

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adaptable User Interface sebuah metode yang dapat meningkatkan *User Experience (UX)* suatu sistem karena pengguna mendapatkan user interface sesuai dengan karakteristik dirinya. Menurut penelitian yang dilakukan Gullà, Cavalieri, & Ceccacci (2015), *Adaptable User Interface* berhasil meningkatkan *User Experience (UX)* pada pengguna lansia karena tampilan pada sistem telah disesuaikan dengan kemampuan penggunanya. *Adaptable User Interface* adalah sebuah bentuk interaksi antara *User* dengan tampilan pada sebuah sistem yang dapat berubah sesuai dengan lingkungan atau rangsangan yang dipicu oleh user (Fadhlillah, Adiando, Azurat, & Sakinah, 2018). Prasetyo & Iqbal (2016) menggunakan Metode *VARK* pada aplikasi Sistem Pakar Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa meningkatkan minat belajar seseorang. Dengan menyesuaikan tampilan pada sistem dengan gaya belajar pengguna yang terbagi menjadi *Visual, Aural, Read/Write, Khinesthetic* (Prasetyo & Iqbal, 2016)

Aplikasi SICAKAR (Sicakar.web.id) adalah sebuah sistem yang dapat menjadi alat ukur yang dapat memberikan gambaran tentang kepribadian serta bidang minat *user* yang dapat diketahui dari hasil kuesioner yang sudah diisi oleh *user* sebelumnya. Aplikasi ini juga dapat memberi gambaran pekerjaan yang cocok untuk user yang berupa calon lulusan SMA atau kuliah. Salah satu fitur yang dimiliki SICAKAR adalah Minat Holland (Hexagon Holland) (Utami, Akmal, & Piana, 2018). *Hexagon Holland* adalah Salah satu kuesioner yang dapat digunakan untuk mengetahui atau mengukur minat seseorang dengan menggunakan teori John Holland. Nilai dari Minat holland dapat terbagi menjadi lima yaitu *realistic, investigative, artistic, social, enterprising, conventional* (yang kemudian disebut sebagai dimensi) (Savickas, 2019).

Identifikasi minat diperlukan untuk meningkatkan kemauan belajar. Karena Minat seseorang perlu dikembangkan sehingga akan meningkatkan kemauan belajar. (Konsultankarir, 2016). Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menikmati beberapa kegiatan. (referensimakalah.com, 2012). Menurut data dari Indonesia *Career Center Network (ICCN)*, sebanyak 87% mahasiswa di indonesia mengambil jurusan yang salah ketika kuliah. Data ini pun diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Youthmanual. sebanyak 92% pelajar SMA/SMK tidak tahu dalam memilih jurusan kuliah. Dengan situasi seperti itu, akan berakibat pada menurunnya

aktivitas belajar seorang mahasiswa dan tidak dapat berjalan dengan baik (Makmun, 2017).

Menurut pendapat Dirjen Pembinaan Pelatihan dan Produktivitas Kerja Kementerian Ketenagakerjaan RI, Bambang Satrio Lelono, salah satu alasan banyaknya penduduk Indonesia yang menjadi pengangguran adalah lulusan baru yang terlalu memilih pekerjaan. Masih banyak juga lulusan sarjana yang masih bingung terhadap pilihannya setelah lulus perguruan tinggi yang menjadikan para lulusan ini menjadi pengangguran (Siprianus Edi Hardum, 2019). Menurut data Badan Pusat Statistik pada Agustus 2018, menyatakan bahwa jumlah penduduk yang masih sekolah sekitar 16 juta dan untuk pendidikan perguruan tinggi meningkat dari 5,18% sampai 5,89% (Badan Pusat Statistik, 2019). Pentingnya minat pada aplikasi SICAKAR harus memenuhi nilai User Experience yang tinggi agar banyak pengguna yang menggunakan aplikasi SICAKAR. Oleh karena itu penulis mengimplementasikan Adaptable User Interface dengan menggunakan metode VARK.

Pandangan atau pemikiran seputar karier, beberapa ada yang memiliki kesamaan dan bahkan ada yang mengalami pengembangan. Bekerja adalah bentuk amalan ibadah yang memiliki nilai lebih dimata Allah SWT. Karena dengan bekerja, seseorang akan menunjukkan sebuah usaha untuk mendapatkan rezeki sebagaimana yang telah diatur oleh Allah SWT (Dalamislam.com, 2018). Allah SWT berfirman.

وَقُلْ اَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللّٰهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ اِلَىٰ عَالِمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ
فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

Artinya: “Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mu’min akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan.” (QS At-Taubah [9]:105)

VARK adalah metode untuk mengetahui gaya belajar seseorang untuk membantu menaikkan minat belajar dari seseorang. Karena Dalam pandangan Islam sendiri, belajar adalah sebuah kegiatan yang wajib dilakukan sebagaimana yang sudah dijelaskan al-quran.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (Q.s. al-Mujadalah :11)

Manfaat belajar mengenai agama ataupun ilmu pengetahuan lain akan bisa membantu seseorang mudah dalam menentukan jalan hidup dan mendapatkan apa yang diinginkannya. Sebagai manusia diwajibkan untuk belajar dan menuntut ilmu seperti yang dikatakan Iman Syafi’i.

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ, وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ, وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya: “Barang siapa menginginkan dunia, maka dengan ilmunya; dan barang siapa yang ingin selamat di akhirat, maka wajib dengan ilmu dan barangsiapa yang menginginkan keduanya, maka wajib dengan ilmu pula”. (Perkataan Imam Syafi’i)

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana *Adaptable User Interface* dengan metode VARK dapat meningkatkan *User Experience* SICAKAR?
2. Bagaimana rancangan interface berdasarkan gaya belajar (VARK) ?
3. Bagaimana *Adaptable User Interface* dengan metode VARK pada Aplikasi SICAKAR menurut pandangan Islam?

1.3 Batasan masalah

1. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan framework *codeIgniter* dan menggunakan *php* sebagai bahasa pemogramannya.
2. Kuesioner minat holland pada website SICAKAR diperuntukan untuk para calon lulusan diantaranya siswa SMA dan mahasiswa.
3. Tersedia 42 pertanyaan dalam kuesioner minat *Holland* yang dapat menentukan bidang minat dari *user*.
4. Tidak menampilkan bimodal, threemodal, dan fourmodal VARK.
5. Tampilan yang tersedia *Visual*, *Aural* dan *Read/Write*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang *interface* berdasarkan nilai VARK.
2. Meningkatkan *User Experience* SICAKAR dengan menerapkan *adaptable user interface* berdasarkan metode VARK

3. Mengetahui *Adaptable User Interface* dengan metode *VARK* pada Aplikasi SICAKAR menurut pandangan Islam.

1.5 Manfaat penelitian

1. Menghasilkan tampilan website SICAKAR yang lebih menarik dan nyaman digunakan.
2. Meningkatkan jumlah pengguna aplikasi SICAKAR
3. Menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat bermanfaat baik dan tidak melanggar hukum agama Islam.