

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kebijakan reformasi Pendidikan melalui merdeka belajar terus digelorkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia, salah satunya yaitu Program Organisasi Penggerak yang menjadi episode keempat dari kebijakan merdeka belajar (Ainia, 2020; Sekretariat GTK, 2021). Program Organisasi Penggerak (POP) adalah program pemberdayaan masyarakat yang dilakukan secara masif melalui dukungan pemerintah untuk peningkatan kualitas guru dan kepala sekolah berdasarkan model – model pelatihan (Sekretariat GTK, 2021).

Yayasan Sakata *Innovation Center* (YSIC), salah satu ormas organisasi penggerak melaksanakan program kerja yaitu pelatihan saung koding kepada guru dan kepala sekolah dasar yang tersebar di lima daerah di Jawa Barat. Untuk mendukung keberlangsungan program kerja tersebut, Yayasan Sakata *Innovation Center* menggunakan *learning management system* (LMS) sakattaku sebagai media pembelajaran *hybrid learning*. Namun, berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari pengguna LMS Sakattaku, diketahui bahwa 20 dari 45 responden (45%) mengatakan bahwa mereka mengalami kendala sehingga menyebabkan ketidaknyamanan dalam menggunakan LMS. Sementara, salah satu penunjang sebuah platform produk aplikasi adalah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX).

*User Interface* (UI) berperan sebagai bentuk visualisasi dari produk aplikasi yang fokus pada tampilan (Putra, Asfi and Fahrudin, 2021). Sedangkan menurut

(Lourensia, Setiawan and Krestiwawan, 2020) *User Experience* (UX) berperan atas fungsionalitas, kemudahan, kepuasan, dan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk aplikasi. Kedua komponen ini sangat penting karena dalam membuat suatu aplikasi maupun *website*, yang menjadi tujuannya adalah membantu pengguna dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, maka tujuan tersebut dapat terwujud apabila keseluruhan dari komponen UI dan UX saling terintegrasi (Krisnanik and Rahayu, 2021).

Di dalam lingkup *Human Computer -Interaction* (HCI), pendekatan *design thinking* dan *user centered design* sudah menjadi metode yang populer dalam membangun desain antarmuka (Wright, Blythe and McCarthy, 2006). Pendekatan *design thinking* merupakan pendekatan bermula pada tahun 1969 dengan konsep *design science* (Kannengiesser and Gero, 2019). Pendekatan ini memfokuskan pendekatan kreatif untuk inovasi dan pemecahan masalah melalui tahapan *emphasize, define, ideate, prototype, dan test* (Fisher, Oon and Benson, 2018). Sementara *Design Sprint* merupakan salah satu metode *user centered design* yang dirancang untuk membuat suatu prototipe dengan langkah yang cepat (Khoirunisa and Ramadhani, 2022; Muzayyana Agustin et al., 2022). *Design sprint* bermula dari *agile framework* yang kemudian dikembangkan oleh *Google Venture* untuk menyelesaikan masalah kritis melalui pembuatan prototipe dalam waktu singkat (Khoirunisa and Ramadhani, 2022). *Design sprint* biasanya melibatkan lima hari kerja, namun hal itu dapat dimaklumi apabila dilakukan lebih dari lima hari. Seperti yang dikutip oleh Banfield, Lombardo, dan Wax (2015) bahwa *design sprint* yang mereka jalankan sekitar 4-6 minggu dikarenakan tim dan klien tidak memiliki

fasilitas berkumpul bersama selama lima hari secara terus menerus (Banfield, Lombardo and Wax, 2015). Akan tetapi, dengan bekerja bersama dalam *design sprint*, dapat mempersingkat siklus debat tanpa akhir dan memampatkan waktu yang sebelumnya berbulan-bulan bahkan dapat dipersingkat hingga dalam satu minggu (Jake Knapp, 2016).

Dengan demikian, penggunaan siklus kerja cepat yang disebut *sprint* ini dapat dilakukan kompatibilitas dengan metode *design thinking* sehingga dapat memperoleh hasil rancangan desain yang lebih cepat, penggunaan anggaran yang rendah, dan sesuai dengan harapan pengguna. Melalui wawancara, *user testing*, dan survei *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengumpulkan data penilaian pengguna, diharapkan akan tercipta LMS yang lebih menarik dan sederhana sehingga pengguna dapat merasa mudah dan nyaman menggunakan LMS Sakattaku.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas pada penelitian yaitu :

1. Bagaimana menganalisis dan rencana penerapan *design thinking* dan *design sprint* terhadap UI/UX LMS Sakattaku?
2. Bagaimana hasil pengujian terhadap LMS Sakattaku?

## **1.3 Batasan Penelitian**

Adapun beberapa Batasan masalah yang diambil pada penelitian ini untuk membatasi sasaran utama adalah sebagai berikut.

1. Objek penelitian adalah LMS Sakattaku

2. Rancangan tampilan berbasis *website*.
3. Pengguna ditujukan kepada guru dan kepala sekolah yang merupakan peserta Program Organisasi Penggerak (POP).
4. Prototipe digunakan sebagai simulasi aplikasi yang akan dikembangkan.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini yakni :

1. Melakukan analisis dan rencana penerapan *design sprint* dan *design thinking* terhadap UI/UX LMS Sakattaku.
2. Melakukan pengujian dan mengetahui rekomendasi perbaikan terhadap web LMS Sakattaku.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian, diantaranya:

1. Bagi Keilmuan  
Memberikan salah satu rujukan serta implemementasi gabungan alur metode *design thinking* dan metode *design sprint*.
2. Bagi Instansi  
Memberikan rekomendasi terkait LMS Sakattaku, serta menghasilkan rancangan aplikasi yang dapat direalisasikan oleh tim Yayasan Sakata *Innovation Center*.