

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi mengalami perkembangan yang amat cepat di era masa kini. Teknologi informasi mencakup berbagai kombinasi dari perangkat lunak maupun perangkat keras. Berdasarkan Bambang Warsita (2008:135), teknologi informasi yakni sarana dan prasarana dengan metode mengirimkan, mengolah, memperoleh, menyimpan, menafsirkan, dan menggunakan data secara bermakna.

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi tentunya ada banyak hal yang mengalami perkembangan juga, tak terkecuali perkembangan rancangan sebuah aplikasi, seperti aplikasi berbasis *mobile*, aplikasi berbasis *desktop*, maupun aplikasi berbasis *website*. Sebuah aplikasi akan dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna. Hal ini dilakukan agar pengguna dapat merasakan pengalaman yang menyenangkan saat menggunakan aplikasi tersebut.

Adanya perkembangan teknologi tentunya mampu mengubah gaya maupun pola pikir manusia. Salah satunya sebuah Lembaga Pendidikan yang memperkenalkan lembaga tersebut melalui teknologi informasi yang tersedia, tak terkecuali Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar yaitu SD Negeri 2 Kembaran.

Berdasarkan adanya fenomena di atas, SD Negeri 2 Kembaran yang tidak mempunyai *platform* untuk mengenalkan dan memberi informasi mengenai sekolah, menemukan sebuah inovasi dengan pembuatan sebuah *website* yang diharapkan mampu memberikan informasi mengenai SD Negeri 2 Kembaran yang mampu memberikan kenyamanan dan pengalaman terbaik bagi pengguna saat mengakses *website* tersebut.

Pembangunan *website* akan dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking* yang mengedepankan kebutuhan pengguna serta berpikir kreatif dalam perancangan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan *design thinking* dalam pengembangan aplikasi berbasis website pada SD Negeri 2 Kembaran?
2. Bagaimana pengalaman pengguna saat mengakses aplikasi berbasis *website* pada SD Negeri 2 Kembaran?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini:

1. Objek penelitian dilakukan pada SD Negeri 2 Kembaran
2. Perancangan aplikasi menggunakan metode *Design Thinking*
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, *Framework* CodeIgniter dan MySQL sebagai database
4. Pengujian fitur menggunakan *blackbox testing* dan pengujian dengan responden yang dilakukan dengan kuesioner SUS
5. Hasil akhir dari penelitian merupakan sebuah *website*.
6. Aplikasi terdiri dari 2 pengguna, yaitu admin dan pengguna umum

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya yaitu:

1. Menghasilkan aplikasi berbasis website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menerapkan metode *design thinking*
2. Mampu memberi kenyamanan serta pengalaman terbaik untuk pengguna saat mengakses website

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan mengenai pengetahuan teknologi informasi mengenai faktor yang dapat mempengaruhi pengguna dalam mengakses sebuah aplikasi, serta diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan secara teori yang dapat dipelajari

2. Manfaat praktis

a. Bagi penulis,

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan sebuah aplikasi yang memberikan pengalaman terbaik untuk pengguna

b. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gagasan yang dapat menyempurnakan aplikasi agar pengguna dapat merasakan pengalaman yang lebih baik lagi

c. Bagi lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak lembaga dalam menyalurkan informasi mengenai lembaga secara akurat

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah yang digunakan dalam penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka yang memuat studi literatur dari berbagai jurnal maupun *paper*, dan dasar teori yang digunakan dalam penelitian

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang berisi data – data yang didapatkan untuk menjelaskan penelitian serta instrument yang akan digunakan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang peneliti lakukan dalam pengembangan aplikasi dimulai dari perancangan sampai dengan testing yang akan mempengaruhi pengalaman pengguna

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang peneliti rangkum selama proses penelitian

