

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang saat ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia bahkan memudahkan manusia dalam mengambil suatu keputusan [1]. Teknologi informasi (*internet*) merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari bagi semua kalangan salah satunya di dunia pendidikan [2]. Teknologi informasi sendiri telah menjadi kebutuhan manusia untuk memperoleh informasi secara efektif, efisien, dan praktis. *Website* salah satunya menjadi wadah penyebaran informasi dengan pemanfaatan *internet* [1].

Segala informasi dapat diakses dengan mudah, informasi selalu ter *update*, tidak terbatas ruang, waktu, dan wilayah hanya dengan pemanfaatan *internet*. Sebuah instansi dapat dikategorikan sebagai instansi yang maju berdasarkan teknologi informasi karena semua perkembangan dapat diketahui lebih mudah dengan mengakses atau memanfaatkan informasi. Sekolah merupakan sebagai salah satu lembaga yang membawa perubahan pada masyarakat tentunya tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi [3]. Sama halnya dengan sekolah, dengan memanfaatkan *internet* untuk mendapatkan sebuah informasi perlu adanya *website* sekolah. Namun sampai saat ini penyebaran informasi melalui *website* sekolah belum cukup merata dan tidak semua sekolah mampu memiliki *website* sekolah dengan penyebab dari segi pengalaman dan pemanfaatan IT (*Information and Technology*) yang rendah serta belum ada kesadaran pentingnya *website* [3].

Saat ini *website* sekolah sudah banyak diminati di dunia pendidikan dan menjadi pusat perhatian tenaga kependidikan dan masyarakat umum [4]. Dengan adanya *website* sekolah diharapkan mampu membantu kebutuhan sekolah dalam penyebaran informasi seputar sekolah. Tujuan *website* sekolah untuk mempermudah pengaksesan informasi oleh siswa, guru, orang tua siswa, serta masyarakat umum dengan efisien dan praktis.

SD Negeri 2 Kotaliman merupakan salah satu instansi pemerintah yang berada di sebuah desa Kotaliman kabupaten Banyumas. SD Negeri 2 Kotaliman belum memiliki media publikasi untuk penyebaran informasi berupa *website*. Selama ini penyebaran informasi sekolah hanya dengan komunikasi lisan antar siswa, guru, dan masyarakat serta media papan informasi yang berada di sekolah. Sehingga dari penyampaian informasi tersebut masih memiliki kekurangan diantaranya jangkauan penyebaran informasi yang tidak luas, informasi yang disampaikan terbatas, serta kendala biaya dan waktu untuk promosi sekolah guna lebih dikenal masyarakat luas masih sangat sempit dan terbatas, dan penyampaian informasi yang belum efisien. Dari permasalahan inilah dapat ditemukan solusi dengan memanfaatkan media *website*. Melalui pemanfaatan *website* dapat mendukung kualitas informasi sekolah serta dapat dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas.

Dalam pembuatan *website* banyak pengguna yang masih merasakan ketidaknyamanan dan masih kurang memahami dalam menggunakan *website* karena *website* yang tidak memperhatikan tampilan antar muka dan pengalaman pengguna atau UI/UX (*User Interface* dan *User Experience*). Maka dari itu, UI/UX sangat penting dalam pembuatan *website* karena tampilan atau desain yang baik tentu menghasilkan *website* yang memiliki kualitas baik serta memastikan pengguna merasakan nyaman ketika menggunakan *website*.

Pada penelitian perancangan UI/UX *website* diimplementasikan menggunakan CMS *Wordpress*. CMS *wordpress* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk pembuatan artikel, pembuatan halaman statis dengan bahasa pemrograman yang sederhana [5]. *Wordpress* dapat dikatakan *flexibel* untuk membuat sebuah *website*, karena *wordpress* merupakan salah satu sistem pengembangan yang tidak terikat dengan suatu lembaga [6].

