

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Pada masa endemi ini, pemerintah sepakat untuk menggunakan media pembelajaran daring sebagai cara agar peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan mudah walau hanya di rumah. Hal tersebut terjadi karena pandemi *Covid-19* pada awal tahun 2020 di Indonesia. Virus tersebut dapat menimbulkan penyakit yang lebih serius seperti *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS-CoV)* dan *Middle East Respiratory Syndrome (MERS-CoV)*. Saat ini terdapat tujuh jenis *Corona Virus (HCoVs)* antara lain: *HCoV-229E*, *HCoV-OC43*, *HCoV-NL63*, *HCoV-HKU1*, *SARS-COV*, *MERS COV*, dan salah satunya *COVID-19*. Virus berbahaya tersebut yang cepat sekali menyebar luas pada udara. Maka dari itu, masyarakat diharuskan menjalani aktivitas apapun dari dalam rumah yang berdampak pada seluruh sektor dalam segala bidang, terutama di dunia pendidikan yang menetapkan peraturan sekolah daring.

Menteri Pendidikan membuat sistem belajar *online* (daring) atau *e-learning* bagi siswa dan guru untuk sementara. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)* poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemik *Covid-19*;
- Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
- Bukti atau prosuk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi

skor/nilai kuantitatif. Sehingga terjadi pro dan kontra tentang sistem belajar online ini.

Pembelajaran daring adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti. (Dabbagh dan Ritland, 2005). Para peserta didik (pengajar dan pelajar) dari jenjang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi dituntut untuk dapat beraktivitas belajar mengajar menggunakan *platform* (aplikasi) yang memfasilitasi kegiatan belajar mengajar tersebut. Dengan ketidaksiapan mengenai teknologi dan pemahaman dalam menggunakan suatu aplikasi, maka pembelajaran daring ini memiliki kelemahan dan kelebihan pada penggunaannya, seperti gawai dan jaringan internet yang menjadi kebutuhan utama saat memulai kegiatan belajar daring, pemahaman yang baik dan benar mengenai aplikasi serta penggunaan berbagai platform yang membutuhkan ruang penyimpanan yang banyak sehingga memungkinkan terjadinya resiko saat proses belajar daring berlangsung. Maka dengan adanya perancangan desain *prototype* aplikasi belajar daring ini dibuat menyesuaikan kebutuhan fasilitas para peserta didik untuk menggunakannya. *Blended Learning Models* merupakan suatu cara dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan, mengkombinasikan dan memadukan sistem pembelajaran tatap muka dengan sistem digital (Driscoll, 2002; Graham, 2005).

Sebanyak 26,1%, publik menggunakan *Google Classroom* sebagai platform yang digunakan pada bidang pendidikan saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berlangsung. (Arus Survei Indonesia (ASI), 2020). *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk kegiatan belajar dalam jaringan (daring) yang memiliki sarana pendistribusian tugas, *submit* tugas, bahkan untuk menilai tugas-tugas yang dikumpulkan yang dapat memudahkan guru dan siswa/i dalam berinteraksi dalam kegiatan belajar daring. Perancangan sebuah aplikasi tidak terlepas dari ketentuan unsur-unsur desain seperti tata letak, ruang, warna, bentuk, jenis huruf dan unsur desain lainnya yang dibutuhkan untuk perancangan *User Interface (UI)* sebagai tampilan

visual yang menghubungkan aplikasi dengan perangkat yang digunakan oleh pengguna. Pada *User Interface (UI)* di aplikasi *Google Classroom*, penggunaan latar aplikasi didominasi dengan warna putih dengan aksesoris warna yang ada pada tombol navigasi/perintah, kemudian terdapat tema pada kolom judul yang berisi teks dan sedikit aksesoris ilustrasi yang menjadi pembeda dari mata pelajaran lainnya. Sehingga menjadikan tampilan pada *Google Classroom* menjadi bersih, dan mudah dipahami karena tata letaknya terorganisir dengan baik. Namun, *Google Classroom* memiliki kelemahan pada gambar ikon kelas yang menggunakan inisial huruf kelas sehingga dapat beresiko pada kekeliruan saat pengguna ingin memasuki salah satu kelas yang inisial penamaan kelasnya sama dengan beberapa kelas lainnya.

