

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang terus berkembang, internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan teknologi telah mendorong peningkatan jumlah pengguna internet secara signifikan di seluruh dunia. Menurut data dari APJII (2024), pengguna internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 221 juta orang, mencakup 79,5% dari total populasi. Internet tidak hanya digunakan untuk kebutuhan hiburan dan komunikasi, tetapi juga mendukung berbagai sektor seperti Pendidikan [1]. Kemajuan ini memungkinkan terjadinya transformasi dalam cara manusia bekerja dan belajar. Saat ini, pembelajaran dapat dilakukan secara online melalui berbagai platform *e-learning* yang memanfaatkan koneksi internet. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam proses belajar-mengajar tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Namun, meskipun teknologi telah memberikan kemudahan dalam akses pendidikan, tantangan dalam efektivitas pembelajaran tetap ada, salah satunya dalam mata pelajaran seperti bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dipelajari karena memberikan manfaat dalam banyak hal, seperti memperluas peluang untuk berinteraksi dengan orang lain. Seseorang yang fasih berbahasa Inggris memiliki kesempatan lebih besar untuk berkembang. Rendahnya minat terhadap bahasa Inggris sering kali menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Didukung faktor rendahnya dukungan serta rasa percaya diri yang kurang di lingkungan kelas membuat siswa cemas untuk mengasah keterampilan bahasa Inggris mereka [2]. Materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dalam berbagai format seperti teks, gambar, dan video terbukti mampu membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan antusias dalam proses belajar bahasa Inggris, sehingga mendorong keterlibatan mereka secara lebih optimal [3]. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris.

Madani English House merupakan salah satu bimbingan belajar yang berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris dan menghadapi tantangan dalam meningkatkan efektivitas metode pengajaran. Dalam upaya memahami kebutuhan pengguna,

dilakukan observasi dengan memberikan beberapa tugas terkait fitur pada berbagai platform pembelajaran digital untuk mengukur tingkat efektivitasnya dalam mendukung proses belajar siswa. Contohnya, aplikasi Google Classroom mempermudah pengelolaan materi dan tugas dengan fitur unggah materi, pemberian tugas, serta chat diskusi. Meski demikian, Google Classroom tidak mengintegrasikan elemen gamifikasi dan juga tidak memiliki fitur untuk pemantauan perkembangan belajar siswa. Quizizz lebih berfokus pada kuis interaktif dengan elemen gamifikasi seperti poin dan papan peringkat yang meningkatkan motivasi belajar, tetapi tidak menyediakan fitur manajemen pembelajaran yang lengkap. Aplikasi Ruangguru menawarkan fitur pemantauan perkembangan belajar yang membantu siswa melihat progres mereka dari waktu ke waktu. Namun, aplikasi ini tidak memiliki fitur manajemen pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat kelas sendiri, mengunggah tugas, serta mengelola materi seperti yang tersedia di Google Classroom.

Mengingat hasil observasi, diperlukan sebuah platform pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Observasi terhadap berbagai platform pembelajaran digital menunjukkan bahwa kurangnya integrasi fitur manajemen pembelajaran dengan elemen gamifikasi dapat memengaruhi keterlibatan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, pengembangan platform ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka [4].

Pengembangan LMS berbasis mobile ini merupakan langkah strategis untuk mengoptimalkan pembelajaran bahasa Inggris secara digital. Pengembangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna memerlukan pemahaman mendalam terhadap pain point yang dialami oleh siswa dan tutor dalam proses pembelajaran. Pemahaman ini menjadi dasar dalam menciptakan *user experience (UX)* yang baik melalui perancangan *user interface (UI)* yang tepat. Dengan demikian, skripsi ini akan berfokus pada pengembangan *UI/UX* LMS berbasis *mobile* menggunakan metode *Double Diamond*. Metode ini berorientasi pada pemahaman kebutuhan pengguna sebelum menghasilkan solusi desain yang optimal. Proses ini mencakup beberapa tahap, dimulai dari eksplorasi masalah,

pencarian ide inovatif, hingga pengembangan solusi yang dapat diimplementasikan. Penerapan metode *Double Diamond* dalam perancangan LMS ini bertujuan untuk menciptakan sistem yang lebih interaktif, fleksibel, serta mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa [5].

Pada penelitian terdahulu memperkuat urgensi pengembangan LMS berbasis mobile dalam mendukung pembelajaran digital. telah diterapkan pendekatan *Double Diamond*. Adapun penelitian pertama berjudul "Perancangan Design UI/UX pada Aplikasi *Learning Management System* Guna Meningkatkan Efektivitas dan Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode *Design Thinking*". Penelitian ini menunjukkan bagaimana pendekatan *Design Thinking* dapat meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna dalam LMS. Penelitian ini menggunakan wawancara dan pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan nilai rata-rata 81, termasuk kategori B atau *Excellent*. Hasilnya menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang tepat mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal [6].

