

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini mempengaruhi penyebaran informasi yang sangat cepat. Informasi menjadi kebutuhan penting bagi semua instansi, tidak terkecuali sekolah [1]. Adanya informasi pihak sekolah dapat memperkenalkan sekolah kepada masyarakat luas, sehingga mampu menjadi salah satu strategi yang tepat dalam menjangkau dan mendapatkan siswa baru setiap tahunnya. Kualitas informasi harus diperhatikan mengingat pentingnya suatu informasi untuk pihak sekolah hal ini dapat diatasi dengan dengan penggunaan sistem informasi sekolah berbasis *website*. Sejalan dengan berkembangnya teknologi informasi *website* tidak hanya sekedar menawarkan *product profile/company* namun sudah menuju dalam *system back office* secara *realtime*. Sistem informasi sekolah berbasis *website* adalah salah satu implementasi dari *system back office* berbasis *website* [2]. Beberapa informasi yang bisa didapatkan adalah profil sekolah, program sekolah, program keahlian, sarana prasarana, berita, galeri dan sebagainya. Sistem informasi sekolah diharapkan dapat membantu dalam proses penyampaian informasi dan bisa dijadikan referensi dan rujukan bagi siswa untuk memilih sekolah yang berkualitas. Kemudahan dalam mengakses *website* tidak terlepas dari sisi *user interface* (UI) atau antarmuka pengguna. Pentingnya prinsip pembuatan desain antar muka harus diperhatikan karena jika terlalu menyulitkan, pengguna harus mempelajari cara menggunakannya terlebih dahulu dan akan sulit bagi mereka untuk memakai sistem tersebut. Supaya menjadi sistem yang memenuhi *standart HCI* dan sebagai bagian dari pengembangan maka, evaluasi kegunaan (*usability*) perlu dilakukan [3].

SMK Negeri 1 Binangun merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan negeri, yang terletak di Desa Jati Kecamatan Binangun, Kabupaten Cilacap. SMK Negeri 1 Binangun memiliki sebuah *website* profil yang dikelola untuk menjadi

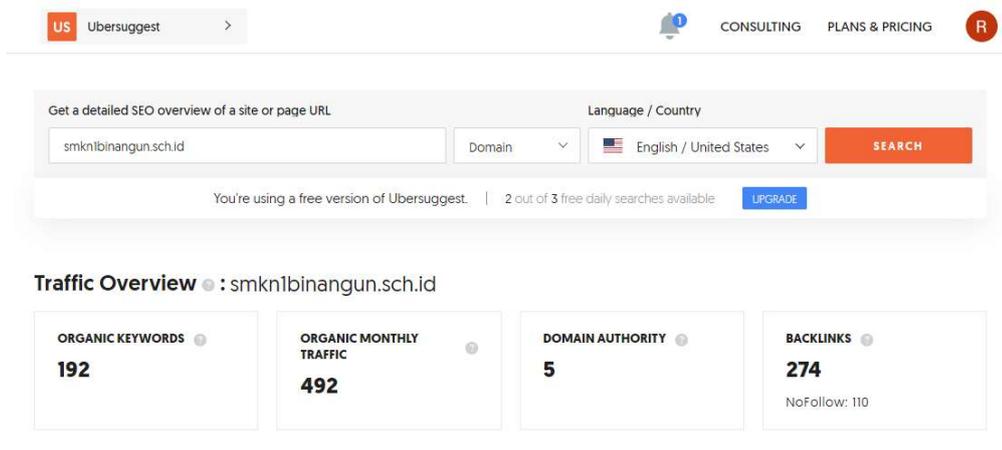
sumber informasi yang dapat diakses oleh masyarakat luas terutama siswa, alumni dan calon siswa. *Website* SMK Negeri 1 Binangun terdiri dari beberapa menu yaitu *Home*, *Profile*, *Kesiswaan*, *Galery*, *Contact*, *Alumni* dan *Absen*. *Website* ini sudah berjalan hampir 2 tahun dan dengan adanya *website* ini memudahkan dalam hal penyampaian informasi pendaftaran siswa baru dan dapat menjadi *branding* atau mempromosikan sekolah.



Gambar 1.1 Tampilan *website* SMK Negeri 1 Binangun

Berdasarkan Gambar 1.1 merupakan tampilan *website* SMK Negeri 1 Binangun yang masih kurang menarik dan hasil wawancara dengan Bapak Praja Achsani Winasmadi, S.Pd sebagai wakil kepala sekolah dan Ana Nur Rukhin sebagai siswa SMK Negeri 1 Binangun menyatakan kendala pada antarmuka yang kurang baik dari segi desain, *page layout* dan konten *website*, selain itu dari segi tampilan *website* yang kurang menarik dan kurang memberi daya pikat pengguna serta kurangnya keterbaruan. informasi yang kurang lengkap bisa ditambahkan informasi program keahlian dan sarana prasarana serta tidak ada menu pencarian. Ditambahkan juga hasil wawancara dari Bapak Septian selaku pengelola *website* menyatakan bahwa banyak menu yang masih kosong dan tidak berfungsi serta alur *update* data pada menu alumni

masih membingungkan dan dapat diakses oleh selain alumni. Hasil wawancara secara lengkap terlampir pada Lampiran 1.1, Lampiran 1.2 dan Lampiran 1.3.



