

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Uji kemampuan Bahasa Inggris saat ini sangat dibutuhkan dalam pendidikan ataupun pekerjaan. Salah satu bentuk uji kemampuan Bahasa Inggris yaitu Test of English as a Foreign Language (TOEFL) digunakan di berbagai tempat sehingga banyak lembaga bimbingan belajar menyediakan pembelajaran persiapan TOEFL secara *offline* maupun *online*. Meskipun begitu, dalam menghadapi ujian perlu lebih banyak persiapan dan latihan dengan memanfaatkan berbagai sumber materi tersedia di luar kelas. Berdasarkan penelitian Gür dan Eriçok, kurangnya pemahaman dari materi merupakan masalah yang menghambat meningkatnya skor TOEFL [1].

Perkembangan teknologi saat ini bisa menjadi pendukung pembelajaran di luar kelas. *Website* ataupun aplikasi yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun sehingga bisa membantu peningkatan skor TOEFL. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk mempersiapkan TOEFL yaitu Massive Open Online Course (MOOC). MOOC merupakan salah satu sistem pelatihan dan pembelajaran secara daring untuk skala besar untuk banyak peserta yang berbeda dari jarak jauh dan jangkauan yang luas [2]. Penggunaan teknologi MOOC sebagai alternatif pembelajaran tidak memerlukan adanya pertemuan secara langsung serta pemberian materi pembelajaran secara *online*. Adanya MOOC saat ini sudah diterapkan pada berbagai penyedia bimbingan secara *online* seperti Cakap, Udemy, ETS dan berbagai *website* lainnya.

Teknologi pengembangan *website* dalam bentuk MOOC memberikan berbagai keuntungan yang dapat dimanfaatkan dalam mempersiapkan TOEFL. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Bagus Pambudi, pembelajaran secara *online* memberikan keuntungan dalam hal fleksibilitas dan praktis dalam mengakses pembelajaran secara jarak jauh. Terdapat keserasian dalam pendekatan terutama dengan perkembangan teknologi saat ini. Adanya pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dengan adanya berbagai bentuk

pembelajaran seperti video, foto hingga audio. Pembelajaran dilakukan secara privat dapat diakses secara sendiri dan tidak terganggu dengan siswa lainnya namun tetap diberikan ruang diskusi antar siswa. Pembelajaran yang hemat biaya dan waktu karena dilakukan secara *online* sehingga tidak perlu adanya kegiatan tambahan seperti perpindahan lokasi. Pengarsipan yang mudah karena siswa tidak menulis kembali materi yang diberikan cukup dengan membuka kembali *website* tersebut [3]. Banyaknya keuntungan yang diberikan menjadi kelebihan MOOC dalam mendukung persiapan TOEFL.

Saat ini materi pembelajaran persiapan TOEFL sangat terbatas, pembelajaran dalam bentuk *e-learning* yang fokus terhadap pengalaman pengguna dapat membantu siswa dan lingkungan masyarakat di Indonesia menentukan proses pencapaian dalam nilai TOEFL. Inovasi teknologi serta sistem baru dapat mendorong siswa dalam belajar [4]. Mengingat pentingnya TOEFL maka perlu dibangun inovasi pembelajaran yang efektif dengan mengedepankan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) dari pengguna.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Thamsanqa Keith Miya dan Irene Govender menyatakan bahwa *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) merupakan aspek dalam mendesain *website* pembelajaran dimana interaksi siswa dengan *website* sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan [5]. Kemudahan dalam interaksi antara siswa dan *website* membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran. Fokus pembelajaran dengan kepuasan pengguna selama interaksi antara siswa dan *website* juga memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa desain UI/UX dalam pembelajaran memegang peran yang penting terhadap kegunaan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Pengembangan menggunakan metode Design Thinking menjadi solusi dalam perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang mengedepankan interaksi dalam penggunaannya. Metode Design Thinking berfokus dalam memberikan fasilitas sesuai dengan kebutuhan dari pengguna [6]. Pentingnya kebutuhan pengguna dalam merancang UI/UX menjadi fokus utama sehingga dapat memberikan solusi serta strategi dalam menyelesaikan tantangan

dan masalah yang ada terutama dalam mempersiapkan TOEFL. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dibuatlah rancangan MOOC yang akan diterapkan menggunakan metode Design Thinking dan diimplementasikan pada *website* yang dimiliki oleh English Corner Training & Certification sebagai solusi permasalahan dalam mempersiapkan TOEFL.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang dibentuk yaitu bagaimana merancang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) dengan sistem Massive Open Online Course (MOOC) yang terbuka, sehingga dapat diakses oleh siapa pun menggunakan metode Design Thinking untuk meningkatkan pencapaian nilai TOEFL dalam bentuk *website TOEFL preparation*?

