

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Website sekolah merupakan media untuk mempublikasikan informasi sekolah kepada khalayak yang lebih luas. Dengan menggunakan website sekolah menjadikan komunikasi antara sekolah, siswa, dan Masyarakat menjadi lebih mudah dan mendapatkan informasi yang akurat [1]. Adanya kemudahan tersebut menjadikan keuntungan bagi sekolah dalam hal menyampaikan informasi melalui media website sekolah. Siswa maupun masyarakat dapat memperoleh informasi dengan biaya yang murah dan akurat melalui media website sekolah tersebut.

Salah satu contoh situs web sekolah adalah situs SMA N 1 Gamping, yang memungkinkan masyarakat dan siswa mengakses informasi. Dalam penyampaian informasi di dalam website sekolah banyak faktor yang mempengaruhi informasi tersebut dapat tersampaikan dengan mudah atau tidak kepada para pembaca. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah antarmuka pengguna (user interface) dari website sekolah tersebut. User interface yang buruk dapat menyebabkan kesulitan dalam navigasi, penggunaan yang tidak intuitif, dan mengurangi kepuasan pengguna. Pengguna mungkin mengalami kesulitan dalam menemukan dan mengakses informasi sekolah, berinteraksi dengan konten, atau berpartisipasi dalam forum diskusi. Selain itu, faktor penggunaan (usability) juga menjadi hal yang penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang baik.

Dalam rangka meningkatkan user experience dan efektivitas penyampaian informasi, user interface dan user experience dari website SMA N 1 Gamping perlu dilakukan perancangan ulang. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk perancangan ulang website adalah Design Thinking, yang melibatkan pengguna secara aktif dalam proses perancangan dengan fokus pada memahami kebutuhan, masalah, dan harapan pengguna. Teknik ini melibatkan serangkaian langkah, seperti mengumpulkan informasi, mempelajari ide, membuat prototipe, dan melakukan pengujian. Melalui metode Design Thinking, diharapkan dapat

ditemukan solusi yang lebih inovatif dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Peneliti dapat berinteraksi langsung dengan pengguna, dan menggali wawasan yang berharga untuk memperbaiki masalah yang ada. Dengan menggunakan metode Design Thinking, penelitian ini akan berkonsentrasi pada redesign UI dan UX platform website SMA N 1 GAMPING. Langkah-langkah penelitian akan mencakup pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner dengan pengguna, analisis kebutuhan pengguna, dan perancangan berdasarkan umpan balik pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran konkret dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas penyebaran informasi bagi masyarakat dan siswa SMA N 1 Gamping.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang ulang desain website SMA N 1 Gamping menggunakan design thinking?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang dibuat oleh peneliti:

1. Tempat penelitian SMA N 1 Gamping.
2. Perancangan desain website menggunakan figma.
3. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang melibatkan langkah – langkah, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototipe, dan test.*

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berikut adalah tujuan penelitian:

1. Merancang ulang desain website SMA N 1 Gamping menggunakan metode Design Thinking.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Diharapkan hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi objek penelitian dan peneliti selanjutnya :

Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan ulang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna pada situs web SMA N 1 Gamping akan meningkatkan pengalaman pengguna dan membuat platform lebih mudah digunakan. Penelitian ini juga bertujuan untuk membuat akses informasi lebih mudah, meningkatkan efektivitas penyampaian. Melalui perbaikan ini, diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan kontribusi dalam pengembangan pendidikan digital secara lebih luas.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Metode penyusunan skripsi yang mencakup garis besar isi untuk tiap bab, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

**BAB I PENDAHULUAN**, Bab ini memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian mengenai pentingnya situs web sekolah dalam memberikan informasi kepada masyarakat dan siswa. Bab ini juga membahas masalah yang ada pada situs web sekolah, terutama yang berkaitan dengan antarmuka pengguna yang tidak memadai. Dalam penelitian ini, metode Design Thinking digunakan untuk mengubah UI dan UX dari Website SMA N 1 Gamping.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, Studi literatur yang berkaitan dengan topik penelitian yang disajikan dalam bab ini. Ini termasuk kajian literatur mengenai pentingnya antarmuka pengguna yang baik dalam website sekolah, konsep-konsep dasar dalam UI dan UX design, serta penelitian terdahulu yang telah dilakukan dalam konteks perancangan ulang website sekolah.

**BAB III METODE PENELITIAN**, Bab ini akan membahas metodologi yang digunakan dalam penelitian ini secara rinci. Ini mencakup desain penelitian yang akan dilakukan, metode pengumpulan data seperti wawancara dan kuesioner dengan pengguna.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Hasil penelitian disajikan dalam bab ini. Ini mencakup deskripsi tentang temuan dari pengumpulan data, analisis data yang dilakukan, dan pembahasan mengenai hasil penelitian terhadap perancangan ulang website SMA N 1 Gamping.

BAB V PENUTUP, Bagian ini menyajikan kesimpulan dan saran untuk penelitian lanjutan. Kesimpulan akan mengaitkan kembali dengan tujuan penelitian dan merangkum hasil-hasil yang telah didapat, sedangkan saran akan memberikan arahan bagi penelitian selanjutnya yang dapat diambil berdasarkan temuan penelitian.

