

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21, dampak perkembangan teknologi telah meluas ke berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu implementasi dari dampak tersebut adalah melalui keberadaan *website* di bidang pendidikan. *Website* menjadi instrumen yang sangat penting dalam menyediakan informasi tentang sekolah. Bagi sekolah, *website* bukan hanya sarana untuk menyampaikan informasi terkini terkait suatu sekolah, tetapi *website* dapat menciptakan kesan positif dan menunjukkan tingkat profesionalisme sekolah tersebut. *Website* merupakan salah satu bentuk media informasi yang digunakan sebagai alat komunikasi dan sebagai penanda keberadaan suatu organisasi, baik itu dalam ranah bisnis maupun pendidikan (Julianto et al., 2021). Dengan demikian, keberadaan *website* dalam bidang pendidikan tidak hanya menjadi alat informasi semata, melainkan juga menjadi penanda kemajuan, transparansi, dan profesionalisme suatu sekolah, mencerminkan komitmen terhadap pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) BPS&K 2 Jakarta merupakan salah satu unit sekolah di bawah naungan Yayasan Pembangunan BPS&K (Badan Pembina Sekolah dan Kursus) yang terletak di Jalan Bina Karya No.2, Pd. Kopi, Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Sama dengan SMK pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMK BPS&K 2 JAKARTA ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari kelas 10 sampai kelas 12. SMK BPS&K 2 Jakarta merupakan sekolah kejuruan teknik yang terdiri dari jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), *Broadcast* (BRD), dan Teknik Kendaraan Ringan (TKR).

Seiring dengan perkembangan teknologi, SMK BPS&K 2 Jakarta sebagai lembaga pendidikan telah menyadari perlunya meningkatkan kualitas layanan pendidikan meliputi informasi akademik, pendaftaran online, profil sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, pengelolaan prestasi siswa, direktori guru dan staf,

komunikasi pengumuman, transparansi biaya pendidikan, serta galeri melalui pemanfaatan teknologi, khususnya perancangan *website*. Hasil wawancara yang dilakukan dengan lima narasumber, yaitu guru, siswa, orang tua siswa, calon siswa, dan orang tua calon siswa, mengungkapkan berbagai kebutuhan dan permasalahan terkait *website* sekolah. Hasil wawancara dengan Bapak Wawan, SE., selaku wakil bidang kurikulum, dan Guru SMK BPS&K 2 Jakarta, Memiliki beberapa permasalahan yang dihadapi pihak sekolah yaitu (1) SMK BPS&K 2 Jakarta tidak memiliki *website*, (2) Keterbatasan kemampuan dalam pengelolaan dan pemeliharaan *website*, (3) Kurangnya interaktivitas dalam *website* sebelumnya, (4) Keterbatasan konten dan informasi yang tersedia.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan siswa-siswi SMK BPS&K 2 Jakarta, terungkap bahwa mereka sangat menginginkan adanya *website* sekolah yang dapat memudahkan akses terhadap berbagai informasi penting. Mereka juga menginginkan tampilan *website* yang sederhana dan mudah dipahami, agar lebih nyaman saat digunakan. Sedangkan hasil wawancara dengan calon siswa dan orangtuanya, mereka juga menilai pentingnya keberadaan *website* SMK BPS&K 2 Jakarta untuk memudahkan akses informasi sebelum memulai sekolah. Mereka mengharapkan adanya informasi yang lengkap terkait profil sekolah, kalender akademik, kegiatan ekstrakurikuler, dan informasi pembayaran sekolah. *Website* ini diharapkan bisa memberikan kemudahan dan kejelasan informasi tanpa harus bergantung pada metode komunikasi lain, seperti grup WhatsApp atau bertanya langsung ke sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi SMK BPS&K 2 Jakarta dan hasil wawancara, maka perlu dikembangkan sebuah *website* yang interaktif dan informatif. Salah satu pendekatan yang akan diambil adalah meningkatkan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dari *website* tersebut. Dalam hal UI, akan diperhatikan desain yang menarik dan intuitif, memastikan tata letak yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Sedangkan dalam hal UX, fokus utama akan diberikan pada pengalaman pengguna yang lebih menyenangkan dan efisien, seperti penyusunan informasi yang terstruktur dengan baik, navigasi yang lancar, dan penggunaan fitur-fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan pengguna *website*, baik siswa, guru, maupun orang

