

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menengah kejuruan yang biasa disebut juga SMK di Indonesia telah memegang peranan penting dalam penyediaan pendidikan keahlian teknis dan keterampilan praktis yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang terus berkembang dalam teknologi. Untuk mempertahankan daya saingnya, sumber daya manusia yang ada dituntut untuk terus meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai atau kompetensinya (Anwar, 2018). Dengan kurikulum yang terkait dengan dunia kerja, SMK mempersiapkan siswa untuk masuk ke dunia kerja dengan keterampilan yang relevan. Dengan demikian, SMK memiliki peran krusial dalam membentuk tenaga kerja yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang kian pesat.

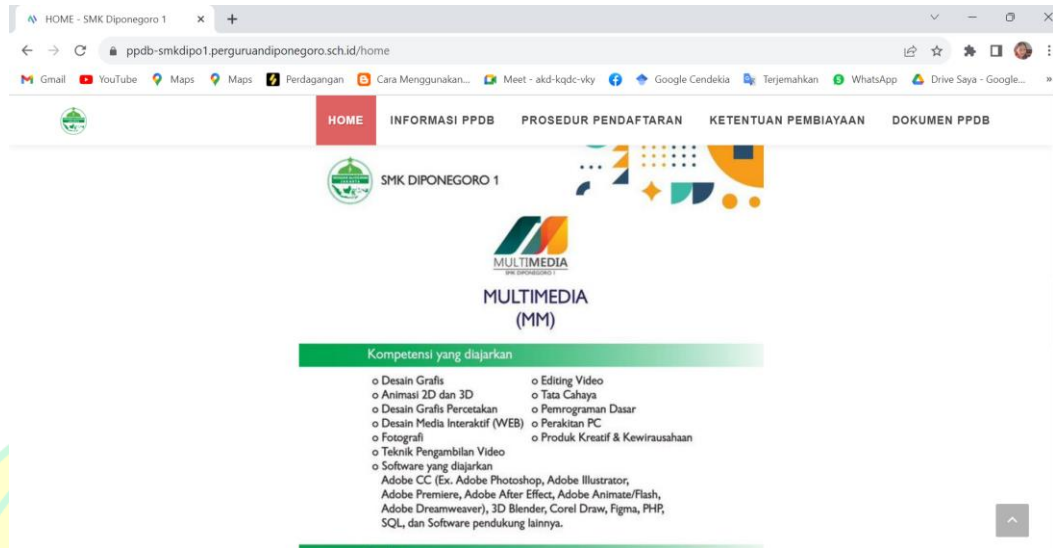
Sekolah Menengah Kejuruan Diponegoro 1 Jakarta merupakan salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen untuk menghasilkan lulusan yang siap berkompetisi di dunia kerja. Melalui program pendidikan yang berfokus pada kejuruan, sekolah ini telah menjadi tempat bagi ribuan siswa dalam pengembangan potensi dan keterampilan interpersonal yang dibutuhkan di dunia kerja. Dalam upaya mencapai visi sekolah yaitu menjadi sekolah yang unggul, dipercaya, dan menghasilkan lulusan yang beriman, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat berkompetisi di era global, SMK Diponegoro 1 Jakarta senantiasa berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada.

Teknologi informasi yang terus berkembang juga memberikan dampak besar dalam pendidikan. Internet menjadi jembatan penghubung interaksi manusia dengan dunia global. Data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada 2022-2023 atau setara dengan 78,19% dari total populasi masyarakat Indonesia. Teknologi informasi memberikan manfaat besar dalam dunia Pendidikan termasuk dalam hal massifikasi sistem informasi sekolah. Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan

sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi (Elisabet & Irviani, 2017).

Salah satu pemanfaatan sistem informasi dalam pendidikan adalah penerapan situs *web* sekolah untuk memfasilitasi kolaborasi bersama orang tua murid dan memudahkan akses informasi layanan pendidikan yang ditawarkan sekolah. Penggunaan media *website* sebagai sarana sistem informasi sekolah sangat membantu masyarakat untuk memperoleh informasi terkait sekolah seperti profil sekolah, berita dan pengumuman, informasi pendaftaran dan registrasi siswa baru, kegiatan sekolah, serta sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Seiring dengan peningkatan penggunaan internet di Indonesia, membuat keberadaan *website* sebagai media informasi sangat dibutuhkan. Kehadiran *website* sekolah dibutuhkan untuk penyesuaian diri dengan perkembangan teknologi informasi yang ada, serta pemahaman bahwa kini masyarakat sudah terbiasa mencari informasi sendiri dengan menggunakan internet.