Gambar 1. 2 *Traffic* pengunjung *website* SMKN 1 Binangun

Berdasarkan Gambar 1.2 dapat disimpulkan bahwa lalu lintas dari *visitor* atau pengunjung *website* yang mengunjungi *website* SMKN 1 Binangun sebesar 492 perbulan. Selanjutnya *domain authority* menempati peringkat 5, *domain authority* merupakan skor peringkat mesin pencari yang digunakan untuk memprediksi seberapa baik peringkat suatu *website* pada mesin pencarian. Rentang skor *domain authority* dimulai dari 1 sampai 100.

User Centered Design (UCD) merupakan salah satu metode pengembangan desain yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Proses pengembangan menggunakan metode UCD melibatkan pengguna untuk memberikan saran terkait antar muka *website*, kemudian saran tersebut dijadikan acuan untuk menghasilkan solusi perancangan desain sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna [4]. Penelitian yang menggunakan metode UCD misalnya penelitian oleh Dicky Larson Kaligis dkk, mendapatkan hasil rancangan prototipe yang dibuat setelah melakukan evaluasi terhadap aspek *usability* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,6% dan pengguna merasa puas dengan aplikasi yang dirancang [5]. Penelitian yang dilakukan oleh Sawali Wahyu dkk, dari penelitian ini mendapatkan hasil evaluasi desain *user experience*

mendapatkan rata-rata nilai kepuasan sebesar 4,16 dimana masuk pada level 4 yang berarti pengguna aplikasi penyedia layanan tempat fitness merasa puas dengan hasil desain *user experience* [6].

User experience (UX) menjadi faktor penting untuk mengeksplorasi dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan pada pengembangan *website* yang berpusat pada pengguna. Ketidaknyamanan pengguna dalam menggunakan *website* menjadi salah satu penyebab kegagalan dari sebuah *website* atau produk [7]. Sesuai penjelasan ISO 9241-210 tahun 2010, menyatakan bahwa UX adalah pemahaman dan reaksi seseorang yang diperoleh dari pengguna saat menggunakan suatu produk, sistem atau layanan [8]. *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah *tools* yang digunakan untuk membantu mengolah data survei pengalaman pengguna. UEQ relatif mudah digunakan, terpercaya dan valid serta memiliki penilaian kualitas secara objektif jika digunakan sebagai pelengkap data dari metode evaluasi lain [9].

Berdasarkan penjelasan permasalahan pada paragraf sebelumnya maka, penelitian ini dilakukan untuk merancang desain UI dan UX dengan metode UCD pada *website* SMK Negeri 1 Binangun. Tujuan menggunakan metode UCD yaitu untuk mengatasi masalah tidak terpenuhinya kebutuhan pengguna dalam menggunakan *website* dan diharapkan pengguna dapat mengetahui fungsi *website* saat pertama kali menggunakannya. *Platform website* yang digunakan untuk desain baru yaitu *html* dan *css* dan menggunakan *javascript*. Dilakukannya penelitian ini diharapkan *website* SMK Negeri 1 Binangun dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan menarik tampilannya agar *user* dapat memahami *website* dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana memperbaiki UI dan UX *website* SMK Negeri 1 Binangun yang memenuhi kebutuhan pengguna menggunakan metode UCD.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka terdapat pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana cara melakukan evaluasi UI dan UX *website* SMK Negeri 1 Binangun menggunakan kuisisioner UEQ ?
2. Bagaimana cara melakukan perbaikan UI dan UX *website* SMK Negeri 1 Binangun yang sesuai dengan kebutuhan pengguna ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka penelitian ini membatasi permasalahan dalam hal berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Binangun.
2. Pengembangan *website* yang dilakukan hanya pada *front-end* pada sisi *user* (pengguna).
3. Pengambilan data dilakukan kepada pengguna *website* SMK Negeri 1 Binangun yaitu siswa SMK Negeri 1 Binangun.
4. Objek penelitian yang digunakan adalah *website* SMK Negeri 1 Binangun.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, yaitu sebagai berikut :

1. Melakukan evaluasi *website* SMK Negeri 1 Binangun sebelum dilakukan perbaikan dan setelah dilakukan perbaikan menggunakan kuisisioner UEQ.
2. Melakukan perbaikan UI dan UX *website* SMK Negeri 1 Binangun yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

1. Bagi pihak SMK Negeri 1 Binangun, adanya penelitian ini memberikan manfaat sebagai referensi dalam pengembangan *website* SMK Negeri 1 Binangun yang sesuai dengan kebutuhan pengguna
2. Bagi ilmu pengetahuan, sebagai acuan dan informasi serta rujukan dalam melakukan pembaharuan penelitian yang memiliki keterkaitan dengan evaluasi dan perbaikan UI dan UX *website*.
3. Bagi peneliti, sebagai penambahan wawasan dan pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan dengan mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang dimiliki.