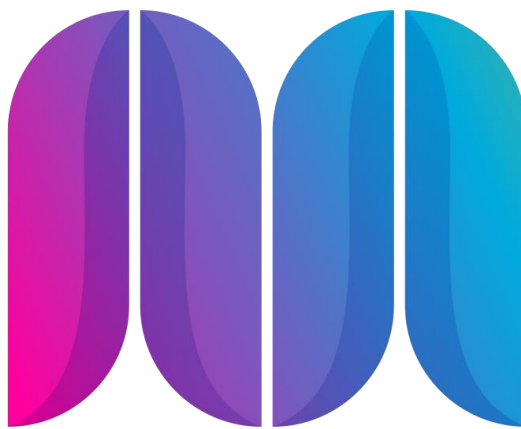


PROPOSAL LOMBA UI/UX COMPETITION INSPACE 2023

Inforise: Inovasi Aplikasi Pembelajaran Teknologi yang Mengimplementasikan
Teknologi untuk Meningkatkan SDM dan Kehidupan Kota yang Lebih Baik



Visual Minds

Elevating Design, Empowering Experience

DIUSULKAN OLEH: VISUAL MINDS

Faishal Akbar Syahputra 202110370311018

M. Rio Gunawan 202110370311026

Universitas Muhammadiyah Malang

ABSTRAK

Aplikasi Inforise merupakan aplikasi yang bergerak dalam bidang pendidikan yang turut mensukseskan kegiatan *Sustainable Development Goals* (SDGs): *Quality Education*. Aplikasi ini dikembangkan sebagai respons terhadap perkembangan teknologi yang pesat, tetapi tidak semua masyarakat memiliki keinginan untuk mengimbangi pengembangan teknologi tersebut. Sebagian masyarakat masih kurang beradaptasi dan mengimplementasikan teknologi yang tersedia saat ini. Hal ini disebabkan karena keterbatasan *platform* untuk mempelajari teknologi-teknologi yang semakin berkembang. Aplikasi ini dikembangkan dengan fitur utama “*Course*” yang berisi materi terkait pengetahuan dan pengembangan teknologi, serta terdapat fitur penunjang seperti kuis yang berbentuk studi kasus, berita dan tren teknologi yang sedang *hype* dan berkembang, forum diskusi, dan juga literatur yang relevan. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi ini dihasilkan berdasarkan metode analisis dan desain sistem yang meliputi 1) Target Pengguna: dapat digunakan oleh semua kalangan, namun berfokus pada mereka yang ingin mempelajari teknologi; 2) Batasan Aplikasi: mengakses materi, menguji pemahaman melalui kuis, berpartisipasi dalam forum diskusi, membaca berita perkembangan teknologi, mencari literatur terkait; 3) Platform yang digunakan: *mobile*, karena penggunaan *mobile app* lebih praktis dan fleksibel. Pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk membantu masyarakat mengimbangi kemajuan teknologi dan dapat meningkatkan sumber daya manusia (SDM), sehingga masyarakat dapat mengimplementasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari pada kota yang dijadikan tempat tinggal.

Kata kunci: Aplikasi, Pendidikan, Teknologi

LATAR BELAKANG

Pertumbuhan populasi manusia pada saat ini sangat berkembang cepat sehingga menciptakan tantangan yang kompleks dalam mengelola sumber daya manusia (SDM). Pertumbuhan ini akan menyebabkan kota yang dijadikan tempat tinggal akan menjadi tertinggal karena dari banyaknya populasi manusia tersebut, tidak semua manusia memiliki keinginan untuk dapat mengimbangi teknologi yang terus berkembang. Hal ini terdapat tiga penyebab utama, yang pertama yaitu memang dari orang itu sendiri yang tidak memiliki keinginan untuk mengikuti perkembangan teknologi, faktor usia para orangtua yang sudah kesulitan untuk terus memahami dan mempelajari teknologi, dan yang terakhir dikarenakan keterbatasan platform untuk mempelajari teknologi-teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan, karena teknologi akan terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi telah menyebabkan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam konteks perkotaan. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Maka dari itu, menciptakan platform untuk mempelajari perkembangan teknologi guna meningkatkan SDM dan kehidupan kota yang lebih baik sudah menjadi permasalahan yang perlu diatasi.

