

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di era digital semakin pesat dari waktu ke waktu, dengan penggunaan teknologi yang terus meningkat secara signifikan. Peningkatan ini juga terlihat dari jumlah pengguna internet yang semakin bertambah. Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna internet mencapai 221,56 juta dari total populasi 278,69 juta jiwa penduduk Indonesia tahun 2023 menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) [1]. Fakta ini menunjukkan bahwa internet memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kemudahan yang diharapkan dari pengguna internet adalah ketersediaan berbagai *website*. *Website* merupakan sebuah platform penyebaran informasi yang terhubung melalui jaringan internet, sehingga memungkinkan akses oleh siapa saja dan dari mana saja dengan sangat mudah [2].

Melihat besarnya jumlah pengguna internet di Indonesia dan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi digital, *website* menjadi salah satu media yang penting untuk berinteraksi dengan masyarakat luas termasuk dalam bidang pendidikan. *Website* sekolah dapat meningkatkan kredibilitas dan menunjukkan komitmen dalam meningkatkan kualitas pendidikan [3]. Melalui *website* sekolah dapat menyampaikan informasi penting, berinteraksi dengan siswa, orang tua, dan masyarakat, serta menonjolkan nilai-nilai dan keunggulan yang dimiliki sekolah.

SMP Xaverius Muara Bungo merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta yang terletak di Kecamatan Rimbo Tengah, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi telah menjadi pilihan utama bagi orang tua yang menginginkan putra-putri mereka mendapatkan pendidikan berkualitas. *Website* resmi sekolah <https://smpxaveriusmuarabungo.sch.id/> ini menjadi salah satu sarana utama dalam mendukung tujuan sekolah untuk

menyediakan informasi penting terkait dengan kegiatan akademik, ekstrakurikuler, dan berbagai pengumuman sekolah dengan cara jelas dan efektif. Dengan desain yang mudah digunakan dan intuitif. *Website* juga memudahkan siswa, orang tua, dan masyarakat umum untuk mengakses informasi yang mereka perlukan [4]. Selain itu, *website* juga berperan sebagai media interaktif yang mendukung komunikasi antara sekolah dan seluruh pihak yang terkait, membantu upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Namun, memiliki *website* saja tidak cukup; *website* tersebut harus memenuhi standar yang baik dalam hal *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI yang baik memastikan tampilan *website* menarik dan intuitif, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan. UX yang baik mencakup pengalaman pengguna yang nyaman dan memuaskan, termasuk akses cepat, navigasi mudah, dan konten yang relevan [5]. Saat ini, *website* SMP Xaverius Muara Bungo masih menghadapi beberapa kendala dalam hal *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Tampilan *website* yang kurang menarik, navigasi rumit, serta kurangnya responsivitas, Masalah ini dapat mempengaruhi kepuasan pengguna dan berpotensi mengurangi efektivitas komunikasi antar sekolah dan masyarakat.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan pembaruan yang menyeluruh terhadap UI/UX *website* SMP Xaverius Muara Bungo. Salah satu pendekatan yang efektif untuk melakukan pembaruan ini adalah dengan metode Design Thinking. Design Thinking adalah pendekatan kreatif dan interaktif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* [6]. Metode ini membantu dalam merancang solusi yang tidak hanya memperbaiki aspek teknis *website*, tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Selain itu, untuk mengevaluasi tingkat kenyamanan dan kemudahan penggunaan *website*, metode System Usability Scale (SUS) dapat

digunakan. SUS merupakan alat evaluasi yang sederhana namun efektif dalam mengukur aspek kegunaan (usability) suatu sistem berdasarkan umpan balik pengguna. Dengan menggunakan SUS, efektivitas pembaruan UI/UX dapat diukur secara kuantitatif, sehingga memungkinkan identifikasi area yang memerlukan perbaikan lebih lanjut [7]. Kombinasi metode Design Thinking dan SUS memberikan pendekatan yang komprehensif dalam merancang dan mengevaluasi pembaruan website yang berpusat pada pengguna.

Dalam konteks pembaruan *website* SMP Xaverius Muara Bungo dengan metode *design thinking* diharapkan dapat menghasilkan sebuah *website* yang lebih *user-friendly*, informatif, dan mudah diakses oleh seluruh pengguna. Pembaruan ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas layanan digital sekolah, tetapi juga memperkuat citra sekolah di mata publik, terutama di era digital, dimana internet menjadi salah satu yang utama dalam komunikasi dan informasi. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *design thinking* dalam pembaruan UI/UX *website* SMP Xaverius Muara Bungo, sehingga dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah SMP Xaverius Muara Bungo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya dalam latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian adalah bagaimana memperbaiki ulang *user interface* dan *user experience website* SMP Xaverius Muara Bungo dengan menggunakan metode *Design Thinking* agar mudah dipahami, informatif, ramah pengguna dan intuitif.

C. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang ada dalam penelitian ini, penelitian akan fokus pada pembaruan UI/UX *website* SMP Xaverius Muara Bungo. Batasan-batasan yang diterapkan, antara lain:

1. Penelitian ini akan berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk platform SMP Xaverius Muara Bungo, dengan penekanan pada peningkatan navigasi, daya tarik, dan pengoptimalan pengalaman pengguna.
2. Penelitian ini hanya mencakup perancangan desain *prototype* saja, tidak sampai pada pembangunan sistem.
3. Penelitian ini hanya mengusulkan rekomendasi desain *user interface* dan *user experience* saja.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah memperbaiki *User Interface* dan *User Experience* SMP Xaverius Muara Bungo agar mudah dipahami, informatif, ramah pengguna, dan intuitif serta meningkatkan kepuasan pengguna dan kemudahan dalam mengakses informasi terkait SMP Xaverius Muara Bungo.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah proses mekanisme penyelesaian masalah dalam penelitian serta penjelasan mengenai tahapan yang digunakan selama penelitian berlangsung. Metode penelitian meliputi kerangka analisis data yang sudah ada dan mencakup pengetahuan yang meninjau metode yang relevan yang dipakai dalam penelitian. Beberapa tahapan yang akan dilakukan penulis dalam menyelesaikan penelitian, seperti:

1. Studi Literatur

Studi literatur untuk penelitian ini melibatkan identifikasi tema, pencarian, seleksi, analisis, dan sintesis literatur. Fokusnya adalah memahami prinsip-prinsip perancangan UI/UX efektif untuk informasi SMP Xaverius Muara Bungo. Temuan dari literatur digunakan untuk menyusun kerangka konsep yang dapat diterapkan dalam konteks lokal, dengan tujuan mendukung perancangan yang optimal. Kesimpulan dan

rekomendasi akhir disusun berdasarkan sintesis literatur dan penerapan konsep ke realitas setempat.

2. *Design Thinking*

a. *Empathize*

Tahap yang kedua dalam *Empathize* penulis mengumpulkan informasi untuk dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan permasalahan yang ada, sehingga inti masalah dapat diidentifikasi. Pengumpulan informasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner *System Usability Scale* (SUS) terhadap website sebelum dilakukan pembaruan. Kuesioner ini dilengkapi dengan *task scenario* untuk memperoleh skor SUS dan umpan balik dari responden.

b. *Define*

Tahap *define* memiliki langkah-langkahnya melibatkan penyelidikan awal, analisis kebutuhan pengguna, perumusan tujuan desain, penetapan kriteria keberhasilan, penentuan batasan proyek, pemetaan permasalahan, dan validasi dengan pihak terkait. Tujuannya adalah secara jelas mendefinisikan masalah yang ingin dipecahkan, menetapkan tujuan desain yang spesifik, dan memastikan keselarasan dengan kebutuhan pengguna. Langkah-langkah ini membentuk dasar untuk perancangan UI/UX yang lebih terfokus dan efektif.

c. *Ideate*

Dalam penelitian *Ideate* harus memiliki langkah-langkah kreatif yang penting untuk memunculkan ide-ide yang inovatif. Melalui sesi *brainstorming*, penulis berusaha menghasilkan berbagai konsep terkait fitur, tata letak, dan elemen desain yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Pada tahap ini, berbagai ide dikembangkan berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Tujuannya adalah untuk menanggapi permasalahan dan kebutuhan pengguna. Ide-ide yang dihasilkan kemudian dijadikan solusi untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi,

sehingga dapat mendukung proses perancangan agar menghasilkan solusi yang paling sesuai.

d. *Prototype*

Pada tahap ini, proses dimulai dengan pembuatan desain *user interface* dalam bentuk *low-fidelity* menggunakan Balsamiq *Wireframes*. Desain ini berfungsi sebagai kerangka awal untuk menggambarkan struktur dasar antarmuka pengguna. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembuatan desain *user interface* dalam bentuk *high-fidelity* menggunakan aplikasi Figma. Desain *high-fidelity* ini dirancang lebih mendetail dengan mempertimbangkan elemen visual dan interaktivitas yang lebih realistis. Selain itu, prototipe juga dibuat pada tahap ini untuk menguji tampilan dan fungsionalitas desain sebelum diimplementasikan.

e. Pengujian

Pengujian adalah langkah penting dalam memvalidasi dan mengevaluasi kinerja serta tanggapan pengguna terhadap perancangan UI/UX. Tahap ini bertujuan untuk menguji dan mengevaluasi prototipe yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dan hasil evaluasi dari pengguna. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) agar diperoleh respons pengguna terkait prototipe website setelah pembaruan dilakukan.

3. Penyusunan Laporan

Langkah terakhir dalam rangka penelitian ini adalah menyusun laporan penelitian. Laporan yang disusun mencerminkan hasil dari seluruh usaha penelitian yang telah dilaksanakan. Pembuatan laporan ini bukan hanya sebagai dokumentasi formal dari penelitian, tetapi juga sebagai hasil yang dapat dijadikan acuan bagi penelitian-penelitian berikutnya. Dengan adanya laporan, penelitian ini menjadi terdokumentasikan secara

komprehensif dan dapat menjadi sumber referensi yang berharga untuk penelitian lain di masa mendatang.

F. Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penulisan tugas akhir mengenai Perancangan UI/UX ini disusun dengan sistematika berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama membahas tentang pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam menyusun laporan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua membahas tentang tinjauan pustaka, penulis akan menyajikan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik, kerangka teoritis, konsep-konsep kunci, dan perkembangan terkini dalam bidang penelitian.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ketiga menjelaskan konsep-konsep dasar yang digunakan dalam penelitian, teori-teori yang mendukung penelitian, dan kerangka kerja yang digunakan.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Bab keempat membahas hasil hasil penelitian, analisis data, temuan, dan pembahasan terhadap hasil penelitian. Ini adalah inti dari laporan tugas akhir dimana penulis menguraikan hasil penelitiannya di bagian ini.

BAB V PENUTUP

Bab kelima membahas penutup merangkum temuan utama, kesimpulan dari penelitian, dan memberikan rekomendasi atau implikasi untuk penelitian selanjutnya. Bab ini juga mencantumkan saran atau kesimpulan akhir yang dapat membangun penelitian selanjutnya agar lebih baik.