

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Target akademik (*academic goals*) merupakan pencapaian yang ingin diraih seorang mahasiswa berkaitan dengan akademik atau pendidikan formal. Dalam praktiknya, seorang mahasiswa sering kali mengejar target akademik bersamaan dengan target lainnya yang lebih personal (*personal goals*). Sebagai contoh, ketika seorang pelajar mengerjakan proyek sains, maka ia memiliki dua target, yakni target akademik untuk mendapatkan nilai yang baik dan target personal untuk menjalin hubungan baik dengan rekan proyek. Karena saling berkaitan dan mempengaruhi, target akademik dan target personal menjadi sulit dibedakan. Hal inilah yang kemudian memunculkan kecenderungan mahasiswa untuk memenuhi target personal mereka daripada target akademik mereka [1].

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Sari dan kawan-kawan turut mendukung pernyataan tersebut. Penelitian tersebut dilakukan dengan melaksanakan survei kepada 100 mahasiswa Indonesia. Survei tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat kemandirian belajar mahasiswa Indonesia melalui indikator motivasi belajar, perencanaan dan implementasi, pemantauan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal. Hasilnya, sebanyak 60% mahasiswa memiliki tingkat kemandirian belajar rendah. Temuan lainnya dari penelitian ini adalah indikator motivasi belajar yang meraih persentase paling tinggi daripada indikator lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa Indonesia sebenarnya memiliki motivasi belajar, namun keinginan untuk merencanakan dan memenuhi target akademik sangat rendah. Kemandirian belajar serta perencanaan dan penerapan target akademik yang rendah menjadi alasan tingkat distraksi yang tinggi. Kemampuan mahasiswa Indonesia untuk mengontrol faktor lingkungan yang mendukung proses belajar, termasuk mengontrol kecenderungan pemenuhan target personal, masih rendah.

Beberapa mahasiswa mencoba meningkatkan capaian target akademik mereka dengan bantuan aplikasi manajemen target. Penggunaan aplikasi manajemen target tersebut lantas memberikan ruang munculnya peran desain interaksi (*interaction design*) dalam pencapaian target akademik mahasiswa. Desain interaksi merujuk pada perancangan desain produk interaktif untuk mendukung manusia berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari [2]. Aplikasi dengan desain interaksi yang efektif dapat mendukung mahasiswa untuk menggapai target akademik mereka.

Beberapa aplikasi manajemen target yang populer di PlayStore adalah To-Do List dan Notion, kedua aplikasi tersebut memasuki kategori “Top Free Productivity Apps” dengan lebih dari sepuluh juta unduhan. Aplikasi To-Do List berfokus sebagai pengingat, pelacak, dan membantu mengorganisir target kegiatan. Namun, meski dalam segi manajemen target aplikasi ini dapat membantu, aplikasi ini memiliki kekurangan dalam pengalaman pengguna, dimana iklan terus menerus tampil dan dapat mendistraksi pengguna. Di sisi lain, aplikasi Notion memiliki konsep yang mirip dengan aplikasi To-Do List namun dengan lebih banyak fitur personalisasi bagi pengguna. Namun, fitur personalisasi tersebut mengakibatkan responsifitas aplikasi Notion yang kurang baik, dimana tampilan aplikasi pada perangkat desktop lebih terstruktur dari pada tampilan pada perangkat mobile. Selain itu, meski aplikasi To-Do List dan Notion memiliki konsep manajemen target, tapi kedua aplikasi tersebut tidak mendorong pengguna untuk menggapai target mereka. Dalam konteks penggunaan oleh mahasiswa, kedua aplikasi tersebut mendukung perencanaan target akademik tetapi tidak mendukung pengaturan diri yang mengarah pada penerapan target akademik.

Berkaitan dengan pengaturan diri dan manajemen target, Edwin Locke dan Gary P. Latham dalam artikel ilmiah mereka yang berjudul “Self-Regulation Through Goal Setting” mengemukakan teori psikologi berjudul Goal Setting Theory [3]. Dalam teori tersebut, Locke berpendapat bahwa penetapan target yang spesifik dan menantang dapat mengarahkan seseorang pada pengaturan diri

yang berfokus dalam menyelesaikan target tersebut. Selain itu, komitmen untuk menyelesaikan target juga perlu dijaga dengan mewadahi keberadaan rekan (*peers*) dan umpan balik (*feedback*).