C. Batasan Masalah

Walaupun permasalahan yang ada terbuka luas dan bisa ditambahkan pada penelitian, namun untuk menjadi fokus dalam penelitian ini terdapat batasan sebagai berikut:

1. Perancangan desain *user interface website TOEFL preparation* dirancang dengan menggunakan Figma.
2. Perancangan UI/UX *website TOEFL preparation* menggunakan sistem Massive Open Online Course .
3. Perancangan UI/UX *website TOEFL preparation* berfokus pada metode Design Thinking
4. Perancangan dibuat dalam bentuk *website*
5. Fungsi dari *website TOEFL preparation* akan dievaluasi dengan indikator System Usability Scale (SUS) dan kuesioner Usefulness, Satisfaction, and Ease of use (USE).

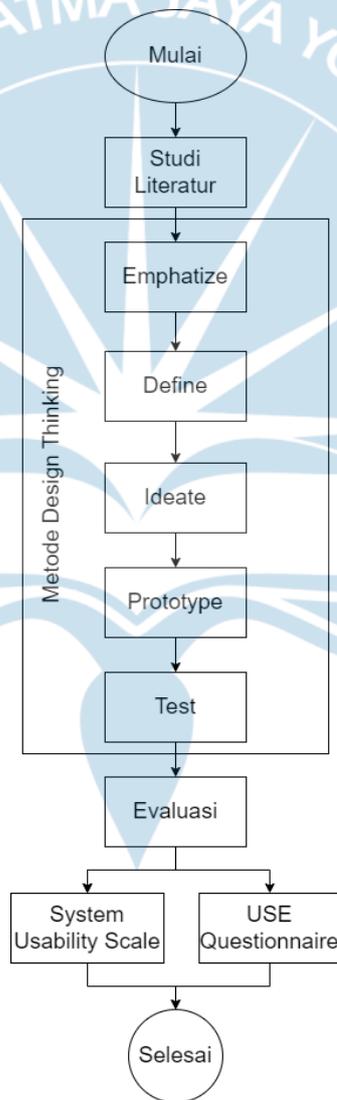
D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) untuk *website TOEFL Preparation* dalam sistem Massive Open

Online Course dengan metode Design Thinking yang akan dievaluasi menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS) dan kuesioner Usefulness, Satisfaction, and Ease of use (USE).

E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan metode Design Thinking merujuk pada Gambar 1.1 metode ini memiliki lima tahapan berurutan yang terhubung. Tahapan tersebut yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1.1. Metode Penelitian

1. *Emphatize*

Tahap awal yang dilakukan yaitu melakukan wawancara dan studi literatur untuk mengetahui kebutuhan serta tantangan pada pembelajaran TOEFL. Hasil dari wawancara dan studi literatur yang telah dilakukan akan diterapkan pada rancangan MOOC.

2. *Define*

Pada tahap *define* akan dilihat kembali mengenai masalah dalam pembelajaran TOEFL. Permasalahan akan dirincikan dan menjadi fokus utama yang akan diselesaikan.

3. *Ideate*

Tahap selanjutnya yaitu menciptakan ide kreatif serta inovasi dalam menyelesaikan masalah yang telah ditentukan dari tahap *define*. Ide serta inovasi akan menjadi gambaran dalam membuat antar muka yang digunakan.

4. *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan tahap perancangan dari ide yang telah ada untuk menjadi suatu antarmuka. Ide dikembangkan dengan interaksinya sehingga menjadi sebuah produk yang dapat digunakan.

5. *Test*

Tahap terakhir yaitu dilakukan uji coba oleh pengguna. Hasil dari uji coba yang dilakukan akan menjadi bagian evaluasi untuk pengembangan produk tersebut.

Setelah tahap perancangan selesai dibuat akan dilakukan pengujian dengan pengguna menggunakan metode evaluasi SUS dan USE. Evaluasi dilakukan dengan 30 responden. Hasil dari evaluasi digunakan sebagai alat ukur terhadap kegunaan dari rancangan kepada pengguna yang akan menjadi perbaikan berikutnya.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir yang dibuat oleh agar pembahasan tidak melebar dan dapat terfokus pada pokok permasalahan adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan sehingga dapat dilakukan perbandingan dengan penelitian yang sedang dilakukan dalam pembuatan tugas akhir.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam hal ini, teori tersebut digunakan sebagai dasar dalam penulisan laporan penelitian untuk perancangan UI/UX yang berfokus pada MOOC TOEFL *preparation*.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisikan analisis sistem yang menjelaskan tentang masalah serta Solusi untuk masalah tersebut dalam bentuk pembangunan sistem, lingkup masalah, perspektif produk, fungsi produk, kebutuhan antarmuka, dan perancangan baik perancangan data, arsitektur, maupun antarmuka.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana implementasi sistem dan antarmuka, pengujian fungsionalitas perangkat lunak, dan hasil pengujian terhadap pengguna.

BAB 6 PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh dan saran-saran yang berkaitan mengenai bagaimana penelitian selanjutnya dapat dilaksanakan.