

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta merupakan kota yang dikenal oleh masyarakat sebagai kota pelajar. Hal itu terbukti dari jumlah perguruan tinggi yang terdapat di Yogyakarta. Lebih dari seratus perguruan tinggi yang terdaftar dalam direktorat jendral kelembagaan IPTEK dan DIKTI (Ristekdikti, 2017). Dengan demikian banyak orang tua yang mengirimkan anaknya untuk sekolah di Yogyakarta. Namun tidak dapat dipungkiri masih banyak anak yang putus sekolah bahkan tidak mendapat pendidikan sejak dini dikarenakan beberapa faktor.

Dalam penelitian ini penulis mengangkat topik anak putus sekolah yang terdapat di Yogyakarta. Terdapat suatu yayasan yang menaungi anak-anak putus sekolah yang terlantar di jalanan. Yayasan tersebut bernama Rumah Impian yang berlokasi di Kalasan Yogyakarta. Rumah impian mempunyai keyakinan bahwa anak berhak untuk bermimpi dan mewujudkan impiannya dalam komunitas yang mendukung serta jalanan bukan tempat bagi anak. Selain itu anak perlu tumbuh menjadi pribadi yang berdampak bagi sesama. Serta mereka yakin bahwa transformasi hidup anak dimulai dari impian.

Berdasarkan data yang diperoleh dari yayasan Rumah Impian, kebanyakan anak terlantar disebabkan oleh perceraian orang tua, korban kekerasan dalam rumah tangga, permasalahan ekonomi, dan korban eksploitasi anak. Beruntungnya di yayasan ini banyak relawan dan pekerja sosial yang peduli terhadap masa depan anak yang kurang beruntung tersebut. Sehingga anak-anak tersebut mendapatkan perhatian dan pendidikan yang sesuai dengan usianya. Dan pada akhirnya anak-anak tersebut dapat meraih impiannya sama seperti anak-anak pada umumnya.

Setiap impian tentu dapat diwujudkan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan mengidentifikasi minat anak-anak tersebut. Setelah minat anak teridentifikasi, maka langkah selanjutnya adalah dengan mengarahkan minat tersebut untuk ditekuni secara serius hingga memperoleh hasil berupa prestasi. Ketika telah berprestasi dalam suatu bidang maka hal itu dapat menjadi bekal untuk masa depannya sampai menjadi seorang yang profesional dalam bidang tersebut. Dengan demikian maka impian tersebut akan menjadi kenyataan.

Dari masalah yang ditemukan, penulis membuat desain iteraksi aplikasi pemetaan minat untuk membantu anak-anak putus sekolah yang kesulitan mengidentifikasi minatnya. Dengan adanya desain interaksi ini dapat mempermudah pengembang untuk membuat aplikasi guna mempermudah anak-anak putus sekolah untuk mengembangkan minatnya. Dengan demikian anak-anak putus sekolah dapat meraih impiannya sama seperti anak-anak pada umumnya.

Dalam pembuatan aplikasi maka diperlukan *User Experience* yang sesuai dan diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang dialami. Bukan hanya dapat menyelesaikan masalah namun desain interaksi tersebut harus dengan mudah digunakan oleh pengguna. *User Experience* adalah persepsi seseorang dan respon dari penggunaan sebuah produk, sistem atau jasa. Ketika perancangan aplikasi dengan *User Experience* yang baik, maka berpotensi akan lebih banyak digunakan oleh pengguna. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah metode penyelesaian masalah dengan pengguna sebagai fokus utamanya. Penulis menggunakan metode tersebut dalam proses mendalami kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun Desain Interaksi aplikasi untuk memetakan minat anak putus sekolah dengan menerapkan metode *Design Thinking*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Perancangan desain interaksi aplikasi ini dibuat untuk anak putus sekolah di yayasan Rumah Impian Yogyakarta.
- b. Perancangan desain interaksi disesuaikan dengan kebutuhan persona.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pengguna yang direpresentasikan dengan persona untuk merancang Desain Interaksi aplikasi pemetaan minat yang sesuai dengan kebutuhan anak putus sekolah.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah tersedianya Desain Interaksi untuk membantu memetakan minat anak putus sekolah di yayasan Rumah Impian, sehingga dapat dijadikan referensi bagi pengembang.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyelesaian masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Empathize*

Tahap pertama adalah tahap empati yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Dalam konteks ini penggunanya adalah anak putus sekolah di yayasan Rumah Impian.

b. *Define*

Pada tahap ini ditawarkan ide atau solusi yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Setelah menawarkan ide maka langkah selanjutnya adalah pembentukan persona.

c. *Ideate*

Pada tahap ini dilakukan visualisasi dari ide tersebut ke dalam *wireframe*. *Wireframe* berfungsi untuk memberikan suatu gambaran dari aplikasi beserta konten dan elemen di dalamnya.

d. *Prototype*

Tahap selanjutnya adalah *prototyping* yang nantinya akan dilakukan perbaikan desain melalui beberapa iterasi. Pada setiap iterasi ditetapkan indikator yang berfungsi untuk mengarahkan desain menjadi lebih baik.

e. *Test*

Pada tahap ini dilakukan pengujian *prototype* kepada pengguna. Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan *Usability Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah dalam memahami laporan tugas akhir. Secara garis besar laporan tugas akhir ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan teori-teori pendukung pada proses penelitian yang dibuat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang analisis *User Experience* dengan metode *Design Thinking* yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil dari penelitian yang dilakukan berupa tahapan dari hasil perancangan desain sistem sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang dilakukan dan saran rekomendasi hasil penelitian.