Peneliti merancang UI/UX yang diimplementasikan kedalam sebuah *website* berbasis *wordpress* untuk mempermudah sekolah dalam memberikan informasi kepada orang tua siswa serta masyarakat dalam mengakses informasi seputar SD Negeri 2 Kotaliman serta dengan adanya UI/UX dapat memperhatikan tampilan dan kenyamanan pengguna pada *website* [7]. Pada perancangan *website* sekolah

SD Negeri 2 Kutaliman peneliti menggunakan metode *design thinking* karena proses yang berulang dan dapat memecahkan masalah serta menciptakan solusi inovatif dengan memahami pengguna dan kebutuhan. Untuk mendapatkan sebuah solusi dari permasalahan diatas, terdapat 5 (lima) tahapan dalam pembuatan *website* yaitu *empathy*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* [8].

Selain perancangan *website* dengan metode *design thinking*, perlu dilakukannya *usability testing* menggunakan kuesioner UEQ atau *User experience Questionnaire*. Memilih metode UEQ dengan alasan pengukuran tingkat pengalaman pengguna nya dilakukan dengan efisien dan mudah. UEQ atau *User experience Questionnaire* dilakukan untuk mengukur *user experience* secara subjektif atau mengevaluasi pengalaman pengguna *website* dimana pengguna merasa nyaman dan puas dengan *website* nya serta *website* tersebut layak untuk digunakan sebagai media informasi sekolah seperti yang diinginkan. Kuesioner UEQ terdapat 6 skala pengukuran dimana di dalamnya terdapat 26 item pertanyaan dengan 7 pilihan jawaban [9]. Dari metode diatas, diharapkan dapat mencangkup kebutuhan pengguna dan hasil pengujian berupa data kuantitatif dan penilaian yang dilakukan diharapkan tepat dan rinci. Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian tugas akhir ini mengambil judul **“Rancang Bangun Dan Evaluasi UI/UX *Website* Sekolah Pada SD Negeri 2 Kutaliman Menggunakan Metode *Design Thinking*”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diambil rumusan masalah pada penelitian ini yaitu tidak adanya media digital informasi untuk penyebaran informasi secara *online* berupa *website* SD Negeri 2 Kutaliman sebagai media informasi yang efisien dan praktis dengan memperhatikan UI/UX (tampilan dan kenyamanan pengguna) menggunakan metode *design thinking* dan evaluasi *website* menggunakan metode UEQ.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Dari perumusan masalah diatas dapat disimpulkan pertanyaan penelitian diantara lain:

1. Bagaimana perancangan *website* UI/UX menggunakan metode *design thinking*?
2. Bagaimana cara mengevaluasi rancangan *website* menggunakan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*)?

#### 1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terstruktur dan tidak melebar, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu:

1. Perancangan *website* SD Negeri 2 Kutaliman berisi tentang informasi mengenai profil sekolah dan informasi tambahan mengenai sekolah tersebut.
2. Objek penelitian ini fokus pada perancangan UI/UX berbasis *website*.
3. Evaluasi *user experience* dilakukan dengan 33 responden diantaranya guru dan masyarakat umum.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Merancang *website* SD Negeri 2 Kutaliman berbasis CMS *wordpress* dengan memperhatikan tampilan dan kenyamanan pengguna.
2. Menghasilkan evaluasi rancangan UI/UX *website* SD Negeri 2 Kutaliman menggunakan UEQ (*User Experience Questionnaire*).

#### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu serta dapat merancang *website* dengan memperhatikan UI/UX.

2. Bagi SD Negeri 2 Kutaliman

Dengan adanya sebuah *website* sekolah ini menjadi wadah informasi yang efektif dan praktis bagi siswa, guru, orang tua siswa dan masyarakat umum dalam mengakses informasi tentang SD Negeri 2 Kutaliman.

3. Bagi Pihak Developer

Dapat digunakan sebagai informasi tambahan dan referensi dalam pengembangan kualitas website sehingga menjadi lebih baik.