

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi membawa kita memasuki era transformasi digital. Di mana teknologi menjadi bagian esensial dari kehidupan manusia di masa kini. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 80,66%, dengan jumlah pengguna mencapai 229,4 juta jiwa dari total populasi 284,4 juta jiwa. Jumlah ini semakin meningkat seiring dengan penetrasi penggunaan *smartphone* pada Juni 2025 tercatat telah mencapai sekitar 187,7 juta pengguna, atau setara dengan 68,1% dari populasi Indonesia (APJII, Kompas, 2025). Data tersebut menunjukkan bahwa tuntutan penguasaan dan penggunaan teknologi semakin nyata. Hampir dari 80% masyarakat pengguna *smartphone* di Indonesia memanfaatkan internet sebagai sarana mencari informasi dan berkomunikasi. Derasnya arus perkembangan teknologi telah menggeser kebiasaan masyarakat dalam berkomunikasi, dari tatap muka atau surat kabar menjadi komunikasi digital, di mana setiap individu dapat bertukar informasi melalui *smartphone* tanpa batas ruang dan waktu (Hasan et al., 2023). Kemajuan teknologi informasi memberikan pengaruh besar di berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Salah satu bentuk penerapan dari kemajuan tersebut adalah melalui pemanfaatan *website* sekolah.

Website memiliki fungsi strategis dalam menyampaikan berbagai informasi mengenai sekolah. *Website* adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan satu sama lain dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan suatu informasi, baik berbentuk gambar, video, teks, suara, ataupun gabungan dari semuanya (Elgamar, 2020). *Website* sekolah memiliki peran untuk menyajikan informasi-informasi teraktual mengenai sekolah. Hal tersebut berimplikasi pada kemudahan masyarakat mengakses informasi tanpa harus melihat sekolah secara langsung. Selain itu salah satu peran *website* yang vital untuk sekolah ialah sebagai sarana *branding* sekolah, yakni untuk memperkenalkan dan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah. Melalui definisi dan

tujuan tersebut maka inti dari aktivitas *branding* ialah meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah (Akmalia et al., 2021).

Dengan demikian, dapat disimpulkan *website* menjadi instrumen yang penting dalam menyampaikan informasi secara digital melalui berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan suara. Pemanfaatan *website* dapat melahirkan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses informasi terkini mengenai sekolah tanpa harus hadir secara fisik. Selain sebagai sarana penyebaran informasi, *website* juga berperan strategis dalam mendukung upaya promosi dan *branding* sekolah. Melalui penyajian konten yang menarik dan informatif, sekolah dapat memperkenalkan keunggulan, prestasi, serta berbagai kegiatan yang telah dilaksanakan sehingga mampu membangun citra positif dan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap institusi pendidikan tersebut.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Perguruan Rakyat 2 Jakarta adalah salah satu sekolah kejuruan yang berada di bawah naungan Yayasan Perguruan Rakyat. Sekolah ini hanya membuka satu program keahlian, yaitu Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta sebagai institusi pendidikan menyadari pentingnya peningkatan kualitas layanan pendidikan melalui penyediaan informasi akademik secara digital. Namun, hingga saat ini SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta belum memiliki platform atau media digital resmi yang dapat menjadi sumber informasi bagi masyarakat. Proses penyebaran informasi di sekolah masih dilakukan secara konvensional melalui poster, brosur, dan komunikasi langsung antara pihak sekolah dan masyarakat. Hal ini dapat berdampak pada terbatasnya penyebaran informasi sekolah sehingga masyarakat maupun calon peserta didik mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi tentang sekolah. Oleh karena itu, perlu dikembangkan rancangan *website* sekolah yang memuat informasi pendaftaran sekolah, profil sekolah, informasi jadwal sekolah, ekstrakurikuler, direktori guru dan staf, berita pengumuman, transparansi biaya pendidikan, serta galeri sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima narasumber, yakni guru, siswa, orang tua siswa, calon siswa, dan orang tua calon siswa menemukan masalah mengenai kebutuhan *website* sekolah. Hasil wawancara dengan Bapak Andri Tri Sulistiyanto, S.Kom selaku Kepala Sekolah, serta Guru dan Staf SMK Perguruan

