

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang berkembang pesat, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan generasi muda. Anak-anak dan remaja, terutama yang berusia di bawah 13 tahun, semakin banyak menggunakan perangkat digital untuk hiburan dan pendidikan. Dalam perkembangannya, muncul banyak aplikasi game edukasi mobile sebagai sebuah inovasi yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran sambil bermain game. Aplikasi ini tidak hanya melibatkan anak-anak melalui interaktivitas dan gamifikasi, tetapi juga membantu mereka memahami konsep pendidikan dengan cara yang menyenangkan. Namun, efektivitas suatu aplikasi pendidikan tidak hanya bergantung pada konten yang disajikan, tetapi juga pada bagaimana perasaan dan interaksi pengguna dengan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, sangat penting untuk mempelajari pengalaman pengguna (UX) untuk memastikan bahwa aplikasi benar-benar memenuhi kebutuhan dan preferensi anak serta memberikan pengalaman belajar yang optimal.

Riset UX memberikan wawasan mendetail tentang cara anak-anak menggunakan aplikasi yang dibuat, apa yang mereka suka atau tidak, dan penilaian mengenai apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Selain itu juga diperlukan, pengembangan untuk informasi dari aplikasi tersebut melalui sebuah website. Website tersebut berisi informasi tentang fitur aplikasi, manfaat edukatif, hingga informasi karakter dan cerita dalam game tersebut. Tidak hanya informasi yang berkaitan tentang game, tapi juga berisi mengenai penjelasan tentang latar belakang pengembangan aplikasi, visi dan misi Perusahaan dan informasi dari produk yang ditawarkan. Dengan adanya website ini akan bermaanfaat bagi orang tua yang bisa memotiring kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak mereka. Website ini tidak hanya berfungsi untuk pusat informasi saja tapi juga menjadi sarana komunikasi antara pengguna dan pengelola aplikasi. Oleh karena itu, pengembangan frontend website yang informatif, mudah digunakan, dan menarik secara visual sangat diperlukan

untuk memastikan pengalaman pengguna yang positif. Website ini harus mampu menyajikan informasi secara jelas dan terstruktur, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari. Fungsionalitas navigasi yang baik, desain yang responsif, serta tampilan yang menarik akan meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna dalam mengeksplorasi konten yang disediakan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana melakukan analisis interaksi dan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi game edukasi mobile, sehingga bisa mengidentifikasi komponen atau elemen yang efektif dan yang memerlukan perbaikan?
2. Fitur dan desain website seperti apa yang diperlukan guna menunjang penampilan informasi dari aplikasi game dan Perusahaan secara efisien agar menarik para pengguna?
3. Bagaimana Memahami kebutuhan dalam penggunaan aplikasi agar fitur yang digunakan bisa sesuai dengan minat mereka agar memberikan pengalaman yang berbeda kepada mereka?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini berfokus pada anak-anak dibawah 13 tahun yang menggunakan aplikasi game edukasi mobile, sehingga hasil riset ux tidak diluar dari kelompok usia tersebut.
2. Pembuatan website hanya pada FrontEnd, yang mencangkup visual, navigasi dan penyajian informasi, tanpa melibatkan pembuatan backend.
3. Website berisi informasi yang berkaitan dengan aplikasi game edukasi dan perusahaan, tanpa membahas hal lain diluar itu.

1.4 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

1.4.1 Tujuan Umum

Mengembangkan aplikasi game edukasi mobile yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak usia di bawah 13 tahun, serta

membangun website informasi yang mendukung untuk meningkatkan pemahaman dan aksesibilitas pengguna terhadap aplikasi dan perusahaan.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Melakukan analisis terhadap interaksi dan pengalaman anak-anak saat menggunakan aplikasi game edukasi mobile untuk mengidentifikasi elemen yang efektif dan aspek yang memerlukan perbaikan.
2. Merancang dan membangun sebuah website yang berfungsi untuk menampilkan informasi dari aplikasi game dan informasi mengenai perusahaan secara efisien.
3. Meneliti dan memahami preferensi serta kebutuhan anak-anak usia di bawah 13 tahun dalam penggunaan aplikasi edukasi agar fitur dan konten aplikasi dapat disesuaikan dengan karakteristik dan minat mereka

1.5 Manfaat/Kegunaan

1.5.1 Bagi Penulis

- Mahasiswa akan mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam riset UX dan pengembangan website. Ini akan memperkaya pemahaman mereka tentang dunia kerja nyata
- Terlibat dalam proyek nyata seperti ini memberikan mahasiswa kesempatan untuk menambah portofolio mereka dengan hasil kerja yang konkret, yang dapat digunakan untuk menarik perhatian calon pemberi kerja di masa depan.
- Mahasiswa akan mengasah keterampilan teknis mereka dalam pengembangan aplikasi dan website, serta keterampilan analitis melalui riset UX dan analisis data. Pengalaman ini akan memperkuat profil profesional mereka

1.5.2 Bagi Perusahaan

- Melalui riset UX dan pengembangan website Informasi Aplikasi, mitra akan mendapatkan wawasan mendalam yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas aplikasi game edukasi mobile, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna anak-anak.
- Website informasi yang dirancang dengan baik akan memperkuat citra merek dan memudahkan orang tua atau pihak terkait untuk memahami manfaat aplikasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kepercayaan dan loyalitas pengguna terhadap produk perusahaan.

1.5.3 Bagi Universitas

- Melalui keterlibatan dalam program ini, universitas dapat memperkuat hubungan dengan mitra industri, seperti D'Topeng Kingdom Foundation, yang bisa berkontribusi dalam proyek-proyek penelitian atau program kolaborasi di masa depan.
- Dapat memberikan umpan balik yang berharga untuk menyempurnakan kurikulum fakultas, terutama dalam hal teknologi, desain UX, dan pengembangan website, dengan memastikan bahwa pembelajaran di kelas tetap relevan dengan kebutuhan industri.