

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu program wajib bagi peserta didik tahun terakhir di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK memiliki peran penting dalam mempersiapkan tenaga kerja yang kompeten dan siap bersaing di dunia industri, sesuai dengan bidang keahliannya. PKL memberikan pengalaman kerja nyata serta membantu peserta didik dalam menerapkan pengetahuan teoritis yang telah dipelajari di sekolah. Program tersebut juga menjadi penghubung antara dunia pendidikan dengan dunia industri, sehingga pelaksanaannya sangat krusial untuk menjamin kesiapan peserta didik dalam menghadapi tuntutan dunia industri. Oleh karena itu, membangun kerja sama antara SMK dengan dunia industri menjadi sangat penting.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 50 Tahun 2020 tentang Praktik Kerja Lapangan Bagi Peserta Didik, PKL merupakan pembelajaran bagi peserta didik SMK atau MAK yang dilaksanakan melalui praktik kerja dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan kerja. Kemudian, pada Kepmendikbudristek Nomor 262/M/2022 tentang perubahan atas Kepmendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran yang kemudian disebut sebagai Kurikulum Merdeka, ditetapkan bahwa PKL merupakan salah satu mata Pelajaran sebagai wahana pembelajaran di dunia kerja (termasuk *teaching factory*). Dalam Kurikulum Merdeka, PKL menjadi mata pelajaran yang harus diikuti oleh semua peserta didik SMK dengan ketentuan minimal 6 bulan (792 jam pelajaran) di kelas XII pada SMK program 3 tahun, dan minimal 10 bulan (1.368 jam pelajaran) di kelas XIII pada SMK program 4 tahun (Rahmatullah et al., 2023).

Proses pelaksanaan program PKL sering kali menghadapi tantangan dalam hal administrasi dan pelaporan. Salah satu lembaga pendidikan menengah Vokasi

di Jakarta, yaitu SMK Negeri 16 Jakarta, terdapat ratusan peserta didik yang menjalani program PKL setiap tahunnya. Namun, dalam menjalani program tersebut, para peserta didik dan guru di SMK Negeri 16 Jakarta masih mengalami masalah dalam proses pendataan dan pencatatan kegiatan PKL, khususnya dalam pengisian presensi dan jurnal harian yang masih diisi secara manual dengan menggunakan *google spreadsheet* untuk presensi kehadiran, dan buku untuk mengisi jurnal kegiatan. Jurnal kegiatan PKL memiliki fungsi sebagai catatan aktivitas harian yang dilakukan oleh peserta didik selama melaksanakan program PKL, yang nantinya akan dievaluasi oleh guru pembimbing dan konversi ke nilai Normatif dan Adaptif (Normanda). Sementara itu, presensi berperan sebagai bentuk tanggung jawab peserta didik terhadap pihak sekolah. Pengisian presensi dan jurnal harian yang dilakukan secara manual memiliki kelemahan seperti data yang tidak akurat, hilangnya data, hingga kerusakan dokumen.

Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui wawancara dengan bapak Kusdiyono, S.Pd. selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum, pengisian presensi peserta didik yang sedang melaksanakan PKL di SMK Negeri 16 Jakarta masih didata manual oleh guru dengan menggunakan *google spreadsheet*, sesuai dengan pelaporan peserta didik melalui *WhatsApp*. Permasalahan lain yang ada di SMK Negeri 16 Jakarta, pengisian jurnal harian kegiatan PKL yang masih manual menggunakan buku cetak tidak dapat dimonitor oleh guru pembimbing secara langsung. Hal tersebut membuat terhambatnya penyampaian informasi aktivitas PKL yang dilaksanakan oleh peserta didik kepada guru pembimbing.

Perkembangan teknologi memberikan banyak manfaat, salah satunya sistem informasi yang membantu dalam manajemen aktifitas. Sistem pendataan adalah bagian dari sistem informasi yang merupakan rangkaian prosedur, perangkat keras, dan perangkat lunak, yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, serta mengakses data dengan tujuan tertentu (Sari & Agiyani, 2023). Oleh karena itu, perancangan sistem pendataan berbasis *website* yang efektif untuk memonitoring kegiatan PKL merupakan suatu kebutuhan yang mendesak dengan tujuan meningkatkan manajemen aktivitas secara sistematis.

Sistem manual yang selama ini digunakan dalam proses pendataan dan monitoring kegiatan PKL di SMK Negeri 16 Jakarta memiliki berbagai kelemahan, seperti potensi kehilangan data, proses yang lambat, dan kesulitan dalam pengolahan serta analisis informasi. Dengan mengganti sistem manual menjadi sistem berbasis *website*, beberapa kelebihan yang didapat, antara lain: (1) Efisiensi Waktu: data dapat diakses dan dikelola secara *real-time*; (2) Keamanan Data: sistem berbasis web memungkinkan penerapan mekanisme keamanan yang lebih baik, seperti autentikasi pengguna; (3) Aksesibilitas Tinggi: sistem dapat diakses kapan saja dan dimana saja selama terhubung dengan internet; (4) Kemudahan Kolaborasi: semua pihak yang terkait, seperti peserta didik, guru pembimbing, wali kelas, kepala program, hingga pimpinan sekolah dapat terintegrasi dalam satu platform yang sama.

Dalam merancang suatu sistem berbasis *website*, terdapat berbagai aspek yang perlu diperhatikan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Salah satu aspek penting dalam perancangan sistem adalah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI merujuk pada tampilan antarmuka sistem yang mencakup elemen visual, tata letak, serta desain interaktif yang mempengaruhi bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem. Sedangkan, UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem, yang melibatkan aspek kemudahan dalam bernavigasi, efisiensi dalam menyelesaikan tugas, serta kepuasan pengguna terhadap layanan sistem yang diberikan.