Pendidikan yang baik adalah salah satu aspek yang penting dalam meningkatkan kualitas SDM. Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi modal penting dan utama untuk memasuki era ekonomi digital. Sumber daya manusia (SDM) juga memegang peranan penting dalam menentukan maju atau mundurnya suatu organisasi, bisnis, instansi, dan juga kota. Sebuah mesin berteknologi tinggi pun akan menjadi tidak berarti jika tidak dioperasikan oleh SDM yang mumpuni. Pendidikan yang berkualitas adalah kunci untuk mengembangkan SDM yang kompeten dan mampu berkontribusi pada perkembangan teknologi yang semakin pesat. Masih terdapat banyak anak yang kurang mendapat pendidikan yang baik. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan yang terdapat pada web Sustainable Development Goals (SDGs). Tidak hanya untuk

meningkatkan SDM dan kualitas kota, pendidikan yang baik ini juga menjadi salah satu tujuan yang terdapat pada SDGs yang ke-empat yaitu Quality Education.

Dalam konteks ini, pembuatan platform yang menyediakan pembelajaran teknologi memiliki peran krusial. Platform ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang merata kepada siapa saja yang ingin mempelajari teknologi yang semakin berkembang. Platform ini dapat diakses oleh siapa saja, baik yang memiliki latar belakang pendidikan di bidang teknologi maupun tidak. Platform ini menyediakan course yang berkaitan dengan pengetahuan teknologi yang sedang berkembang, serta memiliki fitur penunjang seperti games yang berbasis quiz pada materi yang sudah dipelajari.

Dengan pembuatan platform pembelajaran teknologi ini, diharapkan dapat meningkatkan SDM yang mempelajarinya karena terjadi peningkatan kesadaran akan pentingnya terkait perkembangan teknologi, serta ilmu yang dipelajari dalam platform tersebut dapat diimplementasikan kedalam kehidupan di kota agar dapat meningkatkan kualitas hidup di kota yang dijadikan tempat tinggal.

TUJUAN DAN HASIL

Pengembangan platform ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas SDM karena mengingat masih sedikit manusia yang melihat kepada perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat, yang mana teknologi ini sendiri dapat menunjang kehidupan manusia dan sudah banyak merubah kehidupan. Adanya platform ini diharapkan dapat merubah pola pikir manusia, sehingga dapat terbuka akan perkembangan teknologi yang saat ini ada, dan juga terhadap teknologi yang akan datang. Platform ini terdapat fitur utama yaitu course, yang berisikan tentang Artificial Intelligence (AI), Web Development, dan Database. Berdasarkan fitur utama tersebut yang dapat dipelajari oleh siapa saja, diharapkan dapat diimplementasikan dalam kehidupan di kota, seperti:

1. Pembelajaran yang memerlukan visual, dapat menggunakan teknologi AI.
2. Penyampaian terkait berita, informasi, ataupun hal lainnya, dapat dilakukan pada web instansi terkait.
3. Penyimpanan berkas-berkas yang sekiranya dibutuhkan di kemudian hari, dapat disimpan didalam database.
4. dan lain-lain.

ANALISIS SWOT

a. Strength

- Produk yang kami buat berisikan memaparkan materi terkait teknologi yang relevan dengan kebutuhan dan kepentingan pada masa kini.
- Produk yang kami buat tidak hanya berisi materi saja, tetapi setelah materi, user akan diarahkan untuk mengerjakan quiz yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari dalam course.
- Produk yang kami buat juga memiliki fitur penunjang seperti News and Trend Tech, Discuss Forum, Literature, sehingga produk tidak monoton, user tidak jenuh karena terdapat fitur penunjang, dan memungkinkan user untuk lebih sering membuka aplikasi ini karena fitur penunjang tersebut.
- Produk yang kami buat harus terintegrasi dengan email user, sehingga setiap user memiliki akun masing-masing yang akan menunjukkan progress dan keberhasilan dari course yang diakses oleh user tersebut.