Rakyat 2 Jakarta ditemukan permasalahan utama yang dihadapi pihak sekolah yaitu, belum adanya *website* resmi sebagai media informasi sekolah, keterbatasan sekolah dalam mengembangkan dan mengelola *website* karena minimnya biaya dan sumber daya manusia serta kurangnya interaksi antara pihak sekolah dan masyarakat karena belum tersedianya media layanan informasi dan komunikasi. Hal ini juga berdampak pada belum maksimalnya sarana media *branding* sekolah dalam memperkenalkan identitas, prestasi, dan berbagai kegiatan kepada masyarakat luas.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan Siswa-siswi dan Orang Tua SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta, didapatkan hasil bahwa mereka mengharapkan *website* sekolah yang dapat menampilkan informasi penting seperti jadwal akademik, yang memuat jadwal ujian dan pelajaran serta berita dan pengumuman terbaru yang berisi acara, lomba, prestasi. Mereka juga mengharapkan tampilan *website* yang *modern*, tidak kaku dan membosankan agar terlihat keren atau masa kini sehingga mereka bisa bangga dengan hasil karya sekolah. Sedangkan hasil wawancara dengan calon siswa dan orang tuanya, mereka juga menilai pentingnya keberadaan *website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta untuk memudahkan akses informasi pendaftaran sekolah, transparasi biaya pendidikan, dan informasi program pendidikan serta mereka mengharapkan adanya informasi yang lengkap terkait profil sekolah, kalender akademik dan kegiatan ekstrakurikuler sebagai bahan pertimbangan mereka untuk mendaftarkan anaknya masuk ke sekolah. Diharapkan dengan adanya *website*, SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta dapat memberikan informasi lengkap dengan adanya berbagai fitur seperti beranda, profil sekolah, berita dan pengumuman, kalender akademik, informasi pendaftaran, direktori guru dan karyawan serta kontak info sekolah serta bisa memberikan kemudahan dan kejelasan informasi tanpa harus bergantung pada metode komunikasi manual atau bertatap muka ke sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta serta hasil wawancara yang telah dilakukan, diperlukan pengembangan *website* yang interaktif, efisien, dan informatif. Dalam konteks digital *branding*, perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) memiliki peran penting dalam memperkuat reputasi serta membangun kepercayaan publik terhadap sekolah melalui penyajian tampilan dan pengalaman pengguna yang efektif dan berkualitas

pada *website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta. Pada UI diperlukan desain yang memudahkan pengguna melalui gambaran yang menarik secara visual, *user-friendly*, dan memastikan tata letak yang jelas dan konsisten. Sedangkan pada UX, fokus utama dalam perancangannya adalah menciptakan pengalaman pengguna yang mudah, nyaman, dan menyenangkan dengan memperhatikan kebutuhan utama pengguna itu sendiri yakni guru, siswa, orang tua siswa, calon siswa dan orang tua calon siswa serta masyarakat umum dengan menyederhanakan alur interaksi, memastikan navigasi yang intuitif, memberikan umpan balik yang jelas serta menjaga konsistensi dan kemudahan akses dalam proses pengembangan *website*. Tujuan akhir dari perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) adalah untuk menciptakan sebuah sistem yang tidak hanya memiliki tampilan yang menarik tetapi mampu memberikan kemudahan, kenyamanan, serta efisiensi dalam penggunaan.

Dalam merancang *website* yang efektif, prosesnya harus didasarkan pada kebutuhan dan perilaku pengguna. Pendekatan *User Centered Design* (UCD) hadir sebagai solusi metodologis untuk menjawab tantangan tersebut. UCD menempatkan kebutuhan dan tujuan pengguna sebagai fokus utama dalam proses perancangan. Adanya keterlibatan pengguna secara langsung sehingga menjamin bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga relevan, mudah digunakan, dan sesuai dengan harapan pengguna. Dalam penelitian ini, proses perancangan antarmuka dilakukan menggunakan Figma karena memiliki keunggulan dalam menunjang kebutuhan perancangan UI/UX. Selain itu, Figma memiliki fitur *prototyping* interaktif yang dapat memudahkan simulasi alur pengguna, dan antarmuka yang intuitif sehingga efisien digunakan dalam proses perancangan berbasis *User Centered Design* (UCD).