tua, dapat dengan mudah mengakses informasi yang mereka butuhkan dan berinteraksi secara efektif dengan konten yang disajikan. Selain itu, pemeliharaan dan pengelolaan *website* juga akan ditingkatkan melalui pelatihan dan dukungan teknis yang memadai bagi staf sekolah, sehingga *website* dapat tetap terjaga dengan baik dan terus memberikan manfaat bagi seluruh *stakeholder* sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Wawan, SE. sebagai wakil bidang kurikulum di SMK BPS&K 2 Jakarta, terlihat bahwa perancangan *website* menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Maka penulis akan membuat sebuah **“Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *Website* SMK BPSK 2 Jakarta Dengan Metode Five Planes”**. Perancangan akan menghasilkan *high fidelity prototype* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan perancangan *website* SMK BPS&K 2 Jakarta. *High fidelity prototype* ini akan mencerminkan desain yang detail, presisi, dan sesuai dengan tuntutan fungsional dan estetika yang diinginkan.

Pemilihan Metode Five Planes sebagai pendekatan perancangan UI/UX dilakukan dengan tujuan memastikan bahwa pengalaman pengguna tidak hanya terfokus pada aspek estetika semata. Metode ini mencakup elemen-elemen strategis, struktural, dan fungsional untuk menjamin bahwa perancangan tidak hanya memperhatikan tampilan visual, tetapi juga mempertimbangkan aspek-aspek yang mendukung tujuan strategis dan fungsi *website*. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andika Putra Wijaya, dkk. Pada tahun 2025 dengan judul “Perancangan UI/UX *Website* Peminjaman dan Pengembalian Barang pada Lab SMAN 1 Petang Menggunakan Metode Five Planes” penelitian ini menghasilkan prototipe *website* yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam peminjaman dan pengembalian barang di laboratorium. Harapannya, perancangan ini akan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas layanan pendidikan di SMK BPS&K 2 Jakarta melalui optimalisasi penggunaan teknologi *website*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Tidak adanya *website* sekolah SMK BPS&K 2 Jakarta menghambat penyampaian informasi mengenai profil sekolah, program pendidikan, fasilitas, dan lainnya, kepada masyarakat dan calon siswa.
2. Tidak adanya Informasi mengenai penerimaan calon siswa baru dapat menyulitkan calon siswa dan orang tua.
3. SMK BPS&K 2 Jakarta kurangnya *platform* untuk interaksi dan komunikasi sehingga menghambat kemampuan sekolah untuk berinteraksi dengan masyarakat, calon siswa, dan orang tua secara *online*.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, maka penulis menetapkan batasan masalah yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Interface website* SMK BPS&K 2 Jakarta akan dirancang menggunakan Figma berupa *high fidelity prototype* dengan menerapkan Metode Five Planes.
2. Fitur-fitur yang dirancang dalam *website* SMK BPS&K 2 Jakarta merupakan hasil dari penyesuaian dan pertimbangan terhadap kebutuhan pengguna.
3. Desain prototipe *website* SMK BPS&K 2 Jakarta hanya akan difokuskan pada tampilan desktop.
4. Pengujian akan dilakukan untuk mengevaluasi desain *prototipe high fidelity website* SMK BPS&K 2 Jakarta dengan tujuan memeriksa apakah kebutuhan pengguna terpenuhi dan untuk memastikan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang optimal.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Perancangan *Website* SMK BPSK 2 Jakarta Menggunakan Metode Five Planes?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *user interface* dan *user experience* pada perancangan *website* SMK BPSK 2 Jakarta dengan metode Five

Planes yang memiliki fitur dengan penyesuaian dan pertimbangan terhadap kebutuhan pengguna sehingga dapat menyelesaikan permasalahan pihak sekolah dalam memperluas informasi SMK BPS&K 2 Jakarta ke seluruh calon siswa dan orangtua siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bagi penulis dan SMK BPS&K 2 Jakarta adalah :

1. Bagi Penulis

- a. Penulis belajar menerapkan metode Five Planes dalam proses perancangan desain *website* SMK BPS&K 2 Jakarta sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- b. Penulis mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan konsep-konsep *user interface* dan *user experience* design pada perancangan *website* SMK BPS&K 2 Jakarta.
- c. Penulis dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap peningkatan layanan pendidikan dengan merancang *website* yang lebih interaktif dan informatif.

2. Bagi SMK BPS&K 2 Jakarta

- a. Dengan adanya perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* SMK BPS&K 2 Jakarta dengan metode Five Planes ini, diharapkan dapat menciptakan kesan profesionalisme dan meningkatkan citra sekolah.
- b. Adanya perancangan *website* dapat memudahkan dalam pengelolaan dan penyebaran informasi, serta memungkinkan interaksi yang lebih efektif antara sekolah, siswa, dan calon siswa.