

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Untuk memastikan kesuksesan perangkat lunak, penting untuk mengidentifikasi kebutuhan dan fitur yang diperlukan. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa terdapat empat fitur utama yang mempengaruhi kesuksesan perangkat lunak, yaitu kekompleksan [1], [2], relevansi [1], [2], fleksibilitas dan keterbukaan [3]–[5]. Sehingga, penting bagi pengembang perangkat lunak untuk memiliki keterampilan yang memungkinkan mereka memahami karakteristik keberhasilan ini dan meningkatkan tingkat keberhasilan produk atau layanan perangkat lunak yang mereka kembangkan. Salah satu keterampilan yang penting adalah kemampuan untuk memahami aspek sosial dan teknis secara bersamaan [3]–[5], yang membantu pengembang memahami kebutuhan pengguna dari sudut pandang yang lebih manusiawi. Keterampilan ini sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan kolaboratif dengan pengguna, yang sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak modern.

Pembelajaran membaca menjadi salah satu hal penting dalam perkembangan anak di usia dini. Dalam halnya anak usia dini, Anak-anak usia 3 hingga 6 tahun mengalami fase perkembangan otak yang disebut sebagai masa keemasan. Pada periode ini, mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik secara fisik maupun mental. Selain mengikuti pelajaran secara formal, anak-anak juga dapat belajar sambil bermain menggunakan aplikasi belajar [6]. Anak-anak di usia itu merupakan masa yang menyenangkan bagi mereka untuk bermain. Saputri, et al. (2022) mengatakan anak dapat merasa bosan jika cara belajarnya monoton [7]. Fase perkembangan dan pertumbuhan anak pada masa keemasan perlu diperhatikan dengan benar, karena apa yang ditanamkan sejak masa tersebut akan membawa pengaruh hingga mereka dewasa [8]. Darnis (2022) mengatakan pendidikan untuk anak usia dini harus disajikan dalam suasana yang menyenangkan, tidak formal atau serius [9]. Oleh karena itu, perlu adanya solusi

agar pembelajaran tidak hanya secara formal tetapi juga bisa lewat *gadget* dengan memberikan pengalaman media belajar yang edukatif dan menyenangkan dalam bentuk aplikasi belajar membaca melalui penggunaan *gadget*, menggabungkan teknologi modern dengan pembelajaran membaca melalui solusi desain pada aplikasi belajar membaca sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *UX Journey*. Sehingga dengan media belajar yang memberikan edukasi dan permainan, anak dapat belajar membaca sambil bermain dengan cara yang menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ratnawati dan Vivianti (2021) menjelaskan Aplikasi pembelajaran membaca telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar membaca anak-anak. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk mendukung belajar anak dan mendorong mereka untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan [10]. Hijriyani dan Astuti (2020) menyatakan bahwa anak-anak berusia 4-5 tahun sudah mahir menggunakan *gadget* mereka. Hal ini terlihat ketika beberapa anak diamati oleh peneliti sedang bermain dengan *gadget* mereka dengan sangat gesit, meski sebagian dari mereka hanya mengandalkan pemahaman simbol pada *gadget* tersebut [11].

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi belajar membaca di dusun Kentengsari dengan menggunakan beberapa metode pendukung seperti metode membaca dasar dan metode fonik membuat anak-anak tertarik untuk belajar membaca, dan menjadi paham bagaimana menggunakan telepon genggam dengan benar [12]. Kemudian penelitian yang dilakukan Zumroatun dan Hasanudin (2022) memperlihatkan hasil bahwa aplikasi belajar membaca dapat menjadi sarana membantu siswa dalam belajar membaca dan mengeja yang dapat memudahkan guru dalam proses mengajar muridnya [13].

Didukung dengan penelitian dalam media belajar membaca anak, penelitian dari Nukha dan Hasanudin (2022) menyatakan bahwa dengan adanya aplikasi belajar membaca, anak-anak menjadi tertarik belajar membaca karena bisa bermain sambil belajar membaca. Hal ini akan membuat mereka menjadi antusias untuk

belajar membaca dengan menggabungkan permainan yang berhubungan dengan belajar membaca pada aplikasi [14].

