

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Guna menjamin kesuksesan perangkat lunak, penting untuk mengenali kebutuhan dan fitur-fitur yang diperlukan. Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan empat fitur utama yang memengaruhi kesuksesan perangkat lunak, yaitu kompleksitas [1], [2], kesesuaian [1], [2], kemampuan berubah dan transparansi [3]–[5]. Oleh sebab itu, pengembang perangkat lunak perlu memiliki keterampilan yang memungkinkan mereka memahami karakteristik-karakteristik ini dan meningkatkan tingkat keberhasilan produk atau layanan perangkat lunak yang dihasilkan. Salah satu keterampilan yang harus ada ialah kemampuan untuk memahami aspek sosial dan teknis [3]–[5], yang membantu pengembang memahami kebutuhan pengguna dari sudut pandang yang lebih manusiawi. Keterampilan ini sejalan dengan prinsip-prinsip kolaborasi dengan pengguna yang sesuai untuk metode pengembangan perangkat lunak modern.

Belajar membaca ialah aspek penting dalam proses pembelajaran anak. Saat ini di Indonesia banyak permasalahan mengenai tahapan pembelajaran tersebut. Menurut kajian yang dilakukan oleh Lestari, dkk. (2018) menyatakan bahwa salah satu faktor permasalahan membaca ialah mudah merasa bosan. Kurang tepatnya strategi yang diberikan menyebabkan anak merasa bosan dan kesulitan memahami materi pelajaran, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi tidak menarik dan anak tidak tertarik [6]. Rendahnya kemampuan membaca pada siswa permulaan di Sekolah Dasar akibat kurang tertariknya anak untuk belajar, menyebabkan anak kesulitan dalam menguasai materi pendidikan. Menurut penelitian sebelumnya, Fauziah dan Hidayat (2018) menemukan bahwa kemampuan belajar yang rendah dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami pelajaran [7], mengikuti instruksi, dan memperoleh pengetahuan yang diperlukan. Adanya masalah tersebut menjadi dasar untuk membuat solusi desain adaptif pada aplikasi belajar membaca untuk anak usia dini menggunakan UX Journey.

Kajian dari Darnis (2018), hasil penelitiannya mengenai penerapan metode Montessori dalam belajar membaca dan menulis serta berhitung pada anak usia dini

menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan anak sebaiknya digunakan, bukan memaksa mereka agar tidak merasa terbebani [8]. Penelitian lain yang dilakukan oleh Irawan, dkk. (2022) merancang sebuah aplikasi pembelajaran membaca untuk siswa TK yang menciptakan situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan terbukti efektif dalam menyampaikan materi, terutama dalam pengenalan huruf dan membaca [9]. Penelitian Rinandhi, dkk. (2015) mendukung hal ini dengan menemukan model pengalaman pengguna yang serasi dengan kurikulum serta karakteristik dari pendidikan anak usia dini melalui metode *hierarchical task analysis*. Selain itu, mereka juga memberikan saran tampilan antarmuka yang mempertimbangkan unsur *usability* dengan menggunakan standar pengukuran yang terintegrasi dalam kualitas penggunaan, serta memberikan rekomendasi untuk tingkat aplikasi pembelajaran membaca pada pendidikan anak usia dini [10].

Berdasarkan penelitian sebelumnya, Surraya dan Mubarok (2021) menemukan bahwa anak-anak dengan disleksia merespon penelitian ini dengan baik, menunjukkan kecenderungan yang tinggi (90%) untuk menyukai dan mengalami perubahan dalam kemampuan menghafal dan membaca abjad. Perubahan tersebut meliputi peningkatan semangat serta minat belajar membaca, serta kemampuan anak-anak disleksia dalam pengucapan abjad secara lancar dari A hingga Z [11]. Temuan ini didukung oleh penelitian Widyowati, dkk. (2020) yang menemukan bahwa alat pembelajaran membaca serta mengeja berbasis aplikasi mendapatkan penilaian positif (93,43%) dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, media pembelajaran tersebut juga mendapatkan tingkat respons positif dari siswa (99,46%) dan guru (96,6%) [12]. Oleh karena itu, alat belajar membaca serta mengeja berbasis aplikasi cocok untuk digunakan dalam pembelajaran kelas 1. Namun, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yang melibatkan kelompok kontrol dan variasi dalam sampel untuk memahami pengaruh aplikasi pada kondisi dan karakteristik anak yang berbeda.

Penelitian ini menggunakan metode UX Journey untuk menganalisis kebutuhan pengguna. Metode ini merupakan pendekatan terintegrasi yang menggabungkan penggalan kebutuhan dan pemahaman pengalaman pengguna [13]. UX Journey ialah perkembangan terintegrasi dari *Design Thinking* yang

bertujuan untuk menghasilkan solusi desain dengan memadukan pemikiran konvergen serta divergen. Tujuan utamanya ialah guna menanggulangi tantangan yang dialami pengembang dalam memenuhi kebutuhan pengguna serta memberikan solusi yang efektif. Salah satu solusi yang diajukan merupakan mengintegrasikan kebutuhan pengguna serta pengalaman pengguna dalam pendekatan UX Journey, sehingga bisa meningkatkan produktivitas serta keyakinan diri pengembang dalam mengembangkan perangkat lunak. Dengan memfokuskan pada fitur yang serasi dengan kebutuhan pengguna serta meningkatkan efisiensi dalam menuntaskan permasalahan sepanjang proses pengembangan, pendekatan ini bisa memberikan pengembang keyakinan diri yang lebih besar dalam kemampuannya untuk menciptakan perangkat lunak berkualitas tinggi.

Dalam pengembangan perangkat lunak, terdapat dua pendekatan yang berbeda, yaitu kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna. Pendekatan kebutuhan pengguna berfokus pada memenuhi harapan dan permintaan pelanggan untuk solusi perangkat lunak, sedangkan pengalaman pengguna mencakup seluruh aspek interaksi antara pengguna serta perangkat lunak. Agar nilai perangkat lunak dapat meningkat, perangkat lunak wajib mempunyai fitur yang mudah digunakan serta ramah pengguna, dengan desain ataupun area kerja yang menarik serta sesuai dengan perilaku pengguna.

Dengan mengintegrasikan kebutuhan pengguna serta pengalaman pengguna, produktivitas pengembang dapat ditingkatkan dengan memfokuskan pada fitur-fitur yang memenuhi kebutuhan serta harapan pengguna. Tidak hanya itu, integrasi ini pula dapat meningkatkan efisiensi pengembangan perangkat lunak dengan menanggulangi permasalahan yang mungkin muncul selama proses pengembangan.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan perangkat lunak dan solusi desain pada aplikasi Belajar Membaca menggunakan metode UX Journey pada anak usia dini untuk mengatasi masalah mudahnya merasa bosan pada anak. 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.