

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setelah lulus dari sekolah menengah atas (SMA), siswa akan dihadapkan dengan pilihan untuk melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Dalam proses masuk perguruan tinggi siswa akan dihadapi proses seleksi. Berkaitan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 48 Tahun 2022 maka penerimaan mahasiswa baru PTN sejak tahun 2023 dapat dikelompokkan dalam beberapa jalur yaitu, Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP), Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT), dan Jalur Mandiri yang pelaksanaannya diserahkan sepenuhnya ke setiap PTN.

Pada tahun 2023, Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT) menggunakan hasil Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK) ataupun kriteria lain yang ditetapkan bersama oleh Perguruan Tinggi Negeri (PTN). Berdasarkan data kemenristekdikti, jumlah peserta yang lolos jalur tes tahun 2022 hanya 24,07% dari jumlah pendaftar (Kurniati et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan persiapan yang matang dalam menghadapi ujian masuk perguruan tinggi, mulai dari pemahaman materi, fisik, serta mental. Salah satu upaya untuk melatih siswa dalam menyelesaikan soal ujian dibutuhkan *try out* sebagai suatu wahana yang bertujuan agar siswa lebih siap menghadapi ujian (Sriyati, 2022).

Hal ini membuat SMA *Global Islamic Boarding school (GIBS)* Kalimantan Selatan, mengadakan program *try out* persiapan UTBK atau yang mereka sebut dengan *Learning For Preparation Of College (RECALL)*. Hasil observasi yang dilakukan penulis di SMA *GIBS* proses *try out* masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan model Ujian Tulis Berbasis Cetak (UTBC). Model UTBC masih memiliki kekurangan, dimana proses yang membutuhkan banyak waktu, karena peserta yang harus mengerjakan soal secara manual, serta sering kali terjadi kekurangan kertas jawaban. Selain itu, guru yang harus memeriksa jawaban peserta satu persatu yang tentukan hal ini akan memakan waktu dan kesalahan dalam penilaian juga menjadi kendala.

Selain itu, dalam konteks persiapan UTBK model UTBC juga tidak memberikan pengalaman yang representatif terhadap format yang akan dihadapi dalam UTBK sesungguhnya. Peserta tidak dapat mengasah kemampuan dan familiaritas mereka dengan sistem *computer-based test* yang digunakan dalam UTBK. Hal ini dapat mengakibatkan ketidak sesuaian ekspektasi dan kesiapan peserta saat mengikuti UTBK yang sebenarnya.

Berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap salah satu guru di SMA *GIBS*, metode UTBC perlahan ingin diubah menjadi sistem *try out* berbasis *website* yang akan diberi nama *Learning For Preparation Of College (RECALL)*. *RECALL* adalah sistem *try out* berbasis *website* yang dirancang untuk membantu siswa dalam mempersiapkan diri menghadapi ujian masuk perguruan tinggi. Sistem ini menyediakan platform interaktif yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan dan *try out*. Dengan menggunakan *RECALL*, siswa dapat mengukur kemampuan dan mempersiapkan diri secara lebih efektif untuk menghadapi UTBK. Ada beberapa keuntungan yang diperoleh dari penggunaan teknologi dalam sebuah tes, antara lain adalah kecepatan, ketepatan serta kemudahan saat proses penilaian (Rachmadtullah & Prihanto, 2022). Sistem *RECALL* dapat meningkatkan validitas dan akurasi hasil *try out* dengan menggunakan sistem yang lebih modern. Pada prinsipnya sistem *try out* berbasis *website* merupakan *e-learning*, hanya lebih dispesifikasikan pada pembelajaran dengan menggunakan internet terutama yang berupa *website*, *webmail*, *mailing list* dan *bulletin board* yang semua fasilitas tersebut masih berbasis *web* (Bayu, 2008). Sehingga dalam konteks *Learning For Preparation Of College (RECALL)*, sistem *try out* berbasis *website* merupakan bagian dari *e-learning* atau pembelajaran berbasis elektronik. *E-learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi elektronik, khususnya internet, untuk menyajikan materi pelajaran, latihan, dan interaksi antara guru dan siswa secara online. Dengan adanya sistem *try out* berbasis *website* atau sistem *Learning For Preparation Of College (RECALL)* maka diharapkan bisa mengatasi kekurangan dari sistem lama yang digunakan SMA *GIBS*.