Penelitian kedua berjudul "*Design UI/UX E-Learning English Mobile Using User Centered Design (UCD) Method*" Penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD) untuk merancang aplikasi *e-learning mobile* guna mendukung pembelajaran bahasa Inggris. Fokus utama penelitian ini adalah menciptakan desain yang memusatkan pengguna sebagai inti proses pengembangan sistem. Pengujian menggunakan SUS menghasilkan nilai 78, menunjukkan bahwa desain tersebut dapat diterima dan memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa dan guru, termasuk dalam hal interaktivitas dan kemudahan penggunaan, yang juga mendukung penerapan elemen gamifikasi dalam pembelajaran [7].

Penelitian selanjutnya dengan judul "Penerapan Metode *Design Thinking* pada Perancangan UI/UX *Mobile Apps* sebagai Media Pendidikan Moral untuk Anak-anak". Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk menciptakan aplikasi edukatif berbasis *mobile* yang dapat membantu orang tua dalam memberikan pendidikan moral. Dengan pendekatan yang berfokus pada tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa UI/UX yang baik mampu meningkatkan efektivitas media edukasi, terutama

ketika disertai dengan elemen interaktif dan gamifikasi, guna menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman anak-anak [8].

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan yang berorientasi pada pengguna, baik melalui *Design Thinking* maupun UCD, efektif dalam meningkatkan kualitas aplikasi pembelajaran. Oleh karena itu, penggabungan prinsip-prinsip tersebut dalam kerangka *Double Diamond* diharapkan dapat menghasilkan rancangan LMS mobile yang lebih unggul, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang UI/UX aplikasi LMS berbasis *mobile* untuk bimbingan belajar bahasa Inggris Madani English House menggunakan metode *Double Diamond*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. Responden merupakan tutor dan siswa di Madani English House, dengan jenjang siswa dari SMP hingga SMA.
2. Proses perancangan dilakukan menggunakan Figma dengan hasil skripsi berupa *prototype* desain dalam format *high fidelity*.
3. Metode pengujian dilakukan menggunakan *Usability Testing* dan *Heuristic Evaluation*.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada skripsi ini yaitu menerapkan metode *Double Diamond* pada proses perancangan UI/UX *Learning Management System* untuk bimbingan belajar bahasa Inggris Madani English House berbasis *mobile* dengan menghasilkan nilai *usability* yang baik.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang ingin dicapai pada skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. Siswa dapat melakukan proses pembelajaran dengan lebih mudah melalui tampilan yang ramah pengguna.
2. Tutor dapat mengelola pembelajaran dengan lebih efektif melalui sistem yang dirancang berdasarkan hasil wawancara dan persona pengguna.

3. Meningkatkan kepuasan pengguna dengan memastikan bahwa desain antarmuka memiliki usability yang baik berdasarkan hasil pengujian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini bertujuan untuk membantu penyusunan laporan skripsi agar sesuai dengan acuan yang telah ditentukan dan mencapai tujuan penulisan yang telah ditetapkan. Beberapa tahapan yang harus dilalui dalam proses penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan gambaran umum tentang skripsi yang akan dilakukan, termasuk latar belakang skripsi, rumusan masalah yang akan dipecahkan, batasan masalah yang ditetapkan, tujuan skripsi, dan sistematika skripsi yang akan digunakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang dasar teori dan daftar skripsi yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang bertujuan untuk menjadi dasar skripsi. Skripsi yang dibahas adalah skripsi yang memiliki keterkaitan dengan skripsi ini seperti metode *Double Diamond*, *User Interface*, *User Experience*, *Usability Testing*, dan perangkat lainnya yang akan digunakan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang akan dibuat yaitu meliputi identifikasi masalah, studi literatur, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, metode perancangan desain, dan proses penulisan laporan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dari setiap tahap dalam metodologi penelitian. Pada bab ini, akan dijelaskan proses mulai dari pengumpulan data hingga tahap perancangan desain, yang mencakup fase *Discover*, *Define*, *Develop*, *Deliver* serta perancangan desain antarmuka aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh hasil skripsi yang telah dilakukan dan saran terhadap penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang literatur yang digunakan sebagai pedoman yang membantu pengerjaan skripsi.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi tentang data atau pelengkap yang menunjang dalam pembuatan skripsi.