SMK Diponegoro 1 Jakarta sebelumnya telah memiliki sebuah sistem informasi berbasis *web*, namun berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Kevin Ramadhan K, S.Pd selaku Kepala Program Kejuruan Multimedia SMK Diponegoro 1 Jakarta, *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta memiliki permasalahan dalam upaya meningkatkan layanan informasi yang berada di lingkungan sekolah. *Website* tersebut memiliki kekurangan dalam *user interface* yang kurang maksimal dikarenakan antarmuka dan sistem navigasi dari *website* tersebut tidak informatif dan penyajian konten hanya berupa informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) berupa gambar. Selain itu, Bapak Pinandyo Adi Prasetyo selaku tim pengembang *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta juga menambahkan bahwa kurangnya kemampuan teknis dalam hal merancang desain *user interface* dari *website* tersebut juga menjadi kendala dalam perawatan *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta. Berikut tampilan kondisi *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta dengan antarmuka pengguna yang tidak responsif terdapat pada gambar 1.1.



**Gambar 1. 1 Kondisi Website SMK Diponegoro 1 Jakarta Sebelumnya**

(Sumber : <https://ppdb-smkdipo1.perguruandiponegoro.sch.id/home> )

Sebuah *website* dapat dibagi menjadi tiga bagian utama yakni *front end*, *back end*, dan *database*. Ketiga bagian utama ini berperan penting dalam pengembangan *web* dan dapat ditangani secara terpisah.. *Front end* yang lebih fokus pada pengembangan tampilan pengguna memiliki fokus pada nilai estetika dan interaktivitas situs sehingga pengalaman pengguna dapat dioptimalkan. Sedangkan *back end* berfokus pada operasional situs dan *database* pada penyimpanan dan pengelolaan data. Ketiga aspek ini memerlukan kolaborasi demi mencapai pengembangan *website* yang efektif.

Kualitas desain yang terkandung dalam *website* yang memenuhi standar yang baik memiliki potensi untuk memengaruhi persepsi dan pengalaman pengguna dengan situs tersebut. Berbagai aspek dari tampilan UI akan terlibat secara langsung dalam menciptakan kenyamanan dan meninggalkan kesan yang baik bagi pengguna (Ariawan, et al., 2020). Selain itu, kualitas tampilan *website* juga akan mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap lembaga terkait.

Dalam upaya peningkatan kualitas antarmuka di *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta, maka dibutuhkan pendekatan *User Centered Design* dalam seluruh tahap perancangan, *prototyping*, dan pengujian sehingga dapat memastikan bahwa perancangan situs *website* akan sepenuhnya responsive terhadap kebutuhan pengguna, sehingga diharapkan akan memaksimalkan kualitas tampilan situs.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan perancangan desain *user interface* dan *user experience* pada *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta dengan menggunakan metode *User Centered Design*. *User experience* dilakukan agar *user interface* yang dibuat oleh penulis dapat berfokus kepada pengguna sehingga dapat mengoptimalkan hasil kinerja dari *website* dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul, yaitu :

1. Belum adanya pembaruan dan penyediaan informasi terbaru di *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta.
2. Desain dinilai kurang baik dikarenakan hanya berfokus pada informasi PPDB berupa gambar.
3. *User interface* perlu diperbaiki dikarenakan adanya sub-sub menu yang tidak menyajikan informasi apapun dalam *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta.
4. Penyajian konten berupa gambar yang kurang menarik dan informatif dalam *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta.
5. Kurangnya kemampuan teknisi dalam hal merancang desain *user interface* dari *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dikarenakan luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada, maka peneliti membatasi penelitian ini agar memperoleh hasil yang optimal dan lebih terfokus dengan batas masalah yang terdiri dari :

1. Fokus dan batas dari penelitian ini adalah rancangan *user interface* dan *user experience* (UI/UX) *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta menggunakan pendekatan *User Centered Design*.
2. Desain *user interface* yang dikembangkan menghasilkan bentuk *High-Fidelity prototype*.
3. Pada proses pengujian *user interface* dan *user experience web* SMK Diponegoro 1 Jakarta, peneliti menggunakan metode *User Experience*

*Questionnaire* (UEQ). Sementara untuk pembuatan *user interface* dan *user experience*, peneliti memanfaatkan aplikasi Figma.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Perumusan masalah dari penelitian ini berdasarkan batasan yang ada adalah :  
“Bagaimana merancang *user interface* dan *user experience* pada *website* SMK Diponegoro 1 Jakarta dengan metode *user centered design*?”.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dirincikan, dapat disimpulkan tujuan dari penulisan ini adalah menghasilkan tampilan *User Interface* dan *User Experience* yang memuat profil dan informasi yang ada di SMK Diponegoro 1 Jakarta.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penjabaran diatas, maka manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini diantaranya :

1. Secara teoritis, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi atau sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya yang memiliki ketertarikan dengan *user interface* dan *user experience* dalam sebuah *website*.
2. Secara praktis, manfaat dari penelitian ini adalah untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa maupun pihak terkait yang membutuhkan informasi tentang SMK Diponegoro 1 Jakarta yang dapat diakses dengan efisien dan akurat.