

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi yang melanda dua tahun silam membuat penggunaan teknologi informasi semakin intens, karena adanya pembatasan untuk bersosialisasi secara langsung atau tatap muka guna meminimalisir penularan virus Covid-19. Akibatnya banyak masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya melalui internet, bahkan hampir seluruh aktivitas dan pekerjaan dilakukan secara daring atau online. Hal tersebut mengakibatkan meningkatnya pengguna internet yang pesat, seperti yang dituturkan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika Indonesia Jhonny Gerad Plate, S.E. dalam konferensi video, "Dalam masa pandemi Covid-19 ada perubahan atau pergeseran konfigurasi pemanfaatan atau penggunaan internet. Sebelumnya konfigurasi pemanfaatan internet itu berada di kantor, kampus, sekolah dan tempat publik. Namun, saat ini konfigurasi penggunaan internet bergeser ke perumahan, tempat tinggal, dan pemukiman," tutur Menteri Johnny saat memberikan keynote opening remarks dalam Global Online Startup Weekend COVID-19 Indonesia dari Jakarta melalui konferensi video, Jumat 24 April 2020 (KOMINFO Indonesia, 2020).

Pertumbuhan teknologi digital semakin pesat dari tahun sebelumnya. Seiring dengan pertumbuhan teknologi digital tersebut, maka tantangan di ruang digital pun semakin besar seperti banyaknya bermunculan konten negatif, kejahatan penipuan daring, ujaran kebencian dan lain sebagainya. Berdasarkan tantangan tersebut, kecakapan digital harus ditingkatkan dalam masyarakat agar mampu menampilkan konten yang kreatif, mendidik dan informatif di ruang digital. Kejahatan-kejahatan teknologi memang tak dapat dihindari sepenuhnya, namun dengan diisinya kegiatan kreatif serta produktif mampu meminimalisir kejahatan digital tersebut menguasai ruang digital.

Ruang Edit sebagai platform pembelajaran dan pengajaran online di bidang teknologi digital khususnya editing ini adalah salah satu jawaban dari permasalahan dan tantangan diatas. Ruang Edit sebagai media pembelajaran sekaligus komunitas bagi mereka yang ingin belajar editing secara online, hanya dengan menggunakan handphone. Berdiri sejak tahun 2019, pada akhir tahun tepatnya pada tanggal 21 Desember 2019. Kini Ruang Edit sudah memiliki lebih dari 5000 anggota, 13 grup kelas editing dan 10 regional atau komunitas resmi di berbagai kota, yaitu terdiri dari Jabodetabek, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Makassar, Riau, Lampung, Medan, Kalimantan dan Aceh. Selain itu, Ruang Edit juga melayani jasa videografi dan fotografi yang berfokus untuk melayani Wedding Photography, Photo Graduation dan Photo Product.

Berdasarkan riset yang telah penulis lakukan dengan teknik wawancara menunjukkan bahwa selama ini media promosi Ruang Edit hanya melalui media sosial Instagram untuk informasi harga, informasi tanggal pembukaan dan penutupan pendaftaran, informasi materi yang akan didapatkan pada tiap kelasnya, serta informasi muatan kuota anggota. Selain itu juga sistem yang diterapkan pada proses pendaftaran dan pembayaran kursus editing online pada Ruang Edit ini masih dilakukan melalui perantara salah satu aplikasi chatting yaitu Whatsapp. Hal tersebut membuat proses pendaftaran serta pembayaran kurang efisien dan admin tidak dapat membatasi muatan kuota anggota.

Mengetahui permasalahan yang dihadapi Ruang Edit, perlu dilakukan perancangan user interface dan user experience dan pembuatan rancang bangun aplikasi pendaftaran dan pembayaran kursus editing online berbasis website yang bertujuan agar memudahkan user yang ingin mendaftarkan dirinya serta lebih efisien bagi admin atau tim Ruang Edit . Metode penelitian yang akan penulis gunakan adalah metode User Centered Design (UCD) dengan Usability Testing. Menurut Issa & Isaias, 2015 yang dikutip oleh (Galuh et al., 2018) menyatakan bahwa dalam setiap prosesnya metode UCD mementingkan pengguna dalam tiap tahapannya untuk meningkatkan nilai usability dari sebuah website maupun user interface aplikasi, UCD pula memperhatikan desain dari sisi sociotechnical sebuah

sistem yang tidak hanya penggunaannya, tapi juga penggunaan teknologi dalam aktivitas sehari-hari pengguna, dapat pula dianggap sebagai desain ruang untuk komunikasi dan interaksi manusia. Berdasarkan beberapa permasalahan serta tujuan penelitian diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul: “PENERAPAN UI/UX PADA APLIKASI PENDAFTARAN DAN PEMBAYARAN KURSUS EDITING ONLINE DENGAN METODE UCD.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurang efisiensi dalam melakukan pendaftaran dan pembayaran anggota kursus, karena pada sistem sebelumnya pembayaran dan pendaftaran kursus masih dilakukan via Whatsapp.
2. Kurang efisiensi dalam melakukan pendataan bagi pengguna yang sudah melakukan pendaftaran dan pembayaran.

1.3 Tujuan Penelitian

Penyusunan skripsi dilaksanakan dengan tujuan untuk :

1. Membangun Aplikasi Pendaftaran dan Pembayaran Kursus Editing Online Berbasis Website Pada Ruang Edit yang bertujuan untuk membantu serta memudahkan proses pendaftaran dan pembayaran pada Ruang Edit.
2. Merancang dan membangun aplikasi yang memiliki sisi server agar admin dapat melakukan pendataan pada pengguna yang sudah melakukan pendaftaran dan pembayaran.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Fokus dari penelitian ini adalah pada perancangan desain UI/UX serta pengimplementasian rancangan desain Aplikasi Pendaftaran dan Pembayaran Kursus Editing Online Berbasis Website.
2. Metode yang digunakan yaitu User Centered Design (UCD) dengan Usability Testing.
3. Pengguna yang akan dilibatkan dalam penelitian ini adalah para tim Ruang Edit, anggota Ruang Edit dan juga pengguna yang akan mengunjungi website Ruang Edit.
4. Aplikasi menggunakan Bahasa pemrograman React Js dan CSS untuk menampilkan data.
5. Database yang digunakan untuk menyimpan data adalah Node Js.

1.5 Kontribusi

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan tujuan penelitian dari penelitian yang berjudul “Penerapan UI/UX Pada Aplikasi Pendaftaran dan Pembayaran Kursus Editing Online Dengan Metode UCD” terdapat beberapa kontribusi yang sudah penulis rumuskan, antara lain :

1. Penulis berharap dapat memberikan kontribusi positif dan pengetahuan yang bermanfaat bagi pembaca sebagai referensi penelitian selanjutnya.
2. Dari hasil penelitian ini diharapkan pembaca mengetahui proses rancang bangun aplikasi pendaftaran dan pembayaran kursus editing online pada ruang edit.
3. Rancang bangun aplikasi pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi user ruang edit yang ingin mengikuti kelas kursus editing dari mulai tahap pendaftaran hingga pembayaran. Aplikasi ini selain dapat mempermudah user ruang edit juga mempermudah tim atau admin ruang edit dalam mendata anggota kursus.