

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

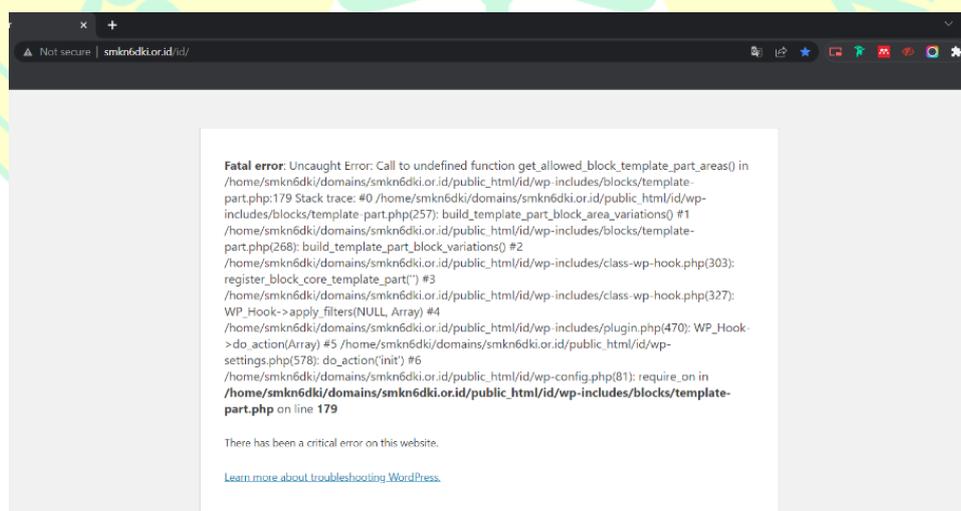
Dengan kemajuan teknologi informasi yang tengah berlangsung di era digital ini, terdapat berbagai dampak positif yang diberikan dan dapat dirasakan oleh seluruh masyarakat. Melalui keberadaan teknologi informasi, penyebaran berbagai jenis informasi, data, dan pengetahuan dapat dilakukan dengan cepat dan tanpa kesulitan. Kebutuhan beragam informasi sangatlah penting dalam semua bidang, terutama dalam bidang pendidikan yang menjadi peranan penting dalam mendukung kemajuan suatu sekolah. Perluasan akses internet juga mempermudah penggunaan komputer di lingkungan pendidikan. Akses internet dapat dinikmati oleh siapa pun, di mana pun, dan kapan pun, dengan berbagai tujuan yang bervariasi.

Salah satu bentuk teknologi informasi yang memanfaatkan koneksi internet adalah *World Wide Web* (atau untuk selanjutnya disebut “*web*”). Dengan adanya *web*, informasi dapat disampaikan melalui berbagai media seperti teks, gambar, audio, atau animasi. Kehadiran berbagai fitur dan potensi dari *web* telah mengangkat popularitas internet, walaupun sebagian besar *web* bersifat statis dan data tidak dapat dikelola. Agar data yang tersimpan dalam *database* dapat dikelola, maka diperlukan sebuah sistem informasi berbasis *web* (Firmansyah et al., 2023).

Banyak sekolah sampai saat ini mulai memanfaatkan perkembangan sistem informasi berbasis *web*. Dengan adanya sistem informasi berbasis *web* menjadi salah satu *platform* atau wadah untuk menampilkan serta menyebarkan informasi penting seperti sejarah sekolah, visi dan misi, prestasi peserta didik, struktur organisasi, pengumuman berbagai kegiatan dan berita yang ada dalam lingkungan sekolah. Berbeda dengan *web* yang dibuat untuk keperluan bisnis komersial, mayoritas *web* sekolah berpenampilan biasa saja dan tidak banyak menampilkan informasi. Tampilan *web* yang umum digunakan memberi kesan kurangnya dedikasi dari pihak sekolah. *Web* yang ada menjadi kurang bermanfaat karena tidak menampilkan banyak informasi tentang sekolah (Zulkarnain, 2019).

