

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan internet di Indonesia dari selama tiga tahun terakhir telah menunjukkan pertumbuhan yang luar biasa. Berdasarkan laporan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, pada tahun 2020, penetrasi internet di Indonesia mencapai 64,8 persen, dengan total pengguna internet sebanyak 171 juta orang (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2020). Jika kita lihat data tersebut lalu dibandingkan dengan data pada tahun 2023, maka terlihat peningkatan cepat penetrasi internet di Indonesia. Menurut laporan terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2023, penetrasi internet di Indonesia diperkirakan mencapai 73,7 persen, dengan total pengguna internet sebanyak 280 juta orang (APJII, 2023). Pertumbuhan ini didorong oleh sejumlah faktor, termasuk adopsi teknologi digital yang semakin luas, perkembangan infrastruktur telekomunikasi, dan penurunan biaya akses internet. Penetrasi internet yang semakin tinggi juga turut didukung oleh upaya pemerintah dalam mendorong inklusi digital di seluruh lapisan masyarakat. Angka ini menggambarkan peningkatan signifikan dalam hal aksesibilitas internet di negara ini. Selain itu, pemerintah Indonesia terus berinvestasi dalam pengembangan infrastruktur telekomunikasi untuk meningkatkan konektivitas internet di seluruh wilayah.

Perkembangan internet di Indonesia juga menunjukkan pergeseran dalam preferensi penggunaan perangkat. Selain penggunaan komputer dan laptop, penggunaan perangkat seluler, seperti smartphone dan tablet, semakin mendominasi akses internet. Laporan APJII (2023) menunjukkan bahwa sekitar 95 persen pengguna internet di Indonesia menggunakan perangkat seluler untuk mengakses internet. Hal ini menandakan betapa pentingnya perangkat seluler dalam menyediakan aksesibilitas internet yang lebih fleksibel dan mudah

dijangkau. Hal ini berdampak pada perkembangan penggunaan media sosial di Indonesia yang juga menunjukkan pertumbuhan yang mengesankan selama tiga tahun terakhir. Berdasarkan laporan Digital 2020 dari *We Are Social* dan *Hootsuite*, pada tahun 2020, terdapat sekitar 160 juta pengguna media sosial di Indonesia, yang mewakili penetrasi media sosial sebesar 59 persen dari total populasi negara (We Are Social & Hootsuite, 2020). Angka ini menunjukkan adopsi yang luas terhadap *platform-platform* media sosial di Indonesia. Pada tahun 2023, penggunaan media sosial terus mengalami pertumbuhan yang signifikan. Berdasarkan laporan terbaru dari We Are Social dan Hootsuite (2023), pada tahun 2023, terdapat sekitar 190 juta pengguna media sosial di Indonesia. Ini mencerminkan pertumbuhan sebesar 18 persen dalam kurun waktu tiga tahun. *Platform-platform* media sosial populer, seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, dan *YouTube*, tetap menjadi favorit di kalangan pengguna di Indonesia.

Perkembangan penggunaan media sosial juga menunjukkan perubahan dalam preferensi pengguna dan adopsi *platform-platform* baru. Misalnya, pada beberapa tahun terakhir, *instagram* telah menjadi salah satu *platform* media sosial yang paling populer di Indonesia, terutama di kalangan anak muda (We Are Social dan Hootsuite, 2023). Penggunaan *instagram* untuk berbagi konten visual, berinteraksi dengan pengguna lain, dan mengikuti perkembangan tren telah menjadi bagian penting dari kehidupan digital masyarakat Indonesia. Aplikasi tersebut menyediakan berbagai macam konten dalam bentuk video maupun gambar. Konten tersebut memiliki beragam jenis mulai dari video lucu, hiburan, informasi, tutorial, dan banyak lagi. Pengguna aplikasi tersebut membebaskan penggunaannya untuk mengunggah konten apapun selama konten tersebut tidak melanggar aturan yang telah ditetapkan dalam penggunaan aplikasinya. Dampak negatif dari penggunaan aplikasi ini adalah terdapat konten yang kurang bermanfaat bahkan dapat dibilang tidak mendidik dan pengguna aplikasi ini banyak sekali menghabiskan waktu untuk "*scrolling*" atau melihat konten hingga lupa waktu. Tentu hal tersebut harus segera ditangani agar tidak menyebabkan permasalahan buruk lainnya.

Melihat adanya permasalahan tersebut, muncul peluang untuk memperbaiki kebiasaan buruk masyarakat dengan hal yang lebih bermanfaat dengan mengembangkan *platform* pembelajaran. *Platform* pembelajaran yang dibangun ini berbeda dengan *platform* yang sudah beredar sebelumnya, dimana metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran *Microlearning*. *Microlearning* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dalam waktu relatif singkat, hanya menggunakan 1– 5 menit. Pembelajaran ini digunakan berdasarkan teori bahwa, kemampuan otak manusia umumnya akan lebih baik mengingat atau memahami materi pelajaran yang diberikan dalam waktu yang pendek. Kelebihan pembelajaran mikro selaras dengan adanya permasalahan dalam penggunaan media sosial terutama aplikasi *TikTok*. Aplikasi tersebut memiliki persamaan yaitu durasi dari konten yang dapat diunggah tergolong singkat, sehingga daripada waktu terbuang digunakan untuk melihat konten yang tidak terlalu bermanfaat alangkah lebih baik digunakan untuk belajar dan mengembangkan kemampuan diri

1.2. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan desain *User Interface platform microlearning* adalah:

1. Untuk merancang UI *platform microlearning* sehingga memberikan informasi yang spesifik, relevan, dan dapat dikonsumsi dengan cepat oleh *user* yang disajikan dalam bentuk video
2. Untuk menciptakan grafis visual UI *platform microlearning*, yang siap di terapkan ke dalam bentuk *website*

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, kajian masalah yang mendasari proyek akhir ini yaitu:

1. Bagaimana melakukan analisis terhadap *User Experience* (Pengalaman Pengguna) terhadap *platform microlearning*?
2. Bagaimana menjadikan hasil analisis sebagai acuan dalam mengembangkan prototype ?

3. Bagaimana merancang *User Interface (UI) platform* pembelajaran berbasis *microlearning* agar dapat menyajikan informasi yang spesifik, relevan, dan dapat dikonsumsi dengan cepat dalam bentuk video, serta menciptakan grafis visual yang sesuai untuk diimplementasikan dalam bentuk *website*?

1.4. Batasan Masalah

Dalam proyek akhir ini, untuk mencapai tujuan pembuatan desain UI aplikasi, maka perlu dilakukan pembatasan masalah terhadap rancangan UI aplikasi yang akan dibuat, sebagai berikut:

1. Konten yang disediakan hanya berupa video.
2. Perancangan yang dilakukan untuk menghasilkan desain *User Interface platform microlearning* yang merupakan tipe antarmuka dimana pengguna berinteraksi melalui gambar-gambar grafik, ikon, menu dan simbol.
3. Rancangan yang dihasilkan hanya berupa *prototype*