

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kursus *online* saat ini sudah mulai banyak diminati oleh masyarakat Indonesia baik itu dari kalangan pelajar, mahasiswa, praktisi atau pun umum. Hal ini karena dipermudah oleh akses belajar melalui internet, waktu belajar yang fleksibel, tidak banyak mengeluarkan tenaga, harga yang terjangkau dan juga terdapat banyak kategori kelas mulai dari *soft skill* hingga *technical skill*. [3]

Dengan banyaknya kursus *online* yang menyediakan kategori kelas yang beragam, masyarakat justru semakin bingung memilih kelas mana dan bidang apa yang sesuai dengan minat mereka sehingga pengetahuan dan kemampuan mereka menjadi kurang menjurus dan mendalam. Melihat dari kebutuhan kerja saat ini, masyarakat dituntut untuk bisa mengembangkan diri dan menguasai salah satu bidang kemampuan khusus, karena diyakini akan lebih mudah mendapatkan pekerjaan dan lebih fokus pada satu bidang tertentu.

Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yaitu Nadiem Makarim mengatakan bahwa salah satu pekerjaan yang paling banyak dicari oleh perusahaan digital saat ini adalah UX Designer [4]. Kenapa demikian? karena berkaitan dengan kebutuhan kerja pada perusahaan rintisan atau *startup* digital saat ini sangatlah tinggi, terkhusus pada bidang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Pertumbuhan *startup* digital pada era globalisasi yang begitu cepat ini menuntut perusahaan untuk terus mengembangkan produk digital mereka agar bisa memenangkan persaingan. Maka dari itu masyarakat terkhusus yang terjun pada

bidang UI/UX juga dituntut untuk terus meningkatkan pengetahuan dan kemampuan diri khususnya di bidang UI/UX agar bisa bersaing juga agar bisa meningkatkan pengalaman pengguna pada produk digital mereka dengan baik.

Perkembangan UI/UX di dunia mengalami peningkatan, karena perusahaan-perusahaan dunia terkhusus perusahaan yang bergerak pada bidang teknologi mulai sadar bahwa bidang UI/UX sangat mempengaruhi pendapatan perusahaan dari segi pengguna. Sebanyak 35% perusahaan kehilangan pendapatan karena tidak fokus kepada UI/UX. Itulah sebabnya kenapa perusahaan teknologi seperti Facebook, Google dan Apple itu lebih banyak *invest* kepada bidang UI/UX. Karena bidang UI/UX adalah senjata rahasia agar produk yang mereka bangun bisa lebih menggaet pengguna untuk terus menggunakan produk mereka karena memiliki kemudahan, bisa memecahkan permasalahan dengan mudah, dan sesuai dengan kebutuhan. [5]

Bukan hanya dunia, Indonesia pun sudah mulai berkembang bidang UI/UX dan terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi pada era sekarang. Peneliti melakukan riset langsung kepada masyarakat, terutama berfokus pada masyarakat yang sudah terjun dalam bidang UI/UX dengan memberikan kuesioner berupa beberapa pernyataan dengan hasil sebagai berikut, yaitu hasil dari riset tersebut membuktikan bahwa 84.2% dari 19 responden sangat berminat terhadap bidang UI/UX, namun berdasarkan data tersebut ternyata banyak dari mereka masih merasa kesulitan mencari sumber belajar yang berkualitas, minimnya distribusi konten pembelajaran yang berbahasa Indonesia dan sulitnya mencari mentor pada bidang UI/UX.

Melihat dari permasalahan tersebut maka peneliti mempunyai satu gagasan dan 94.7% dari hasil riset yang peneliti lakukan masyarakat mendukung gagasan ini yaitu membangun dan membuat suatu *platform* kursus *online* khusus di bidang UI/UX yang berfokus dan bertujuan untuk membangun suatu *platform* kursus *online* agar dapat menyediakan sumber belajar yang berkualitas mengenai bidang UI/UX, menghubungkan masyarakat dengan mentor bidang UI/UX yang sesuai dengan keinginan dan kriteria masyarakat, dan menyediakan fasilitas dan distribusi konten pembelajaran dengan membuat *platform* kursus *online* berbasis video berbahasa Indonesia agar mudah dipahami masyarakat.

Untuk membangun *platform* tersebut peneliti menggunakan *platform* kursus *online* berbasis *website* supaya bisa mempermudah akses pengguna menggunakan *browser* melalui berbagai perangkat. Pada *platform* yang dibangun ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)* dan *Codeigniter* sebagai *framework*-nya. Kemudian menggunakan *framework CSS (Cascade Style Sheet)* pada *front-end* atau tampilan *website* dengan menggunakan salah satu *framework* yang sering digunakan yaitu *Bootstrap* agar nantinya *platform* yang dibangun bisa responsif dan bisa digunakan pada berbagai tampilan.