SMKN 6 Jakarta adalah sebuah lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam mengurus segala kegiatan terkait pendidikan. Tujuan utama sebuah lembaga pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Investasi utama suatu bangsa dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusianya adalah dari bidang pendidikan. Fasilitas yang ada di SMKN 6 Jakarta sudah mencukupi untuk mendukung peserta didik, terutama dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, dalam memberikan informasi kepada peserta didik, guru, tenaga kependidikan dan pihak sekolah belum optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem informasi yang mampu memfasilitasi komunikasi dan berbagai informasi di lingkungan sekolah ini. Sebagai penunjang sumber informasi sekolah yang dapat menghubungkan guru, peserta didik, tenaga kependidikan dan pihak sekolah.

SMKN 6 Jakarta sebelumnya telah memiliki sebuah sistem informasi berbasis *web*, namun berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Purnama Hadi Setiawan, S.Kom. selaku Kepala Program Multimedia SMKN 6 Jakarta menyatakan *website* sebelumnya sudah tidak aktif. Tidak aktifnya *website* SMKN 6 Jakarta disebabkan oleh faktor karena akun administrator *website* hilang karena sudah lama tidak terurus sehingga tidak dapat diakses dan dikelola kembali menyebabkan perawatan dan pembaruan *website* secara berkala tidak dapat dilakukan dan dirawat secara teratur. Berikut tampilan kondisi *website* SMKN 6 Jakarta sebelumnya yang sudah tidak bisa diakses terdapat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Kondisi Website SMKN 6 Jakarta Sebelumnya

Permasalahan lainnya adalah ketika peneliti bersama kelompok peneliti melaksanakan Praktik Kegiatan Mengajar (PKM) di SMKN 6 Jakarta merasakan bahwa informasi di SMKN 6 Jakarta sangat minim serta berdasarkan tanggapan peserta didik, guru, dan pihak sekolah lainnya merasakan hambatan dalam mendapatkan informasi terkait SMKN 6 Jakarta yang dibutuhkan karena sebelumnya hanya diperoleh melalui *Instagram* saja. Faktor lainnya karena kesibukan Kepala Program Multimedia selaku pengelola *website* sekolah yang memiliki tanggung jawab yang cukup besar tidak memiliki waktu untuk membuat *website* SMKN 6 Jakarta yang baru. Oleh karena itu, manajemen sekolah sangat berharap adanya pengembangan *website* baru yang diharapkan dapat menjadi pusat informasi yang terpercaya dan mudah diakses, sehingga semua pihak dapat dengan mudah mendapatkan informasi terkini tentang profil sekolah, kompetensi keahlian, sarana dan prasarana, postingan berita dan agenda sekolah, prestasi siswa, galeri foto, kontak sekolah dan berbagai informasi lainnya yang dibutuhkan mengenai SMKN 6 Jakarta.

Dalam pengembangan *website* yang baru untuk menunjang sumber informasi dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk *User Interface* (Antarmuka Pengguna) dan *User Experience* (Pengalaman Pengguna), yang keduanya tidak dapat dipisahkan dan memainkan peran penting dalam memastikan bahwa pengguna (atau untuk selanjutnya disebut “*user*”) tertarik dengan desain *website* baru dalam menunjang sumber informasi. Proses pembuatan desain antarmuka untuk sistem informasi berbasis *web* yang berfokus pada tampilan sistem dikenal sebagai *user interface* (antarmuka pengguna). Sedangkan *user experience* (pengalaman pengguna) berdasarkan sejauh mana kenyamanan sebuah *website* untuk digunakan dan seberapa lancar dan mudah bagi *user* untuk menggunakannya. Karena membutuhkan waktu yang sangat lama untuk membuat sistem yang terbaik, maka perlu melalui proses desain terlebih dahulu agar sistem yang ingin dibuat memiliki tampilan yang *user* inginkan dan terlihat menarik serta mudah digunakan.

