

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi memainkan peran kunci dalam membentuk pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI) yang semakin canggih dan pemahaman mendalam tentang perkembangan teknologi ini adalah kunci untuk merancang pengalaman pengguna yang intuitif dan antarmuka yang menarik. UI (User Interface) dan UX (User Experience) dalam penjelasan singkatnya adalah elemen-elemen visual dalam sebuah situs web atau aplikasi, atau bahkan dalam permainan. Untuk lebih rinci, UI merujuk pada desain antarmuka untuk berbagai mesin dan perangkat lunak, termasuk komputer, ponsel, serta perangkat elektronik lainnya, yang bertujuan utama untuk meningkatkan pengalaman pengguna, sementara itu UX sendiri mengacu pada desain yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dengan meningkatkan fungsionalitas dan kegembiraan dalam interaksi antara pengguna dan aplikasi tersebut [1]. Pengalaman pengguna, atau dikenal sebagai User Experience (UX), merupakan fase krusial dalam pemahaman kebutuhan pengguna saat berinteraksi dengan sistem atau aplikasi yang dikembangkan, serta untuk menilai tanggapan pengguna terhadap aplikasi tersebut [2].

Seiring dengan kemajuan teknologi, UI dan UX telah menjadi elemen sentral dalam pengembangan produk digital, dan juga antarmuka pengguna bukan hanya tentang estetika visual, tetapi juga tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan teknologi. Dalam era teknologi saat ini, dibutuhkan suatu alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menghibur, sambil tetap mengikuti kemajuan teknologi yang sedang berlangsung [3]. Animasi telah menjadi elemen kunci dalam sebuah permainan. Tanpa animasi, perkembangan suatu game akan terhambat, dan seringkali game dianggap memiliki dampak negatif terutama pada anak-anak. Meskipun demikian, perlu diakui bahwa game juga memiliki fungsi dan manfaat positif bagi perkembangan anak. Beberapa di antaranya adalah memperkenalkan anak pada teknologi komputer, melatih keterampilan dalam mengikuti instruksi, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan penalaran, melatih koordinasi

motorik dan keterampilan spasial, menciptakan komunikasi antara anak dan orang tua selama bermain, serta memberikan hiburan [4].

Perkembangan game saat ini sangat menarik, diantaranya terdapat game edukasi. Game edukasi sendiri memiliki beberapa keunggulan dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Seperti dapat menghadirkan masalah realistis, yang merupakan kekuatan besar [5]. Game atau permainan yaitu kegiatan terstruktur atau semi-terstruktur yang biasanya dapat digunakan untuk bersenang-senang dan terkadang sebagai alat pembelajaran. Banyak orang menyukai game karena menyenangkan, dan memotivasi [6]. Pada anak usia dini, dengan usia (3-6 tahun), belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat diperlukan agar otak dan pikirannya dapat berkembang dengan baik, dan belajar dapat menyadarkan mereka akan kondisi dan hal-hal yang ada disekitarnya.

Namun ada beberapa permasalahan dimana mereka memerlukan cara belajar yang berbeda karena usianya yang masih muda dibandingkan dengan anak usia sekolah dasar, dimana pada usia tersebut mereka tidak bisa memikirkan apapun selain bermain [7]. Anak-anak usia dini biasanya memiliki minat besar dalam bermain, oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya efisien, tetapi juga menarik dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang sesuai dengan harapan. Usia anak-anak usia dini tersebut (3-6 tahun) adalah saat mereka mulai memasuki tahap belajar formal. Pada fase ini, diharapkan mereka dapat mengalami sekaligus memahami proses pembelajaran yang terkait dengan permainan tersebut [8].

Penelitian ini menggunakan metode UX Journey untuk menganalisis kebutuhan pengguna. Metode ini adalah metode terintegrasi antara penggalian kebutuhan dan memahami pengalaman pengguna [9]. Salah satu solusi yang diusulkan adalah menggabungkan kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna ke dalam pendekatan UX Journey, yang dapat meningkatkan produktivitas dan kepercayaan diri pengembang dalam pengembangan perangkat lunak. Dengan memfokuskan pada fitur yang sejalan dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan masalah selama proses pengembangan, pendekatan ini memberikan pengembang kepercayaan diri yang lebih besar dalam kemampuan untuk menghasilkan perangkat lunak berkualitas

tinggi. Dalam pengembangan perangkat lunak, terdapat dua pendekatan yang berbeda, yaitu kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna. Kebutuhan pengguna fokus pada memenuhi harapan dan permintaan pengguna untuk solusi perangkat lunak, sedangkan pengalaman pengguna mencakup semua aspek interaksi antara pengguna dan perangkat lunak.

Mengintegrasikan kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna dapat meningkatkan produktivitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kebutuhan perangkat lunak dan merancang solusi pada aplikasi menebak gambar dan kata khusus untuk anak usia dini. yang dilakukan dengan menggunakan metode UX Journey untuk membantu cara belajar dalam pengenalan lingkungan anak usia dini melalui permainan yang menyenangkan serta mudah untuk dimainkan. Dengan menggunakan UX Journey dalam penelitian ini, penulis mengharapkan memperoleh informasi lebih lengkap dan terperinci tentang karakteristik dari pengguna terlebih lagi, bukan hanya memahami kebutuhan pengguna tetapi juga memahami emosi dan pengalaman pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Penggambaran masalah dari rumusan masalah yang akan dilakukan penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana melakukan implementasi metode UX Journey untuk mendesain game tebak gambar dan kata untuk anak usia dini ?
2. Bagaimana solusi dalam penyelesaian perancangan tampilan dari aplikasi tebak gambar dan kata untuk anak usia dini ?

1.3. Tujuan

Berikut merupakan gambaran tujuan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Dapat mengimplementasikan metode UX Journey untuk mendesain UI pada game untuk anak usia dini.
2. Menciptakan rancangan tampilan dari aplikasi tebak gambar dan kata untuk anak usia dini.

1.4. Batasan Masalah

1. Menjelaskan langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah dengan metode UX Journey.
2. Solusi yang diberikan dalam bentuk Solusi Desain dan User Stories.