Seperti yang diuraikan diatas maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa peneliti bermaksud untuk membangun sebuah *platform* kursus *online* khusus pada bidang UI/UX dengan judul **“UX ORBIT DESIGN : PLATFORM KURSUS ONLINE BIDANG USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX)”**. Dengan adanya *platform* kursus *online* ini diharapkan dapat membantu

masyarakat yang terjun pada bidang UI/UX untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan terutama dalam bidang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX).

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah, peneliti sebelumnya telah melakukan pengumpulan data langsung dari masyarakat terkhusus masyarakat yang berminat pada bidang UI/UX lalu mendapatkan data permasalahan tersebut melalui kuesioner *online*. Berikut identifikasi dan rumusan masalahnya.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Setelah mendapatkan data riset dengan membuat kuesioner dan mengirimkannya kepada masyarakat terkhusus yang berminat pada bidang UI/UX, maka peneliti melakukan identifikasi masalah terkait permasalahan yang dihadapi masyarakat berikut ini :

1. Masyarakat memiliki kesulitan mendapatkan sumber belajar yang berkualitas mengenai bidang UI/UX.
2. Minimnya distribusi konten pembelajaran mengenai UI/UX yang berbahasa Indonesia.
3. Sulitnya mencari mentor pada bidang UI/UX.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengumpulkan data untuk membangun *platform* kursus *online* bidang UI/UX?

2. Bagaimana menganalisis data yang sudah didapatkan guna menunjang pembangunan *platform* kursus *online* bidang UI/UX?
3. Bagaimana merancang atau membuat *blue print* dari suatu *platform* kursus *online* bidang UI/UX yang akan dibangun?
4. Bagaimana membangun *platform* kursus *online* bidang UI/UX dari hasil rancangan tersebut dan berdasarkan kebutuhan masyarakat?
5. Bagaimana menguji *platform* kursus *online* bidang UI/UX tersebut?
6. Bagaimana mengimplementasikan *platform* tersebut guna memenuhi kebutuhan masyarakat?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi seberapa besar minat masyarakat terkait bidang UI/UX dan juga mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat terkait bidang tersebut serta juga memberikan sebuah solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada dengan memanfaatkan *platform* teknologi internet untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses pembelajaran UI/UX guna meningkatkan pengetahuan dan kemampuan masyarakat pada bidang UI/UX.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui apa yang menjadi permasalahan masyarakat terkhusus pada bidang UI/UX.
2. Menyediakan sumber belajar yang berkualitas mengenai bidang UI/UX.
3. Menghubungkan masyarakat dengan mentor bidang UI/UX yang sesuai dengan keinginan dan kriteria masyarakat.
4. Menyediakan fasilitas dan distribusi konten pembelajaran dengan membuat *platform* kursus *online* berbasis materi pembelajaran atau video yang menarik dengan bahasa Indonesia agar mudah dipahami masyarakat.
5. Mengimplementasikan *platform* yang dibangun agar dapat memudahkan masyarakat dalam mempelajari bidang UI/UX.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terdiri dari 2 bagian yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan solusi atas permasalahan yang terjadi pada masyarakat mengenai bidang UI/UX sehingga dengan adanya *platform* kursus *online* yang dibangun ini masyarakat dapat dengan mudah mengembangkan pengetahuan dan kemampuannya pada bidang UI/UX.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama mengikuti perkuliahan pada jurusan sistem informasi terkhusus pada bidang bisnis, pembelajaran teknologi dan tentang membuat sebuah sistem informasi.

2. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini peneliti mendapatkan pengalaman dan wawasan yang mendalam terkait pengimplementasian sistem informasi ke dalam *project* yang nyata dan dibutuhkan oleh masyarakat.

3. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat terkhusus masyarakat yang terjun pada bidang UI/UX agar mempermudah mendapatkan kursus pembelajaran yang berfokus pada satu bidang yaitu bidang UI/UX, sehingga masyarakat dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan yang mendalam agar bisa bersaing di era globalisasi saat ini.

4. Bagi Pihak lain

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan satu acuan untuk mahasiswa atau siapapun agar dapat melakukan penelitian lebih lanjut dan mendalam serta terperinci tentang *platform* ini.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membuat beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Pada *platform* ini semua akses kelas kursus *online* bisa diakses secara gratis dan berbayar. Fitur pembayaran yang digunakan pada *platform* ini masih menggunakan kirim melalui bank transfer secara manual.
2. Dalam *platform* ini yang dapat mengakses adalah semua pengguna yang sudah mendaftar dan mentor yang ingin mengupload dan membuka kelas, kemudian admin sebagai pengelola *platform* secara keseluruhan dan sekaligus akses untuk pengambilan keputusan.
3. Perusahaan bekerja sama dengan mentor yang sudah berpengalaman dan memiliki *skill* yang mumpuni di bidangnya, sehingga tidak semua orang bisa menjadi mentor. Perusahaan memberikan akses kepada mentor untuk membuat dan mendistribusikan konten pembelajaran.
4. Fitur forum diskusi tidak menggunakan aplikasi pihak ketiga tetapi dibuat fitur forum khusus pada setiap kelas.
5. Konten pembelajaran ini hanya berfokus pada bidang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang artinya adalah isi konten pembelajarannya hanya seputar bidang tersebut.
6. Video pembelajaran mengambil *link embed* hanya dari youtube tidak mengambil dari media lain. Video pembelajaran di *upload* dulu di youtube oleh mentor kemudian di simpan *link* nya pada *platform*.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

