

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelatihan atau *training* adalah proses pembelajaran yang dilakukan seseorang atau kelompok yang menekankan praktek dari pada teori dengan menggunakan pendekatan berbagai pembelajaran. Tujuan dari pelatihan agar peserta pelatihan, baik secara individu maupun kelompok, diharapkan mampu memahami serta menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diberikan selama proses pelatihan sehingga hasil pembelajaran tersebut dapat diterapkan dalam jangka pendek maupun jangka panjang. [1].

Dengan adanya pelatihan diharapkan setiap orang dapat meningkatkan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki. Seseorang yang mempunyai keterampilan yang baik serta motivasi kerja yang tinggi akan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan produktivitas dalam menjalankan pekerjaannya [2]. Pendidikan dan pelatihan memiliki perbedaan dalam tujuan serta penerapannya. Pelatihan lebih berfokus pada peningkatan kemampuan yang bersifat spesifik dan hasilnya dapat langsung diterapkan dalam lingkungan kerja, sedangkan pendidikan memiliki cakupan yang lebih luas dengan tujuan untuk memperkaya wawasan, mengembangkan ide, serta meningkatkan pemahaman terhadap pengetahuan secara teoritis.

Seiring dengan kemajuan teknologi. Saat ini telah banyak pelatihan berbasis *online*. Beberapa pelatihan diadakan oleh perusahaan swasta di Indonesia. Akan tetapi tidak semua masyarakat mengetahui informasi cara daftar *training* di internet. Banyak pengguna merasa bingung saat mengakses aplikasi tertentu karena desain antarmuka yang rumit. Platform pemesanan pelatihan bernama

Training.delta milik PT Delta Sinergi Prima menjadi salah satu contoh nyata di Indonesia. *Training* delta merupakan aplikasi untuk memberikan pelatihan terbuka untuk publik dan dapat diakses dimana saja. Dan aplikasi ini biasanya digunakan oleh organisasi swasta bahkan pemerintahan untuk melakukan pelatihan. *Training* delta menawarkan beberapa pelatihan seperti dasar-dasar mysql, *awareness* ISO 27001, system manajemen mutu, dll. Bahkan terdapat informasi mengenai rincian biaya yang dikeluarkan untuk mengikuti pelatihan tersebut. Namun, pengguna mengalami kesulitan ketika menggunakan aplikasi tersebut, hal ini didukung dengan banyaknya *user* yang melakukan pengaduan mengenai aplikasi *mobile* tersebut dan akhirnya tidak banyak peminat yang mendaftar secara mandiri.

Perkembangan teknologi digital menuntut aplikasi memiliki tampilan antarmuka yang dirancang secara menarik, mengikuti perkembangan modern, dan memiliki kemudahan dalam penggunaan dapat mendukung terciptanya pengalaman pengguna yang baik. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan karyawan PT Delta Sinergi Prima dan observasi terhadap aplikasi *Training* Delta, ditemukan bahwa tampilan antarmuka aplikasi tersebut masih kurang menarik, tata letaknya belum konsisten, serta penggunaan warna, tipografi, ikon, dan tombol belum tersusun secara seragam. Selain itu, beberapa informasi penting, seperti materi, jadwal, biaya training, serta status pendaftaran dan pembayaran, belum disajikan dengan hierarki informasi yang jelas.

Aplikasi *Training* Delta disebut memiliki navigasi yang kurang intuitif karena pengguna masih mengalami kesulitan dalam menemukan program training, mencari informasi yang dibutuhkan, serta menentukan langkah berikutnya dalam proses pendaftaran dan pembayaran. Penempatan menu dan fitur yang belum sesuai dengan prioritas kebutuhan pengguna menyebabkan pengguna harus melalui

beberapa langkah untuk mencapai tujuan. Kurangnya notifikasi, pesan konfirmasi, dan informasi kesalahan setelah pengguna melakukan suatu tindakan juga membuat pengguna kurang yakin terhadap proses yang telah dilakukan. Permasalahan tersebut diperkuat oleh adanya keluhan pengguna yang masih membutuhkan bantuan ketika melakukan pendaftaran dan pembayaran secara mandiri.

Kondisi tersebut dapat menyebabkan pengguna merasa kurang nyaman, membutuhkan waktu lebih lama dalam menyelesaikan aktivitas, serta menurunkan minat untuk mengikuti *training* melalui aplikasi. Oleh sebab itu, diperlukan evaluasi dan perancangan UI/UX menggunakan pendekatan yang berfokus pada kebutuhan pengguna. agar aplikasi *Training Delta* memiliki tampilan yang lebih modern, menarik, konsisten, serta mudah digunakan. Perancangan tersebut diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam menemukan program *training*, memahami informasi yang tersedia, melakukan pendaftaran dan pembayaran, serta memperoleh umpan balik yang jelas pada setiap proses.