Menurut hasil wawancara dengan Pak Andri Tri Sulistiyan selaku Kepala Sekolah dari SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta bahwa perancangan *website* menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Maka Penulis akan membuat sebuah “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *Website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta Dengan Metode *User Centered Design*”. Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan memahami penerapan metode *User Centered Design* (UCD) dalam pengembangan *prototype* UI/UX pada aplikasi berbasis *website*. Perancangan

akan menghasilkan *high fidelity prototype* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan perancangan pada *website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta. *High-fidelity prototype* ini memperlihatkan desain akhir yang lebih nyata, lengkap dengan detail tampilan dan fungsi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX *website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan rancangan *website* yang bukan hanya mencolok secara aspek visual saja tetapi juga mengutamakan kenyamanan, menyajikan informasi yang jelas dan menarik, serta menghasilkan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. Dengan demikian, *website* ini diharapkan mampu mendukung pelayanan informasi sekolah dan meningkatkan kepercayaan masyarakat sebagai strategi *digital branding* untuk membuat citra positif sekolah itu sendiri serta menjangkau calon peminat yang lebih luas.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Belum adanya website resmi SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta menyebabkan terbatasnya penyajian layanan informasi mengenai profil sekolah, program pendidikan, fasilitas, serta kegiatan sekolah kepada masyarakat.
2. Penyebaran informasi sekolah masih dilakukan secara konvensional sehingga diperlukan strategi *digital branding* yang mampu menyampaikan informasi mengenai program, fasilitas, serta kegiatan sekolah agar dapat menjangkau masyarakat dan calon peserta didik secara lebih luas.
3. SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta belum memiliki media digital sebagai sarana interaksi dan komunikasi antara pihak sekolah dan masyarakat sehingga diperlukan pengembangan media digital yang dapat memperkuat reputasi dan citra sekolah melalui *digital branding*.

1.3. Pembatasan Masalah

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

1. Desain Perancangan *website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta difokuskan pada desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
2. *Prototype website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta dibuat menggunakan Figma, dengan hasil berupa *High Fidelity Prototype* yang dirancang berdasarkan penerapan metode *User Centered Design* (UCD).
3. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi desain *High-Fidelity Prototype* *website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta dengan tujuan menilai sejauh mana kebutuhan pengguna telah terpenuhi serta memastikan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang optimal.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana hasil rancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) dalam mendukung *digital branding* sesuai dengan kebutuhan informasi sekolah?“.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan UI/UX pada *website* SMK Perguruan Rakyat 2 dengan metode *User Centered Design* yang dapat mendukung *digital branding* sesuai dengan kebutuhan informasi sekolah.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bagi Penulis dan SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Penulis memiliki pemahaman dan pengalaman dalam menerapkan metode *User Centered Design* dalam proses perancangan UI/UX berbasis *website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta sehingga desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

- b. Penulis mendapatkan sarana pengembangan keterampilan dalam merancang *high-fidelity prototype* pada perancangan *website* SMK Perguruan Rakyat 2 sesuai kebutuhan pengguna secara sistematis dan terstruktur.
 - c. Penulis dapat memberikan kontribusi dalam bentuk karya ilmiah yang dapat dijadikan referensi untuk pengembangan desain berbasis pengguna di masa depan.
2. Bagi SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta
- a. Dengan adanya perancangan UI/UX berbasis *website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta dengan metode *User Centered Design* ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas penyampaian informasi sekolah kepada masyarakat secara lebih efisien, modern, dan menarik.
 - b. Dengan adanya perancangan UI/UX berbasis *website* SMK Perguruan Rakyat 2 Jakarta dengan metode *User Centered Design* ini memberikan gambaran sebagai acuan dalam pengembangan sistem informasi berbasis digital untuk mendukung upaya *branding* sekolah melalui penyajian informasi profil, kegiatan, dan prestasi secara terstruktur dan mudah diakses.
3. Bagi Universitas Negeri Jakarta serta Program Studi PTIK
- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dalam pengembangan penelitian di bidang perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), khususnya yang menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi contoh penerapan teori UCD dalam konteks pendidikan yang dapat memperkaya wawasan mahasiswa Program Studi PTIK dalam merancang media digital yang berorientasi pada pengguna.