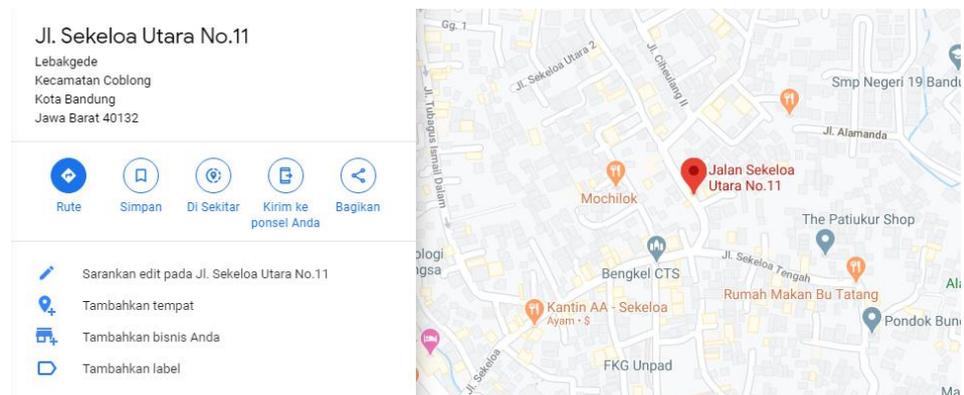
Adapun lokasi dan waktu penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut ini :

1. Lokasi

Nama Perusahaan : UX Orbit Design (<https://uxorbitdesign.com/>)

Alamat Perusahaan : Jl. Sekeloa Utara No. 11 RT/RW 04/05 Kecamatan

Coblong Kota Bandung



**Gambar 1. 1 Lokasi Objek Penelitian Dilihat dari Maps
(Sumber : Google.com)**

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 4 bulan dari mulai tanggal

30 Maret 2020 sampai dengan 15 Agustus 2020.

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Bulan															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan Pengguna Dengan melakukan riset melalui kuesioner dan diberikan langsung kepada masyarakat yang berminat pada bidang UI/UX.																

2.	<p>Membuat Prototipe</p> <p>Setelah mendapatkan hasil riset, kemudian dibuatkan sebuah prototipe.</p>																	
3.	<p>Menguji Prototipe</p> <p>Setelah prototipe dibuat, kemudian dilakukan pengujian.</p>																	
4.	<p>Memperbaiki Prototipe</p> <p>Pengujian telah dilakukan kemudian dilakukan perbaikan hasil dari pengujian tersebut.</p>																	
5.	<p>Mengembangkan versi produk</p> <p>Setelah prototipe sudah diuji dan diperbaiki, maka ini saatnya untuk mengembangkan versi produk lebih lanjut.</p>																	

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian skripsi ini, peneliti membagi beberapa bab pokok pembahasan ke dalam satu sistematika penulisan secara umum untuk mempermudah penyusunan penelitiannya. Berikut ini adalah sistematika penulisannya :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti membahas mengenai apa yang menjadi latar belakang dari sebuah penelitian yang dilakukan, kemudian membuat identifikasi masalah serta merumuskannya, setelah itu peneliti menuliskan maksud dan tujuan

penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah penelitian, mencantumkan lokasi dan jadwal penelitian serta membuat sistematika penulisan penelitiannya.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti membahas tentang penelitian terdahulu. Peneliti menemukan jurnal yang relevan dengan tema yang penulis angkat yaitu tentang kursus *online*.

3. BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bahasan ini yaitu bab tiga peneliti memberikan informasi mengenai objek penelitian yang diteliti yaitu nama objek penelitiannya adalah UX Orbit Design perusahaan yang bergerak pada bidang jasa dan kursus *online* yang berlokasi di Sekeloa Utara Kecamatan Coblong Kota Bandung. Kemudian peneliti juga menjelaskan bagaimana metode yang digunakan untuk melakukan penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini peneliti menjelaskan mengenai hasil dari analisis yang diusulkan dimulai dari perancangan *database*, perancangan prosedur, menguraikan rancangan antarmuka sistem, arsitektur jaringan kemudian implementasi dan pengujian terhadap *platform* yang dibuat.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini peneliti menjelaskan tentang saran dan kritik tentang aplikasi yang telah dibuat juga saran dan kesimpulan berupa rekomendasi bagi masyarakat untuk mengembangkan *platform* ini lebih lanjut.