Pada pengembangan sistem *website*, terdapat dua aspek penting yaitu *back end* dan *front end*. *Back end* berfokus pada pengolahan data dan logika aplikasi, sedangkan *front end* berfokus pada pengembangan antarmuka pengguna yang interaktif dan menarik. Dalam hal perancangan *front end* tidak lepas dari *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memudahkan pengguna dalam mengakses sebuah sistem. Sistem *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang ideal akan memudahkan pengguna dalam pengoperasian aplikasi (Widiatmoko & Utami, 2022). Desain *UI/UX* tidak hanya mempercantik tampilan sistem, tetapi juga memudahkan interaksi antara sistem dan pengguna. Dengan perancangan *UI/UX* yang baik, diharapkan dapat menciptakan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan diterima dengan baik oleh semua pengguna.

Dalam proses pengembangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), tentunya diperlukan metode untuk merancang sistem yang baik dari sisi tampilan maupun pengalaman pengguna. Terdapat beberapa metode umum yang digunakan pada proses analisis dan perancangan UI/UX. Salah satunya, *Design Thinking* yaitu metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi (Gani et al., 2021). *Design Thinking* juga merupakan metode dengan pendekatan yang berpusat pada manusia dengan tujuan untuk menghasilkan ide atau solusi dari suatu masalah yang ada. *User Centered Design* (UCD) merupakan metode serupa, namun UCD berfokus pada sisi *User Experience* (Taufiqul Hidayat et al., 2022). UCD memiliki keterbatasan dalam mengatasi masalah yang tidak biasa atau tidak terduga, karena metode ini lebih mengutamakan kebutuhan pengguna dan tidak siap dalam permasalahan baru yang ditemukan dalam proses pengembangan (Fabiana Meijon Fadul, 2019). Keunggulan metode *Design Thinking* adalah mampu memecahkan masalah yang tidak terduga dan memicu berbagai ide inovatif seseorang ketika berada pada fase inspirasi, serta implementasi terkait. Selain itu, setiap siklus *Design Thinking* dapat diproses lebih dari sekali yakni ketika sedang melaksanakan pengembangan berbagai ide baru serta sedang melakukan eksplorasi berbagai solusi baru dapat tetap berfokus pada sisi pengguna (Alrazi & Rachman, 2021). Dengan demikian, pemilihan metode *Design Thinking* dalam analisis dan perancangan UI/UX sistem RECALL memiliki pendekatan yang lebih berfokus pada masalah pengguna, kolaboratif, dan iteratif, dengan tujuan menghasilkan solusi yang lebih inovatif, relevan, dan memuaskan bagi pengguna.

Selain itu, sistem RECALL memiliki karakteristik dalam perancangannya, yaitu fokus pada permasalahan pengguna, iteratif, multidisiplin ilmu, dan fokus pada inovasi. Maka pemilihan metode *Design Thinking* juga dipengaruhi oleh karakteristik tersebut, dimana metode ini berfokus pada permasalahan pengguna karena memiliki empat elemen yaitu *People Centered* berarti berdasarkan pengguna, *Highly Creative* berarti dapat menggunakan kreativitas sebebas-bebasnya, *Hands On* berarti melakukan percobaan langsung tidak hanya teori, dan *Iterative* berarti proses yang dilakukan berulang kali untuk berimprovisasi (Ilham et al., 2021). Dengan metode yang berfokus pada pemecahan masalah pengguna, memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan pengguna dan membuat solusi inovatif untuk masalah yang ada. Selain itu, metode ini juga bersifat iteratif, sehingga memungkinkan pengembang untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem berdasarkan umpan balik yang diterima dari pengguna. Dengan menggabungkan

