

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkomunikasi menggunakan *smartphone* sudah menjadi hal lumrah yang dapat kita temukan di kehidupan sehari-hari. Selain *smartphone* dapat membuat penggunanya bertukar informasi tanpa terbatas ruang dan waktu, *smartphone* juga dapat mendukung mobilitas para penggunanya.

Mengingat perkembangan tersebut, prosedur penyampaian informasi yang masih dilakukan secara manual pun harus diubah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam bertukar informasi, salah satunya dalam sektor pendidikan. Dalam observasi yang dijalankan peneliti, proses pertukaran informasi di Sekolah Dasar Inpres Touiu, Rote masih dilakukan secara manual sehingga dibuatlah upaya untuk membuat sebuah Sistem Akademik Sekolah atau yang dikenal sebagai SIKALA.

SIKALA merupakan sistem akademik sekolah berbasis Android untuk memudahkan guru dan siswa yang nantinya akan didampingi oleh orang tuanya, dalam mengakses informasi terkait sekolah seperti rapor, jadwal dan informasi sekolah lainnya. Upaya pembuatan SIKALA ditujukan untuk mengatasi permasalahan dalam bertukar informasi jika dilakukan secara manual seperti kemungkinan terhambatnya pertukaran informasi karena faktor ruang dan waktu, kurang efektifnya pekerjaan, hingga banyaknya biaya yang dibutuhkan.

Platform Android dipilih untuk menjadi basis pembuatan SIKALA karena, berdasarkan data statistik dari StatcounterbyGlobalStats, di tahun 2021 ini pengguna dari sistem operasi Android mencapai 90,78% dari seluruh pengguna *smartphone* di Indonesia. Hal tersebut juga didukung oleh data statistik yang telah peneliti kumpulkan melalui kuesioner dan observasi. Dan dapat disimpulkan dari seluruh siswa dan guru yang akan menjadi calon pengguna dari SIKALA rata-rata menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi Android.

Dalam sebuah sistem, *user interface* merupakan hal yang berperan penting dalam kesuksesannya (Alfian Nurlifa, Sri Kusumadewi, 2014:333). *User Interface* itu sendiri menurut Michal dan Dina (2021) adalah representasi visual dari sebuah produk. Tampilan *user interface* yang rumit dapat membuat pengguna menjadi bingung ketika menggunakan sistem tersebut dan kemungkinan terburuknya adalah

kerusakan atau kesalahan (*human error*) dalam penggunaan sistem. Selain itu, pengembangan tampilan atau *user interface* dan *user experience* dari sistem informasi ini juga diperlukan agar pengguna dapat mempelajari dan mengakses fitur-fitur yang tersedia dengan mudah. Oleh karena itu, sebelum merancang sistem tersebut peneliti ingin merancang *user interface* (UI) dari SIKALA ini.

Di samping pembuatan rancangan *user interface*, penyampaian informasi desain *user interface* antara perancang, *programmer* dan pengguna juga tak kalah penting untuk menyesuaikan rancangan desain yang telah dibuat dengan karakteristik pengguna. Maka dengan demikian pengembangan dari desain *user interface* dan *user experience* nantinya akan dilakukan dengan menggunakan program yang mendukung fitur berbagi secara daring sehingga memudahkan perancang untuk mengomunikasikan hasil desainnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan perancangan desain *user interface* dengan menggunakan pendekatan UX. Menurut Kuniavsky (2010) dalam UX Fundamentals: The Concepts, Process and Proving the Value, UX adalah persepsi dari pengguna ketika mereka berinteraksi dengan sebuah produk atau jasa, perancangan menggunakan pendekatan UX dilakukan agar rancangan *user interface* yang penulis buat dapat berfokus kepada pengguna sehingga akan meningkatkan peluang kesuksesan dari produk yang dihasilkan. Metode pendekatan *user experience* yang peneliti pilih adalah Lean UX karena karakteristik dari metode ini adalah *agile* (cekatan) dan mampu meminimalkan *waste*.

Setelah merancang *user interface* dengan menggunakan pendekatan *user experience*, peneliti akan menguji rancangan dengan pengujian *usability testing* menggunakan *think aloud testing* agar pengguna dapat memberikan masukan terhadap rancangan yang telah penguji buat. Sehingga nantinya produk yang peneliti buat dapat bekerja tepat sasaran dan pengguna dapat merasa puas dan nyaman.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dilakukan penelitian dengan judul “Perancangan Desain *User Interface* dan *User Experience* Dengan Metode Lean UX Dari Sistem Informasi Akademik Sekolah (Studi Kasus SD Inpres Touiu, Rote)”.

Diharapkan dengan diadakannya penelitian ini akan membantu perancang untuk mendapatkan tampilan antarmuka yang baik dan *user-friendly* (Ramah bagi pengguna) dari segi *user interface* dan juga *user experience*. Sebab, prinsip dalam membangun UX adalah pengguna mempunyai kuasa dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*customer rule*).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang sudah dikemukakan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul, yaitu :

1. Belum adanya sistem informasi akademik sekolah di lingkungan SD Inpres Touiu.
2. Belum adanya rancangan *user interface* dengan pendekatan *user experience* untuk SIKALA.
3. Kebutuhan analisis khusus dalam merancang *user interface* SIKALA agar dapat menyesuaikan dengan karakteristik pengguna.
4. Kebutuhan menguji rancangan *user interface* untuk mengetahui umpan balik dari pengguna.

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah menilik latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka pembatasan perlu dilakukan agar masalah tidak melebar dan tetap sejalan dengan judul yang telah dibuat, maka penelitian ini dibatasi hanya pada :

1. Fokus dan batas dari penelitian ini adalah rancangan *user interface/user experience* (UI/UX) menggunakan metode Lean UX yang dapat memberikan kepuasan dan kemudahan bagi para pengguna SIKALA di SD Inpres Touiu, Rote.
2. Desain *user interface* (UI) yang dibuat hanya untuk guru, dan siswa yang nantinya didampingi orang tua dari SD Inpres Touiou, Rote.
3. *User interface* SIKALA yang akan dibangun hanya akan menghasilkan *Prototype High-Fidelity* dengan menggunakan program Figma.