Penelitian ini memakai metode *UX Journey* untuk analisis kebutuhan pengguna. Metode ini menggabungkan penggalian kebutuhan dan pemahaman pengalaman pengguna [15]. *UX Journey* merupakan pendekatan yang dikembangkan dari *Design Thinking* dan bertujuan untuk memberikan solusi desain yang seimbang dengan menggabungkan pemikiran *konvergen* dan *divergen*. Pendekatan ini membantu mengatasi tantangan yang dihadapi oleh pengembang dalam memenuhi kebutuhan pengguna dan menyediakan solusi yang efektif. Salah satu solusi yang diusulkan adalah mengintegrasikan kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna dalam pendekatan *UX Journey*, yang dapat meningkatkan produktivitas dan kepercayaan diri pengembang dalam pengembangan perangkat lunak. Dengan berfokus pada fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan masalah selama proses pengembangan, pendekatan ini memberikan kepercayaan diri yang lebih tinggi kepada pengembang dalam kemampuan mereka untuk menciptakan *software* yang berkualitas tinggi [16].

Dalam pengembangan perangkat lunak, terdapat dua pendekatan yang berbeda, yaitu memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan pengalaman pengguna. Pendekatan memenuhi kebutuhan pengguna berfokus pada memenuhi harapan dan permintaan pelanggan untuk solusi perangkat lunak, sementara pendekatan meningkatkan pengalaman pengguna mencakup semua aspek interaksi antara pengguna dan perangkat lunak. Untuk meningkatkan nilai perangkat lunak, penting bagi perangkat lunak untuk memiliki fitur yang mudah digunakan dan ramah pengguna dengan desain atau lingkungan kerja yang menarik dan sesuai dengan perilaku pengguna [16].

Dengan menggabungkan kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna, meningkatkan produktivitas pengembang dapat dilakukan dengan mengutamakan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Integrasi ini juga memiliki potensi untuk memberikan manfaat tambahan dalam meningkatkan efisiensi kerja mereka. meningkatkan efisiensi dalam pengembangan perangkat

lunak dengan mengatasi potensi masalah yang mungkin muncul selama proses pengembangan [16].

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan perangkat lunak dan solusi desain dalam aplikasi belajar membaca dengan menggunakan pendekatan *UX Journey* dalam menyelesaikan permasalahan media belajar yang formal dan monoton. Dengan menerapkan pendekatan *UX Journey*, peneliti berharap dapat memperoleh informasi yang lebih komprehensif dan rinci mengenai karakteristik pengguna, tidak hanya memahami kebutuhan mereka, tetapi juga memahami emosi dan pengalaman yang dialami pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Deskripsi masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan analisa dan implementasi metode *UX Journey* untuk solusi desain aplikasi belajar membaca pada anak usia dini yang dibantu oleh orang tua?
2. Bagaimana solusi dalam penyelesaian permasalahan media belajar membaca yang formal dan monoton pada anak usia dini yang dibantu oleh orang tua sesuai kebutuhan pengguna?
3. Bagaimana melakukan validasi dan verifikasi dari permasalahan media belajar membaca yang formal dan monoton pada anak usia dini yang dibantu oleh orang tua melalui solusi desain aplikasi belajar membaca untuk memastikan bahwa solusi desain yang dikembangkan sudah valid dan terverifikasi?

1.3. Tujuan

Deskripsi tujuan yang akan diinvestigasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyelesaikan permasalahan pada solusi desain aplikasi belajar membaca yang dibantu oleh orang tua dengan melakukan analisa dan implementasi metode *UX Journey*.

2. Memberikan solusi desain aplikasi belajar membaca yang dibantu oleh orang tua dalam permasalahan media belajar membaca yang formal dan monoton sesuai kebutuhan pengguna.
3. Melakukan validasi dan verifikasi dari permasalahan media belajar membaca yang formal dan monoton melalui solusi desain aplikasi belajar membaca yang dibantu oleh orang tua menggunakan *acceptance criteria* dan *requirement metric*.

1.4. Batasan Masalah

1. Menjelaskan tahapan dalam menangani masalah menggunakan metode *UX Journey*.
2. Memberikan solusi berupa solusi desain sesuai kebutuhan pengguna pada aplikasi belajar membaca untuk anak usia dini yang dibantu oleh orang tua.
3. Melakukan validasi dan verifikasi terhadap hasil solusi desain melalui *requirement metric* dan *acceptance criteria*.

