

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pengelolaan informasi yang cepat, tepat dan akurat di nilai sangat peting karena dapat membantu berkembangnya sebuah lembaga maupun instansi. Salah satu bentuk implementasi sistem informasi yang cepat, tepat dan akurat ini adalah sistem informasi berbasis website yang memanfaatkan teknologi komputer dan teknologi internet.[1]

Pada website SMA Swasta Cahaya Medan masih ada beberapa fitur yang tidak bisa digunakan yang kemudian harus dilakukannya evaluasi agar fitur-fitur pada website bisa dijalankan dengan baik dan mempermudah para pengguna. Adanya evaluasi guna membantu para murid maupun guru dalam melancarkan kegiatan belajar biasanya pada masalah ini karena adanya beberapa informasi yang tidak ditemukan atau sulitnya para pengguna menggunakan website karena kegunaan website tidak dapat berjalan dengan baik dan sulit untuk dipahami oleh pengguna. , pada website SMA Swasta Cahaya Medan yang akan dievaluasi adalah dari berapa menu yang kemudian diperbaiki sehingga para pengguna dapat menemukan informasi yang diinginkan pada beberapa menu dan juga tampilan, menambahkan live chat juga dapat membantu para pengguna untuk menanyakan informasi terkait tentang SMA Swasta Cahaya Medan.

Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja. Penulis Nurdin dalam tesisnya membuat desain aplikasi berbasis website menggunakan Figma untuk menggambar User Interface. Figma bisa menghemat waktu untuk melakukan verifikasi desain karena kita bisa berkolaborasi seperti memberi komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan .perancangan sistem ini diharapkan dapat membantu dalam

membuat sistem yang efektif dan efisien.[2]

Pada penelitian ini penulis memilih salah satu metode yang cocok dengan permasalahan yang diambil yaitu metode User Centered Design(UCD). merupakan metode baru pada pengembangan sistem. UCD adalah bahasa yang banyak di terapkan dalam menggambarkan rancangan. Konsep UCD adalah pengguna sebagai central dari proses pengembangan sistem, dan tujuan, lingkungan sistem seluruhnya dilandaskan dari pengalaman user/pengguna. UCD merupakan suatu proses interaktif yang mana langkah-langkah rancangan dan evaluasi dibuat dalam awal proyek sampai dengan tahap implementasi. UCD mengikuti rangkaian metode dan teknik dengan baik untuk analisis dan evaluasi tampilan perangkat hardware, tampilan software. Terpenting dalam UCD adalah keterkaitan user pada seluruh proses. User/pengguna tidak hanya memberi masukan tentang konsep perancangan, namun juga wajib secara intensif dilibatkan kedalam seluruh aspek, termasuk tahapan implementasi pada sistem yang akan mempengaruhi kegiatan mereka. user juga dilibatkan pada pengujian awal dan evaluasi serta perancangan secara iteratif. Namun tergantung ke pada kerumitan sistem yang akan dibangun, terdapat beberapa variasi dalam pendekatannya.[3]

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis mengambil judul.

**“Perancangan Design Halaman Website Akademik SMA SWASTA CAHAYA MEDAN Menggunakan Metode User Centered Design”.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti telah merumuskan masalah yang harus diselesaikan yaitu bagaimana cara menganalisa dan mengevaluasi website SMA Swasta Cahaya Medan menggunakan metode User Centered Design.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam

pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada desain ulang user interface SMA Swasta Cahaya Medan dengan menerapkan metode ucd
2. Tahap Evaluasi dilakukan dengan metode Questionnaire
3. Output yang dihasilkan dari penelitian ini berupa high fidelity prototype dengan menggunakan Figma.
4. Proses pembuatan ulang desain aplikasi berdasarkan metode User Centered Design.
5. Penelitian yang dilakukan hanya sampai tahap perancangan ulang desain antarmuka

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Rekomendasi website yang dirancang sesuai tujuan dan memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Memberikan rekomendasi user interface untuk pengembangan pada website SMA Swasta Cahaya Medan dari kondisi sebelumnya
3. Mengetahui hasil dari analisa tersebut apakah website bisa digunakan dengan baik dan mudah dari semua yang dibutuhkan para pengguna

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian pada website SMA Swasta Cahaya Medan ini bisa digunakan dengan lebih mudah untuk pengguna dan sesuai untuk kebutuhan para pengguna , sehingga menghasilkan website yang membantu untuk para pengguna.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan cara – cara memperoleh data – data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian sebagai berikut :

#### **1.7 Metode Pengumpulan Data**

##### **1.7.1 Metode Studi**

Literatur Peneliti mencari sebuah informasi serta mengumpulkan jurnal, buku-buku yang terkait dengan penelitian ini.

### **1.7.2 Metode Observasi**

Peneliti melakukan observasi terhadap objek dan sampel untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada penelitian ini.

### **1.7.3 Metode Pengujian**

Skenario berisi tentang test case yang digunakan untuk mengetahui kerangka desain yang diuji user.

### **1.7.4 Metode Kuesioner**

Peneliti melakukan penyebaran kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan penelitian ini terhadap responden yang telah ditentukan.

### **1.7.5 Metode Analisis**

Pada tahap ini dilakukan analisa data menggunakan metode user centered design dan user experience questionnaire.

### **1.7.6 Metode Implementasi & Perancangan**

Pada bagian ini merupakan tahapan dimana sistem dirancang dengan membuat wireframe, mock up dan prototype.

### **1.7.7 Metode Pengembangan**

Metode ini merupakan tahapan memulai merancang pada tampilan lowfidelity prototype dan high-fidelity prototype, sehingga website dapat diuji tingkat kegunaanya.

### **1.7.8 Metode Evaluasi**

Metode ini merupakan tahapan evaluasi serta perbaikan pada tampilan sesuai saran dari user.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran yang jelas serta memudahkan pemahaman laporan yang akan ditulis, maka sistematika laporan ditulis sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN,**

Bab ini berisi latar belakang, permasalahan, pembatasan masalah, tujuan

dan manfaat penulisan, metode penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi...

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA,**

Bab ini berisi tentang tinjauan Pustaka dan landasan teori yang relavan dengan permasalahan yang akan diteliti.

## **BAB III METODE PENELITIAN,**

Bab ini menjelaskan tentang alur tahapan penelitian.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN,**

Bab ini berisi tentang rangkuman hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

## **BAB V PENUTUP,**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan dapat menjadi saran pengembang oleh peneliti selanjutnya