

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi yang pesat saat ini berdampak pada akses pengguna terhadap informasi. Internet merupakan salah satu contoh teknologi informasi. Perubahan signifikan telah terjadi di sejumlah bidang, termasuk pendidikan. Banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan, mengalami perubahan signifikan akibat kemajuan teknologi informasi. Situs web dan bentuk teknologi digital lainnya merupakan sumber daya penting untuk penyebaran informasi dan bantuan pembelajaran. Aksesibilitas dan komunikasi antara lembaga pendidikan dan siswa, orang tua, dan masyarakat luas dapat ditingkatkan dengan situs web pendidikan yang dirancang dengan baik.

Kahfi education adalah platform pendidikan yang menyediakan layanan seperti Bimbel Calistung dan Taman Pendidikan Islam. Sebagai lembaga yang membantu pendidikan berkualitas tinggi, Kahfi Education menggunakan situs *website* sebagai media informasi dan promosi. Namun, tampilan situs *website* saat ini dianggap kurang menarik dan monoton beserta berupa *landing page*, yang dapat memengaruhi minat pengguna pada akses ke informasi yang diberikan.

Menurut sejumlah penelitian di Indonesia, desain *landing page* sering kali gagal dalam hal efektivitas informasi dan pengalaman pengguna. Sebagai contoh, menurut studi *Design Thinking* yang dilakukan Tifani & Solehatin (2024) pada *landing page* SFV, desain asli perlu dimodifikasi guna meningkatkan minat eksplorasi pengguna karena kurang informatif dan menarik secara visual [1].

Desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) tidak optimal, tetapi dapat menyebabkan kebingungan,

kesulitan navigasi dan berkurangnya kepuasan pelanggan [2]. Hal ini mengikuti penelitian yang menunjukkan bahwa desain *UI/UX* yang tidak efektif dapat mengurangi produktivitas pengguna dan adopsi teknologi.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan strategi desain yang berpusat pada pengguna. Lima tahap *Design Thinking* (berempati, mendefinisikan, mengidealkan, membuat prototipe, dan menguji) adalah salah satu pendekatan yang berhasil [3]. Dengan menggunakan *Design Thinking*, desainer dapat memperoleh pemahaman lebih dalam tentang masalah dan kebutuhan penggunanya, yang membantu mereka menciptakan solusi yang lebih fokus [4]. Metode ini berkontribusi pada pengembangan desain situs web Kahfi Education yang lebih menarik secara visual, interaktif, dan ramah pengguna.

Selain itu, desain *UI/UX* yang baik dapat meningkatkan kredibilitas lembaga pendidikan di mata masyarakat. Situs *website* yang bermanfaat dan ramah pengguna dapat meningkatkan citra positif pelatihan Kahfi Education sebagai penyedia layanan pendidikan yang *professional* dan *responsive* untuk persyaratan pengguna.

Guna meningkatkan tampilan dan pengalaman pengguna, penelitian ini bermaksud untuk merombak *UI/UX website* pendidikan Kahfi Education dengan menggunakan metodologi *Design Thinking*. Penulis berharap bahwa temuan penelitian ini benar – benar akan membantu menciptakan situs web pembelajaran yang lebih efisien dan sukses.

Supaya memenuhi ekspektasi pengguna terhadap layanan informasi yang berkualitas dan mudah diakses serta membantu transformasi digital sektor pendidikan, *website Kahfi Education UI/UX* telah dirancang. Temuan penelitian ini menyoroti dampak potensial penerapan *Design Thinking* dalam pengembangan

*UI/UX* terhadap kepuasan dan kinerja pengguna. Namun seiring kemajuan teknologi dan ekspektasi pengguna yang meningkat, penting untuk mengeksplorasi lebih jauh relevansi dan kemandirian metode ini dalam pembuatan *UI/UX*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Penulis mencatat permasalahan berikut berdasarkan latar belakang yang disebutkan di atas:

1. Tampilan *website* Kahfi Education saat ini masih kurang menarik dan cenderung monoton beserta berupa *landing page*, baik dari segi tata letak, maupun elemen visual yang digunakan. Hal ini menyebabkan kurangnya daya tarik visual kepada pengguna, terutama calon peserta didik dan orang tua yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang layanan yang ditawarkan.
2. Pengalaman pengguna (*User Experience*) tidak optimal atau kurang optimal saat menjelajahi situs *website* Kahfi Education. Navigasi yang kurang intuitif dan kurangnya interaksi antar elemen membuat pengguna kesulitan dalam menemukan informasi penting dengan cepat dan efisien.
3. Kebutuhan dan harapan pengguna sehubungan dengan tampilan dan fungsionalitas situs web belum teridentifikasi secara menyeluruh. Karena hingga saat ini belum ada cara metodis untuk menyertakan pengguna dalam proses desain, kemungkinan besar desain tidak secara akurat mencerminkan preferensi dan harapan pengguna secara keseluruhan.
4. Belum diterapkannya pendekatan desain berbasis pengguna, yaitu *Design Thinking*, yang menekankan pemahaman simpatik pengguna dan mengulangi solusi desain berdasarkan hasil pengujian. Akibatnya, dari

segi kegunaan dan kenyamanan, hasil desain yang ada tidak memenuhi harapan pengguna.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks dan identifikasi masalah yang telah diberikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi tampilan dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) pada *website* Kahfi Education saat ini?
2. Apa saja kebutuhan dan harapan pengguna terhadap tampilan dan fungsi *website* Kahfi Education?
3. Bagaimana proses perancangan ulang *UI/UX website* Pendidikan Kahfi Education menggunakan metode *Design Thinking*?
4. Apakah hasil perancangan *UI/UX* yang baru sudah memenuhi harapan?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai keadaan tampilan dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) *website* Kahfi Education saat ini dan memberikan strategi desain ulang antarmuka *website* dengan menggunakan metodologi *Design Thinking*, menentukan persyaratan dan harapan pengguna sehubungan dengan fungsi dan desain situs web. Membuat desain *UI/UX* yang memenuhi kebutuhan pengguna, intuitif untuk digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan melengkapi tujuan pembelajaran yang telah disiapkan Kahfi Education.

### 1.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini hanya fokus pada penerapan *Design Thinking* untuk meningkatkan tampilan dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) *website* Kahfi Education. Ada lima langkah dalam prosesnya: berempati, mendefinisikan, mengidealkan, membuat prototipe, dan menguji. Hanya tahap perancangan dalam bentuk prototipe yang dibahas dalam penelitian ini, proses pengkodean dan pengembangan teknis sistem situs web tidak. Orang tua, calon siswa, dan pengguna tetap *website* Kahfi Education menjadi target pengguna penelitian.