Dalam memenuhi kriteria tampilan yang *user* inginkan, dengan pendekatan *User Centered Design* (atau untuk selanjutnya disebut “UCD”) menjadi pilihan yang tepat digunakan untuk mencapai *usability* yang dapat memenuhi harapan dan

kebutuhan *user*. Pendekatan UCD adalah suatu proses merancang antarmuka sistem yang berpusat pada kebutuhan dan preferensi *user*. Pendekatan UCD dirancang dengan mempertimbangkan *end-user* dan menekankan bagaimana kebutuhan atau keinginan *end-user* untuk menggunakan suatu produk yang dirancang berdasarkan cara *user* menggunakan produk tersebut. Hal ini memastikan bahwa produk yang dibuat dapat berguna dan mudah digunakan oleh *user* (Utomo, 2019, pp. 68–79).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Program Multimedia serta tanggapan peserta didik, guru, dan pihak sekolah lainnya merasakan hambatan dalam mendapatkan informasi terkait SMKN 6 Jakarta yang dibutuhkan karena sebelumnya hanya diperoleh melalui *Instagram* saja. Faktor lainnya karena kesibukan Kepala Program Multimedia selaku pengelola *website* sekolah tidak memiliki waktu untuk membuat *website* SMKN 6 Jakarta yang baru.
2. SMKN 6 Jakarta membutuhkan suatu sistem informasi berbasis *web* baru yang dirancang dan didesain dengan baik untuk menunjang sumber informasi penting khususnya bagi peserta didik, guru, tenaga kependidikan atau pihak sekolah SMKN 6 Jakarta.
3. Sistem informasi berbasis *web* yang baru dirancang sesuai kebutuhan *user* di SMKN 6 Jakarta yang terdiri dari peserta didik, guru, tenaga kependidikan serta pihak sekolah pada saat ini hingga masa mendatang dalam waktu dekat.
4. Belum ada penelitian yang menghasilkan *user interface* dan *user experience* menggunakan pendekatan *user centered design* untuk sistem informasi berbasis *web* yang baik atau *user-friendly* di SMKN 6 Jakarta.
5. Dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis *web* di SMKN 6 Jakarta yang mudah dikelola oleh admin dalam kebutuhan jangka panjang untuk melakukan pembaharuan informasi serta mengubah/memodifikasi tampilan dan pengembangan fitur di kemudian hari sesuai dengan kebutuhan.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah harus ditentukan agar sesuai dengan judul dan konteks yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, sehingga pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah. Berikut beberapa batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian dilakukan dan disesuaikan dengan kebutuhan atau permintaan *user* di SMKN 6 Jakarta yang berlokasi di Jl. Prof. Joko Sutono SH No.1, RT.1/RW.2, Melawai, Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12160. *User* yang dimaksud dalam penelitian ini ialah pihak internal SMKN 6 Jakarta terdiri dari guru, peserta didik dan tenaga kependidikan. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu dari bulan Januari sampai bulan Agustus tahun 2023.
2. Penelitian ini merupakan penelitian terintegrasi dari 3 mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Dalam penelitian integrasi ini, peneliti melakukan penelitian pada proses desain *user interface* dan *user experience*.
3. Pada proses perancangan *user interface* dan *user experience* sistem informasi berbasis *web* dengan pendekatan *user centered design* (UCD). Metode pengujian yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Sementara untuk pembuatan *user interface* dan *user experience*, peneliti memanfaatkan aplikasi *Figma*.

1.4. Perumusan Masalah

Dari paparan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, inti masalah yang dihadapi adalah “Bagaimana merancang dan mendesain *User Interface* dan *User Experience* sistem informasi berbasis *Web* SMKN 6 Jakarta dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design*?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah memperoleh hasil rancangan desain *User Interface* dan *User Experience* dari sistem informasi berbasis *Web* SMKN 6 Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjelasan tujuan penelitian, terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang *user interface* dan *user experience* yang optimal pada sistem informasi berbasis *web* SMKN 6 Jakarta.
2. Menerapkan pendekatan *user-friendly* sehingga *website* lebih mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan *user*.
3. Memfasilitasi admin, guru, dan kepala sekolah dengan kemudahan dalam pemberian informasi penting dengan cepat seperti pengumuman kegiatan, prestasi peserta didik, dan berita di lingkungan sekolah.
4. Dapat dijadikan panduan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis *web* SMKN 6 Jakarta dalam aspek *user interface* dan *user experience*.