b. Weakness

- Produk yang kami buat berbasis mobile app, sehingga menurunkan fleksibilitas user untuk langsung melakukan praktek terkait materi yang dipelajari dalam course, karena untuk melakukan praktek terhadap materi tersebut, harus dilakukan menggunakan laptop/PC.
- Produk yang kami buat tidak bersifat offline, sehingga tidak bisa diakses apabila user tidak terhubung dengan jaringan internet.

c. Opportunity

- Agar fleksibilitas user meningkat, kami akan mencoba bekerja sama yang saling menguntungkan dengan pihak yang relevan terkait produk kami, sehingga dapat tercipta versi web dari Inforise ini.
- Pada versi produk yang mendatang, apabila memungkinkan akan ditambahkan fitur download course agar materi dapat diakses secara offline oleh user.

d. Threats

- Terdapat platform lain yang juga menyediakan konten yang serupa dengan produk yang kami buat, sehingga menyebabkan persaingan yang bergantung pada user ingin mengakses materi melalui produk kami atau platform serupa.

ANALISIS DESAIN KARYA

a. Target pengguna: siapa saja

Dalam pengembangan aplikasi Inforise ini, tidak memiliki batasan target pengguna, karena pada dasarnya, aplikasi ini bersifat umum yang bertemakan pendidikan, walaupun pada dasarnya aplikasi ini lebih menarik bagi orang yang ingin mempelajari teknologi secara interaktif dan mendalam, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk siapa saja yang berminat untuk menggunakan serta mempelajari perkembangan teknologi, dipastikan dapat mengakses aplikasi ini.

b. Batasan produk: course, quiz, berita

Platform ini memiliki batasan yang berdasarkan pada fitur-fitur yang ada didalamnya. Fitur-fitur yang terdapat didalam aplikasi ini meliputi Course, Quiz, News and Trend Tech, Discuss Forum, Literature. Berdasarkan fitur-fitur tersebut, aplikasi ini memiliki batasan seperti:

- Mengakses materi pembelajaran
- Menguji pemahaman melalui kuis
- Berpartisipasi dalam forum diskusi (melakukan dan menjawab)
- Membaca berita terkait perkembangan teknologi dan tren teknologi
- Mencari literatur yang berkaitan dengan teknologi

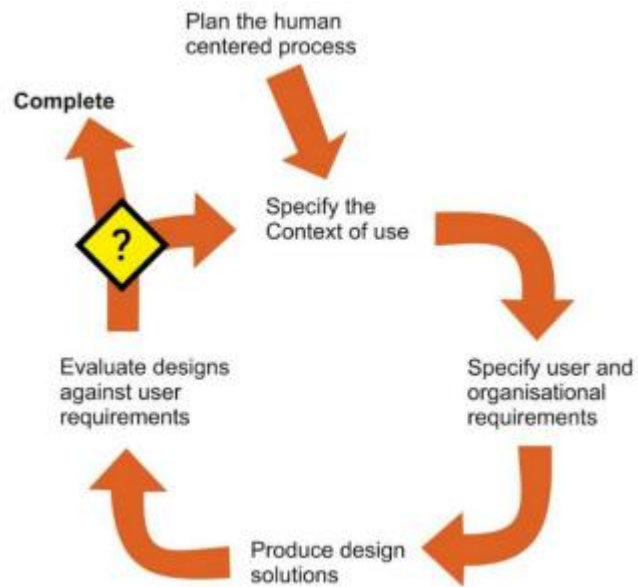
c. Platform yang digunakan: mobile

Aplikasi Inforise ini dikembangkan pada perangkat mobile karena penggunaan mobile app dapat memungkinkan aksesibilitas yang lebih luas, interaksi yang lebih mudah, dan praktis digunakan sehingga pengguna tidak perlu mengeluarkan usaha berlebih dalam penggunaan aplikasi ini. Namun, untuk melakukan praktek terhadap materi yang telah dipelajari dari aplikasi ini, tetap harus menggunakan laptop/PC.

d. Metode desain: User Centered Design (UCD)

Desain aplikasi Inforise ini menggunakan metode desain User Centered Design (UCD). Metode ini memiliki filosofi yang menempatkan user sebagai pusat atau dari desain aplikasi yang akan dibuat. Semakin mendekati apa yang diinginkan oleh user, maka aplikasi juga akan semakin baik dan mudah diterima. Prinsip dari metode UCD ini adalah fokus kepada

user, perancangan yang terintegrasi antara sistem, interface, konfigurasi, serta teknis penggunaan, serta melakukan pengujian terhadap user agar mendapat validasi dan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh user.



