

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang, teknologi memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi pembelajaran digital, tentu saja ini telah menjadi salah satu solusi utama dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern seperti saat ini [1]. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, melainkan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Konsep ini memberikan aksesibilitas yang lebih luas bagi pelajar, memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang fleksibel sesuai kebutuhan masing-masing. Platform pembelajaran digital berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara online, dengan berbagai jenis aplikasi mobile dan website edukasi yang menawarkan fitur-fitur beragam untuk mendukung proses belajar. Fitur-fitur tersebut mencakup video materi dan lainnya, yang memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi dan pelajar dalam belajar. Keberhasilan platform sangat tergantung pada desain dan implementasi yang memenuhi kebutuhan pengguna.

Pengujian platform menjadi langkah krusial untuk memastikan efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap sistem pembelajaran digital. Melalui pengujian ini, dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan platform serta memahami interaksi pengguna dengan fitur-fitur yang ada. Pengujian menyeluruh pada platform pembelajaran digital seperti aplikasi Ruang Guru membantu menentukan seberapa baik aplikasi ini memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung tujuan pembelajaran. Dengan melakukan pengujian, dapat melakukan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan usability dan kemenarikan dari desain untuk memaksimalkan pengalaman belajar pengguna.

Aplikasi Ruang Guru dipilih untuk diteliti karena saat ini aplikasi ini telah menjadi aplikasi yang menunjukkan popularitas dan kepercayaan yang tinggi dari masyarakat terhadap platform ini. Keberhasilan Ruang Guru dalam menarik perhatian pengguna dari berbagai kalangan mencerminkan kemampuannya untuk

menyediakan konten yang relevan dan bermanfaat, serta fitur-fitur yang mendukung proses belajar yang efektif. Penelitian ini akan mengeksplorasi efektivitas dan kemenarikan aplikasi dalam memenuhi kebutuhan pengguna, serta bagaimana aplikasi ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang optimal di berbagai tempat, baik di rumah maupun di luar ruangan. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang kontribusi Ruang Guru terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, serta potensi pengembangan lebih lanjut untuk memenuhi tuntutan pendidikan yang terus berkembang.

Penerapan *System Usability Scale* dan *User Centered Design* menjadi sangat relevan. *System Usability Scale* adalah alat yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu sistem, memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa baik platform dapat memenuhi kebutuhan dan kenyamanan pengguna [2]. Sementara itu, *User Centered Design* adalah pendekatan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses *design*, memastikan bahwa setiap keputusan yang diambil selama pengembangan platform mempertimbangkan perspektif dan kebutuhan pengguna [3]. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, pada nantinya dapat mengupdate aplikasi Ruang Guru menjadi lebih efektif, *user-friendly*, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga mendukung pengalaman belajar yang optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut rumusan masalah yang penelitian:

Bagaimana penerapan *System Usability Scale* dan *User Centered Design* dalam pengujian platform pembelajaran digital aplikasi Ruang Guru?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini akan terbatas pada pengujian platform digital mobile learning Ruang Guru
2. Penerapan *User Centered Design* akan difokuskan pada aspek antarmuka pengguna

3. Pengukuran *System Usability Scale* akan diarahkan hanya pada aspek kemudahan penggunaan aplikasi yang mencakup seberapa menarik tampilan aplikasi tersebut bagi pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

Menerapkan pengukuran *System Usability Scale* untuk menilai kemudahan penggunaan aplikasi mobile Ruang Guru dan *User Centered Design* dalam pengembangan antarmuka pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dengan menerapkan prinsip-prinsip *User Centered Design*, penelitian ini dapat membantu menciptakan antarmuka pengguna yang lebih menarik, sehingga meningkatkan kepuasan pengguna.
2. Meningkatkan kesadaran dikalangan pengembang tentang pentingnya *usability* dan *design* yang berfokus pada pengguna dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan.
3. Mendorong inovasi dalam pengembangan platform digital dengan mengintegrasikan teknologi terbaru dan praktik terbaik dalam desain, yang pada gilirannya dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas platform tersebut.