB Apps.

c. *Specify User Requirements*

Tahapan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna secara spesifik. Cara yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara kepada pengguna YBB *Apps* sebelumnya.

d. *Design Solution*

Pada tahapan ini berfungsi merancang serta melakukan implementasi pada hasil pengembangan desain. Dimulai dari rancangan desain secara kasaran hingga memasuki hasil akhir *prototype*.

e. *Evaluate Against Requirements*

Tahap dimana hasil desain *prototype* yang telah dibuat memasuki proses pengujian *usability testing*. Pengujian ini mengukur fungsionalitas sebuah hasil produk.

f. *Designed Solution Meets User Requirements*

Tahap terakhir dalam metode perancangan *user centered design*. Setelah melewati tahap perancangan desain hingga proses pengujian *prototype*. Hasil desain telah dinyatakan memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan pengguna sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Beberapa materi yang tertera akan dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan dalam tugas akhir ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab berisi latar belakang masalah, permasalahan, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab berisi teori yang digunakan dalam penulisan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan bagaimana penulis mengolah data yang diperoleh sesuai prosedur analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi gambaran hasil yang diperoleh dari perancangan yang telah dibuat dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN

Bab berisikan beberapa kesimpulan akhir dari hasil penelitian yang di dapatkan oleh Penulis.