SKENARIO PENGGUNAAN RANCANGAN PRODUK

a. Skenario 1: Login

- User membuka aplikasi
- Memasukkan email dan password apabila sudah memiliki akun
- Memilih menu sign up apabila belum memiliki akun

b. Skenario 2: Mengakses Course

- Memilih menu “course” yang berada di bagian bawah
- Terdapat beberapa materi yang dapat dipilih user sesuai keinginan
- Didalam materi terdapat sub materi yang berisi tahapan terkait materi tersebut
- Memilih sub materi dan memulai video pada sub materi tersebut

c. Skenario 3: Melakukan Diskusi pada Forum Diskusi

- Memilih menu “forum discussion” di bagian bawah
- Terdapat icon “+” apabila user ingin memulai diskusi atas hal yang user bingungkan
- atau, melakukan scrolling untuk sekedar membaca diskusi yang diberikan user lain, juga bisa untuk berpartisipasi pada diskusi yang dibuat oleh user lain dengan cara menekan tombol komentar

d. Skenario 4: Membaca Literatur yang Berkaitan dengan Teknologi

- Memilih menu “literatur” yang juga berada di bagian bawah
- Mengakses literatur yang tersedia
- atau, melakukan sorting dan searching terlebih dahulu tentang literatur apa yang ingin dibaca

KESIMPULAN

Pertumbuhan populasi manusia pada saat ini sangat berkembang cepat sehingga menciptakan tantangan yang kompleks dalam mengelola sumber daya manusia (SDM). Pertumbuhan ini akan menyebabkan kota yang dijadikan tempat tinggal akan menjadi tertinggal karena dari banyaknya populasi manusia tersebut, tidak semua manusia memiliki keinginan untuk dapat mengimbangi teknologi yang terus berkembang. Pendidikan yang baik adalah salah satu aspek yang penting dalam meningkatkan kualitas SDM. Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi modal penting dan utama untuk memasuki era ekonomi digital. Sumber daya manusia (SDM) juga memegang peranan penting dalam menentukan maju atau mundurnya suatu organisasi, bisnis, instansi, dan juga kota.

Dalam upaya meningkatkan kualitas SDM di era teknologi yang semakin berkembang ini, diciptakannya sebuah produk memaparkan materi terkait teknologi yang relevan dengan kebutuhan dan kepentingan pada masa kini. Produk ini juga memiliki fitur penunjang seperti News and Trend Tech, Discuss Forum, Literature, sehingga produk tidak monoton terhadap pemaparan materi saja. Produk yang dibuat ini tidak memiliki batasan target pengguna, karena pada dasarnya, aplikasi ini bersifat umum yang bertemakan pendidikan, walaupun pada dasarnya aplikasi ini lebih menarik bagi orang yang ingin mempelajari teknologi secara interaktif dan mendalam, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk siapa saja yang berminat untuk menggunakan serta mempelajari perkembangan teknologi, dipastikan dapat mengakses aplikasi ini. Produk ini dikembangkan pada platform mobile app dengan menggunakan metode desain User Centered Design (UCD). Dimana UCD ini sendiri memiliki filosofi yang menempatkan user sebagai pusat atau dari desain aplikasi yang akan dibuat.

Berdasarkan produk yang dibuat ini, diharapkan dapat merubah pola pikir manusia, sehingga dapat terbuka akan perkembangan teknologi yang saat ini ada dan yang akan datang, serta dapat mengimplementasikan materi terkait yang terdapat dalam produk ini sehingga dapat menciptakan kehidupan di kota yang dijadikan tempat tinggal menjadi lebih baik.