Tujuan perancangan desain *prototype* aplikasi *Be-line* ini sebagai bentuk tampilan pada aplikasi belajar daring yang dirancang untuk memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam satu aplikasi untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar dengan tampilan (*user interface*) yang menggunakan metode elemen-elemen desain multimedia sebagai pedoman perancangan. Dengan menentukan beberapa faktor dari keunggulan dan kelemahan *Google Classroom* yang telah dijabarkan sebelumnya sebagai aplikasi penyedia layanan belajar dalam perancangan karya pembuatan desain *prototype* aplikasi *Be-line* ini. Teknik yang digunakan dalam proses perancangan ini ialah dengan mencari permasalahan dengan mewawancarai peserta didik yang menggunakan aplikasi belajar seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, dan sebagainya pada mata kuliah Riset Desain di semester 7 (tujuh). Lalu penulis membuat perancangan logo *Be-line* sebagai penamaan *brand* aplikasi yang dibuat. Pemilihan logo *Be-line* dengan penggabungan kata yaitu “Belajar Online” dengan menggunakan jenis logo yaitu *logotype*. Setelah membuat logo, penulis merancang skema desain dengan *mind mapping* sebagai acuan desainnya. Penulis juga membuat perancangan *site maps* (alur atau tatanan) dan *wireframe* (tampilan layar) untuk pengolahan *user interface* dengan menggunakan elemen desain seperti *layout*, warna, tipografi, ilustrasi bentuk, dan elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, dan video pada proses perancangan desain *prototype* aplikasi *Be-line* ini.

Dengan adanya perancangan desain *prototype* ini, penulis berharap *Prototype Design User Interface* Aplikasi *Be-line* sebagai Media Belajar Siswa/i ini dapat memberikan kemudahan dengan terdapat fasilitas yang menyesuaikan kebutuhan belajar daring dalam satu aplikasi sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan efektif dan fleksibel. Melalui penulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pelaku desain yang ingin merancang *User Interface (UI)* sehingga dapat pertimbangan unsur-unsur desain tata letak, tata ruang, jenis huruf, penggunaan warna, serta kesesuaian bentuk huruf yang menentukan kebutuhan segmentasi dan kemampuan pengguna, sehingga maksud dan tujuan dari pembuatan desain *prototype* aplikasi belajar daring tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

B. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan *Prototype Design User Interface: Aplikasi Be-line* sebagai Media Belajar Siswa/i antara lain:

1. Membuat satu aplikasi dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik.
2. Memudahkan peserta didik saat kegiatan belajar daring berlangsung.
3. Memberikan inovasi rancangan desain yang mudah dipahami oleh peserta didik.

C. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan bagi penulis, target tujuan, bagi pelaku desain, dan bagi lembaga:

1. Sebagai bentuk kontribusi di bidang pendidikan dengan membuat rancangan desain *prototype* aplikasi belajar yang memfasilitasi kebutuhan peserta didik.
2. Sebagai bentuk membantu memudahkan peserta didik saat kegiatan belajar daring berlangsung.
3. Sebagai bentuk referensi kepada para pelaku desain mengenai pembuatan desain *prototype* aplikasi belajar.
4. Sebagai syarat menyelesaikan studi S1.

5. Sebagai bentuk mengharumkan nama institusi Universitas Mercu Buana dengan membuat perancangan yang dapat berguna bagi seluruh peserta didik di Indonesia.
6. Sebagai bentuk referensi bagi lembaga pendidikan yang akan mengembangkan sistem media belajar daring untuk kegiatan belajar di sekolah yang digunakan oleh peserta didiknya.