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX, dikarenakan metode *Design Thinking* mendorong eksplorasi ide-ide baru melalui pendekatan *brainstorming* dan pemecahan masalah kreatif. Hal ini dapat menghasilkan solusi inovatif yang tidak mungkin ditemukan dengan metode penelitian tradisional. Dan karena *Design Thinking* menekankan empati, yaitu memahami kebutuhan, masalah, dan keinginan pengguna. Hal tersebut dapat membantu memastikan bahwa rancangan UI/UX yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan kebutuhan pengguna serta mampu memberikan solusi yang relevan[3].

Studi terdahulu berjudul “Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking” menerapkan pendekatan *design thinking*. Pemilihan metode ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah dari perspektif pengguna langsung. Proses perancangan ulang tersebut berhasil merumuskan solusi desain yang terdiri atas 12 menu utama.

Untuk mengukur tingkat kemudahan antarmuka baru, peneliti melakukan pengujian menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ). Evaluasi tersebut melibatkan 7 responden yang menyelesaikan 8 tugas spesifik. Hasil pengujian membuktikan bahwa prototipe berfungsi optimal dan mudah digunakan, dengan nilai rata-rata setiap tugas melebihi angka 5,5. Pembaruan desain ini diharapkan dapat memperluas jangkauan pengguna serta memperlancar interaksi antara petani, agropreneur, dan investor di dalam situs CROWDE [4].

Hasil Penelitian ini adalah Perancangan UI/UX aplikasi training delta menggunakan metode *Design Thinking*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan aplikasi *training* delta yang tidak hanya fungsional tetapi juga memberikan pengalaman yang memuaskan bagi semua pengguna, termasuk mereka dengan keterbatasan usia, dll.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diberikan di atas, maka rumusan masalah di penelitian ini adalah bagaimana proses pembuatan desain antarmuka untuk pemesanan training di aplikasi *training* delta metode *design thinking*. Untuk uji coba prototype ini menggunakan pendekatan usability metric yaitu *single ease question* (SEQ).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, batasan masalah tersebut adalah :

1. Penelitian berfokus pada perancangan desain antarmuka metode *design thinking* sebagai metodologi penelitian.
2. Target Pengguna aplikasi *training* delta adalah seseorang yang ingin atau pernah memesan dan menggunakan pelatihan atau *training*.
3. Wawancara dilakukan terhadap maksimal lima responden yang dianggap dapat merepresentasikan karakteristik dan kebutuhan pengguna aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi Training Delta agar lebih modern, menarik, dan mudah digunakan. Desain baru ini mempermudah pengguna saat mencari informasi dan memesan program pelatihan. Selain itu, PT Delta Sinergi Prima dapat menggunakan hasil rancangan ini sebagai acuan pengembangan aplikasi di masa depan agar lebih sesuai dengan kebutuhan serta pengalaman pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dijelaskan diatas, maka manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Memperoleh ilmu dan pengalaman yang baru selama proses perancangan design sebuah aplikasi.
2. Sebagai referensi perusahaan untuk pembuatan aplikasi *training* delta.
3. Sebagai bahan referensi untuk peneliti lainnya jika melakukan penelitian di bidang serupa.

1.6 Relevansi SI

Sistem informasi merupakan keterkaitan antar-komponen yang berfungsi mengumpulkan, menyimpan, dan mengolah data menjadi informasi serta pengetahuan bermanfaat [5]. Pada prinsipnya, sistem terintegrasi ini menyajikan informasi penting bagi pengguna untuk mendukung operasional dan manajemen organisasi. Rangkaian ini menggabungkan berbagai elemen pendukung yang saling menyatu, meliputi perangkat keras, perangkat lunak, prosedur kerja, model pengelolaan, dan basis data [6]. Organisasi juga dapat menerapkan sistem informasi

pada platform pelatihan daring seperti aplikasi Training Delta. Penerapan ini terbukti efektif dan efisien dalam mendukung proses belajar, mengelola materi, serta memantau perkembangan peserta.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini akan memandu penyusunan laporan agar tidak terjadi penyimpangan dan menjadi pedoman dalam menyelesaikan tugas penulisan laporan skripsi sesuai dengan harapan. Ada 5 bab dalam laporan ini, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, Pada Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini membahas landasan teori untuk menunjang penyelesaian skripsi ini serta menjelaskan teori – teori yang mendukung pada penulisan skripsi ini, antara lain: *UI/UX*, *Training Delta*, *Design Thinking*, Model Rujukan dan Penelitian Terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini diantaranya identifikasi masalah, studi literatur, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan penulisan laporan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari setiap tahapan yang ada pada metodologi penelitian, serta membahas mengenai keberhasilan perancangan aplikasi Training Delta, dan juga evaluasi.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini berisi rangkuman dari hasil penelitian, yang terbagi menjadi dua bagian yaitu kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dan pembahasan yang diperoleh pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi mengenai sumber – sumber literatur yang digunakan skripsi.

LAMPIRAN

Pada Bagian ini berisikan lampiran berupa foto dan dokumen yang digunakan sebagai penunjang skripsi.