Goal Setting Theory dapat menjadi solusi untuk membantu mahasiswa menggapai target akademik mereka [4], [5]. Namun, penerapan Goal Setting Theory dalam desain interaksi masih belum banyak. Penelitian ini mencoba untuk mengimplementasikan Goal Setting Theory ke dalam desain interaksi melalui pengembangan desain antarmuka pengguna (UI) dan desain pengalaman pengguna (UX). Dalam mengembangkan desain UI/UX aplikasi, terdapat beberapa metode pengembangan yang dapat digunakan, salah satunya adalah metode Design Thinking. Design Thinking merupakan metode pengembangan ide bisnis atau model bisnis yang dapat diberlakukan untuk berbagai jenis ide bisnis [6]. Pendekatan Design Thinking menekankan proses empati dan kolaborasi yang dapat membuka banyak inovasi ide serta solusi [7].

Salah satu penelitian terdahulu yang berkaitan dengan implementasi Design Thinking pada pengembangan desain UI/UX aplikasi adalah penelitian yang dilakukan oleh [8]. Dalam penelitian tersebut, metode Design Thinking digunakan untuk mengembangkan desain UI/UX aplikasi pembelajaran bagi anak disleksia. Hasil desain UI/UX aplikasi tersebut lalu diuji menggunakan pengujian yang merujuk pada ISO/IEC 9241-11:2018. Hasil pengujian tersebut mengindikasikan bahwa desain UI/UX aplikasi dapat diterima oleh pengguna. Penelitian serupa dilakukan oleh [9] yang menggunakan pendekatan Design Thinking untuk mendesain UI/UX aplikasi Focuskuy. Aplikasi berbasis mobile tersebut ditujukan untuk meningkatkan fokus dan performa belajar mahasiswa. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan, penggunaan metode Design Thinking menghasilkan desain UI/UX yang dapat diterima oleh 70% pengguna. Penelitian menggunakan metode Design Thinking lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh [10]. Penelitian tersebut menggunakan metode Design Thinking untuk melakukan pembaruan terhadap *website* yang bergerak di bidang *financial-technology*. Pembaruan UI/UX melalui metode Design Thinking tersebut

menghasilkan desain UI/UX yang memberikan kemudahan bagi pengguna, dengan nilai rata-rata SEA (*single ease question*) sebesar 5,5.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu yang menjadi dasar skripsi ini, metode Design Thinking diterapkan sebagai metode perancangan desain UI/UX aplikasi LockeBox, yakni aplikasi yang mengintegrasikan prinsip-prinsip Goal Setting Theory untuk mendorong pengaturan diri mahasiswa dalam menerapkan target akademik mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah “Bagaimana penerapan metode Design Thinking dalam merancang UI/UX aplikasi LockeBox untuk manajemen target akademik mahasiswa berbasis Goal Setting Theory?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Aplikasi LockeBox ditujukan untuk memajemen target akademik mahasiswa
2. Target akademik mahasiswa yang dimaksud pada skripsi ini adalah segala pencapaian yang ingin diraih seorang mahasiswa berkaitan dengan akademik atau pendidikan formal
3. Narasumber untuk skripsi ini adalah sepuluh mahasiswa dari Perguruan Tinggi Negeri yang sedang atau pernah memiliki target akademik, dan sedang atau pernah membuat perencanaan target akademik

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk “Menerapkan metode Design Thinking dalam merancang UI/UX aplikasi LockeBox untuk manajemen target akademik mahasiswa berbasis Goal Setting Theory.”

1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penyusunan merupakan acuan proses penyusunan laporan skripsi. Dalam laporan ini, terdapat lima bab yang akan disajikan.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi gambaran umum dari skripsi yang akan dilakukan. Oleh karena itu, bab ini tersusun atas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, sistematika penyusunan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi dasar-dasar teori yang berhubungan dengan masalah yang dibahas, metode, dan *tools*. Selain itu, bab ini juga mencakup penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan skripsi yang akan dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi alur dan metode penelitian yang digunakan sebagai acuan untuk mencapai tujuan dari skripsi yang akan dilaksanakn.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil dari setiap tahapan skripsi, yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan hasil skripsi yang telah dilakukan serta saran yang ingin disampaikan penyusun untuk pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar literatur yang digunakan sebagai pedoman skripsi.

LAMPIRAN

Berisi informasi pelengkap penunjang skripsi.