karakteristik sistem *try out* dan metode *Design Thinking*, diharapkan pengembangan sistem RECALL dapat menghasilkan sistem yang lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam penelitian ini, lokasi penelitian dan penulis berjarak jauh menjadi kendala dalam penelitian terutama ketika melakukan pengujian terhadap pengguna yang berada di SMA *Global Islamic Boarding School* (GIBS). Untuk mengatasi kendala ini, penulis memilih metode *Remote Usability Testing*. Sebuah Metode yang memungkinkan penulis untuk melakukan pengujian dari jarak jauh tanpa perlu berada di lokasi fisik yang sama dengan pengguna. Metode *Remote Usability Testing*, merupakan metode pengujian pengalaman pengguna (*User Experience*) yang dilakukan secara *online*, di mana para pengguna melakukan tes atau uji coba pada suatu produk, aplikasi, atau situs *web* dari jarak jauh, tanpa harus bertemu secara fisik dengan penguji (Andreasen, et.al, 2007). Dengan menggunakan teknologi komunikasi dan koneksi internet, peneliti dapat berinteraksi secara langsung dengan para responden untuk mengumpulkan data terkait pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem *Learning For Preparation Of College* (RECALL). Metode *Remote Usability Testing* menjadi solusi yang efektif untuk menjangkau responden yang berada di lokasi yang jauh atau sulit diakses secara langsung, sehingga memungkinkan penulis untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas dan representatif mengenai pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan sistem RECALL.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dilakukan penelitian dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA SISTEM *LEARNING FOR PREPARATION OF COLLEGE* DENGAN METODE *DESIGN THINKING* DAN *REMOTE USABILITY TESTING* (STUDI KASUS : SMA *GLOBAL ISLAMIC BOARDING SCHOOL*)”. Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan menghasilkan suatu rancangan sistem yang baik dan dapat membantu proses *try out* persiapan UTBK di SMA GIBS. Proses ini merupakan tahap awal dari proses perancangan sistem *Learning For Preparation Of College*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka pokok permasalahan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang *UI/UX* pada sistem *try out* berbasis *website* yang dalam hal ini diberi nama sistem *Learning For Preparation Of College* ?
2. Bagaimana mengevaluasi rancangan *UI/UX* pada sistem *Learning For Preparation Of College* ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memastikan bahwa proses analisis dan perancangan dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, terdapat beberapa pembatasan yang harus diperhatikan dalam proses penyelesaian masalah, sebagai berikut :

1. Perancangan sistem RECALL untuk kebutuhan internal SMA *Global Islamic Boarding School (GIBS)* Kalimantan Selatan dan sebatas rancangan desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*.
2. Testing terhadap hasil desain *UI/UX* menggunakan metode *Remote Usability Testing* dengan *tools maze*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka pokok tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan desain *UI/UX* yang sesuai dengan permasalahan pengguna dengan metode *Design Thinking* dan sebagai rancangan website yang akan dikembangkan peneliti selanjutnya.
2. Mengetahui hasil evaluasi rancangan menggunakan metode *remote usability testing*.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik
 - a. Menambah ilmu sekaligus mendapatkan analisis dan perancangan *UI/UX* untuk sistem *Learning For Preparation Of College* dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
 - b. Mengetahui kesesuaian metode *Design Thinking* untuk merancang *UI/UX Learning For Preparation Of College* Di SMA *Global Islamic Boarding School (GIBS)* Kalimantan Selatan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat untuk :

- a. Menjadikan sistem lebih *user friendly* agar siswa dapat lebih cepat memahami cara penggunaan *Learning For Preparation Of College*.
- b. Tampilan *UI/UX* yang tepat dapat memudahkan proses *try out* siswa.
- c. Memudahkan guru dalam memantau progres kemajuan *try out* siswa.