

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam bidang Pendidikan, pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas merupakan salah satu aspek penting. Kedisiplinan terkait dengan aturan dan ketertiban menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi aspek penting tersebut dalam hasil belajar siswa (Hendra & Abdullah, 2019). Oleh karena itu, SMKN 16 Jakarta sebagai salah satu instansi lembaga pendidikan, sangat memperhatikan kedisiplinan dan ketertiban siswa termasuk kehadiran peserta didik di dalam kelas. Dalam era teknologi informasi yang telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, penggunaan teknologi informasi, khususnya *website*, menjadi solusi yang tepat untuk mengoptimalkan pendataan kehadiran peserta didik.

Dalam kesehariannya, saat ini SMKN 16 telah mengadopsi platform google site untuk mendata kehadiran peserta didik pada jam pertama kegiatan belajar mengajar. Platform yang digunakan saat ini, memiliki tampilan cukup sederhana dan belum memiliki beberapa kelengkapan fitur yang sesuai dengan kebutuhan sehari-hari. Keterbatasan fitur pada platform google site mempengaruhi fungsionalitas pengelolaan data kehadiran dengan efisien dan akurat. Selain itu, terdapat jangka waktu tertentu untuk bisa mengakses data, sehingga dapat menjadi kendala saat pengambilan informasi yang dibutuhkan pada saat informasi tersebut diperlukan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan sistem pendataan kehadiran peserta didik SMKN 16 agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan Bapak Maman Ruhiman, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMKN 16 Jakarta, platform pendataan kehadiran peserta didik saat ini belum sesuai dengan kebutuhan, karena sekolah menengah kejuruan di Jakarta telah menggunakan platform *website* untuk mendata kehadiran peserta didik dimana data tersebut akan dikirimkan ke Dinas Pendidikan, maka dari itu diperlukan pengelolaan pendataan kehadiran yang sesuai. Dari segi tampilan,

sistem pendataan kehadiran peserta didik ini belum responsif, sehingga tidak bisa menyesuaikan tampilan data yang tersedia apabila ada data tambahan. Sistem pendataan kehadiran peserta didik yang dibutuhkan adalah sistem yang berbasis *website* dan bersifat *realtime*, yang akan memberikan kemudahan bagi penggunanya, yaitu guru yang sedang bertugas pada jam pertama kegiatan belajar mengajar untuk melaporkan kehadiran siswa dan petugas piket untuk mencatat laporan kehadiran siswa.

Menurut Mulyani (2017), diacu dalam (Maulidiyani & Dana, 2023) suatu sistem baru membutuhkan desain sistem sebagai suatu proses. Oleh karena itu, Dalam menghadirkan sebuah *website* pendataan kehadiran peserta didik, sebagai permulaan perlu melalui proses desain agar *website* tersebut dapat memiliki tampilan yang sesuai dengan tujuan dan pemahaman pengguna. Ada beberapa hal yang mempengaruhi penerimaan sebuah *website*, salah satunya adalah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang memiliki peran penting, karena berkaitan dengan pengalaman pengguna dari *website* tersebut.

*User Interface* adalah tampilan desain antarmuka pada suatu sistem yang mengatur penempatan elemen antarmuka dan berfokus pada tampilan. Sedangkan, *User Experience* mencakup keseluruhan interaksi pengguna dengan sistem, dan berfokus pada bagaimana pengguna merasakan kemudahan berinteraksi dengan antarmuka tersebut. Maka, perancangan yang baik menjadi kunci dalam keberhasilan implementasi sistem pendataan kehadiran peserta didik di SMKN 16 Jakarta.

Untuk memastikan bahwa perancangan *website* pendataan kehadiran peserta didik SMKN 16 Jakarta telah memenuhi kriteria yang baik, maka dalam perancangan *website* diperlukan sebuah pendekatan terhadap pengalaman pengguna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *User Centered Design* (UCD). UCD adalah salah satu pendekatan yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses perancangan, dengan tujuan utama untuk memberikan kenyamanan dan kepuasan pengguna sehingga desain yang dihasilkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan.

Dari uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian untuk merancang desain *user interface* dan *user experience* pada *website* pendataan kehadiran peserta didik

SMKN 16 dalam upaya mengoptimalkan peningkatan sistem pendataan kehadiran peserta didik yang lebih berkualitas sehingga dapat mendukung kegiatan penyampaian informasi di lingkungan SMKN 16 Jakarta. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kekuatan dan kelemahan dari desain antarmuka yang dibuat, serta memberikan rekomendasi perbaikan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Adanya kebutuhan untuk meningkatkan sistem pendataan kehadiran peserta didik SMKN 16 Jakarta.
2. Sistem pendataan kehadiran yang tepat diperlukan karena data kehadiran akan dikirim ke Dinas Pendidikan.
3. Kurangnya kemampuan untuk memfasilitasi pendataan kehadiran antara guru dan petugas piket.
4. Desain antarmuka saat ini belum responsif, tampilan antarmuka masih perlu ditingkatkan agar lebih mudah digunakan dan menarik secara visual.
5. Keterbatasan sistem pendataan kehadiran yang saat ini digunakan tidak sesuai dengan yang diharapkan.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memperoleh penelitian yang optimal, maka diperlukan pembatasan masalah dan dilakukan penentuan ruang lingkup masalah, maka penelitian dibatasi yang terdiri atas:

1. Perancangan ini menghasilkan bentuk Purwarupa *High – Fidelity (Hi-Fi)* menggunakan Figma.
2. Perancangan *user interface* dan *user experience website* pendataan kehadiran peserta didik menggunakan metode *user centered design (UCD)*.
3. Perancangan *user interface* dan *user experience website* pendataan kehadiran peserta didik dibuat dalam tampilan *personal computer*.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah: “Bagaimana merancang *User Interface* dan *User Experience* pendataan kehadiran peserta didik SMKN 16 berbasis *website* menggunakan metode *User Centered Design*”.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* pendataan kehadiran kehadiran peserta didik SMKN 16.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjabaran diatas terkait penelitian yang akan dilakukan, maka manfaat yang akan dihasilkan diantaranya:

1. Menghasilkan rancangan *user interface* dan *user experience* yang efisien pada *website* pendataan kehadiran peserta didik.
2. Memaksimalkan interaksi pengguna terhadap *website* pendataan kehadiran peserta didik agar dapat digunakan dengan memberikan *user experience* yang mudah dipahami.
3. Sebagai referensi atau sumber rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dalam bidang perancangan *user interface* dan *user experience* dalam sebuah *website*.
4. Sebagai rekomendasi untuk pengembangan aplikasi berbasis *website* pendataan kehadiran peserta didik SMKN 16.