Penerapan UI/UX yang tepat dalam proses perancangan sistem tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga memiliki peran strategis dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna secara komprehensif. Pendekatan ini melibatkan pemahaman terhadap preferensi dan karakteristik pengguna, sehingga sistem yang dihasilkan dapat dirancang agar lebih intuitif, responsif, dan efisien agar mampu menunjang peningkatan produktivitas dan kenyamanan dalam menggunakan sistem. Dengan demikian, penerapan UI/UX yang tepat dapat berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan efektivitas sistem, mengurangi potensi kesalahan pengguna, serta mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, penelitian yang dilaksanakan bertujuan untuk merancang *prototype* UI/UX sistem kegiatan aktivitas peserta didik yang dapat dimonitor oleh guru pembimbing secara langsung. Rancangan fitur utama yang dibutuhkan untuk permasalahan tersebut adalah fitur presensi kehadiran peserta didik, pengisian jurnal kegiatan PKL, dan assesmen penilaian PKL.

Dalam proses perancangan *prototype*, diperlukan pendekatan terhadap pengalaman pengguna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Lean UX*. Metode tersebut menempatkan kebutuhan dan umpan balik (*feedback*) pengguna pada proses pengembangan produk, serta berfokus pada fitur produk.

Penggunaan metode *Lean UX* dalam membuat rancangan *prototype* UI/UX sistem informasi kegiatan aktivitas PKL, diharapkan dapat menciptakan sebuah sistem yang ramah pengguna (*user friendly*) sehingga dapat digunakan oleh seluruh pihak sekolah serta meningkatkan efisiensi proses pelaporan kegiatan aktivitas PKL di SMK Negeri 16 Jakarta.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Proses pencatatan aktivitas peserta didik selama pelaksanaan PKL masih dilakukan secara manual menggunakan buku kegiatan PKL, sehingga kurang efisien dan rentan terhadap kesalahan atau kehilangan data.
2. Guru pembimbing menghadapi keterbatasan dalam memantau aktivitas peserta didik secara langsung sehingga proses monitoring terhadap peserta didik kurang optimal.
3. Pengisian presensi peserta didik selama pelaksanaan PKL dilakukan oleh guru secara manual berdasarkan laporan yang diberikan oleh peserta didik, sehingga rentan terhadap ketidakakuratan.
4. Belum tersedia platform digital untuk mendukung pengisian presensi dan pencatatan aktivitas PKL yang menghubungkan antara peserta didik dengan guru pembimbing secara langsung.

5. Informasi terkait aktivitas PKL yang diterima oleh pihak sekolah sering mengalami keterlambatan, sehingga menghambat pengambilan keputusan yang cepat dan tepat.
6. Belum adanya penerapan prinsip UI/UX dalam sistem aktivitas PKL di SMK Negeri 16 Jakarta, sehingga sistem yang digunakan berpotensi kurang intuitif, tidak responsif, dan kurang mendukung efisiensi kerja baik bagi peserta didik maupun guru pembimbing.

Dengan menggunakan rancangan UI/UX dalam membuat platform digital yang menghubungkan antara peserta didik dan guru pembimbing secara langsung dapat menjadi sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan aktivitas PKL. Selain itu, rancangan UI//UX dapat menyesuaikan kebutuhan pengguna agar memudahkan dalam membuat catatan laporan PKL, seperti mengisi presensi kehadiran secara langsung, memantau perkembangan aktivitas peserta didik dengan lebih efisien, serta mempercepat distribusi informasi antara peserta didik, guru pembimbing, dan pihak sekolah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam membuat rancangan sistem pendataan kegiatan aktivitas PKL peserta didik yang lebih terarah, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada perancangan UI/UX untuk *prototype website* yang berfungsi sebagai sistem informasi kegiatan PKL bagi siswa kelas 12 di SMK Negeri 16 Jakarta.
2. Ruang lingkup penelitian mencakup perancangan fitur-fitur berikut:
  - a. Presensi peserta didik
  - b. Pengisian aktivitas jurnal harian peserta didik
  - c. Pengisian hasil observasi oleh guru pembimbing
  - d. Hasil assesmen peserta didik
3. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Lean UX* untuk proses perancangan prototipe UI/UX.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini

adalah “Bagaimana merancang UI/UX sistem informasi kegiatan aktivitas PKL bagi siswa kelas 12 berbasis *website* di SMKN 16 Jakarta menggunakan metode *Lean UX*?”

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan rancangan UI/UX sistem informasi kegiatan aktivitas PKL berbasis *website* bagi siswa kelas 12 di SMK 16 Jakarta yang *user friendly* kepada semua pengguna yang terlibat dalam pelaksanaan aktivitas PKL.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari penjelasan yang dikemukakan di atas, maka manfaat dari penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan UI/UX sistem informasi kegiatan aktivitas PKL berbasis *website* bagi siswa kelas 12 di SMKN 16 Jakarta yang *user friendly*.
2. Membantu peserta didik dalam mendokumentasikan kegiatan aktivitas PKL melalui sistem digital.
3. Membantu guru dalam memantau kegiatan aktivitas PKL peserta didik secara langsung melalui sistem digital.
4. Meningkatkan efektivitas pelaksanaan PKL antara peserta didik dengan guru pembimbing.
5. Sebagai referensi atau rujukan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perancangan *prototype* UI/UX.