

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi informasi khususnya pada penggunaan *website*. Saat ini *website* berperan penting diberbagai lini masyarakat, salah satunya bidang pendidikan. *Website* dijadikan sebagai wadah penyedia informasi kepada pengguna[1]. *Website* yang baik memerlukan *User Interface* dan *User Experience* sebagai komponen utama. Hal ini dilakukan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada pengguna[2]. Salah satu sekolah yang memanfaatkan *website* untuk mencapai tujuannya adalah SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta memiliki *website* yang beralamat <http://www.smanuh4-yogya.sch.id/web/>. *Website* ini menyediakan informasi tentang profil sekolah, kegiatan akademik dan non-akademik, serta berbagai informasi penting lainnya terkait dengan kehidupan sekolah kepada guru, siswa dan masyarakat umum. Dengan adanya *website* ini mampu menjadi representasi digital dari sekolah tersebut. Namun tidak semua sekolah menganggap *website* sekolah sebagai sebuah prioritas.

Setelah dilakukan pengisian kuesioner oleh 30 responden yang terdiri dari guru, siswa dan masyarakat umum terhadap *website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta hasil dari *UEQ* menunjukkan tingkat *usability website* yang *bad* (buruk) dengan nilai rata-rata setiap skala. Pada skala *Attractiveness* (Daya Tarik) 0.36, *Perspiciuity* (Kejelasan) 0.23, *Efficiency* (Efisiensi) 0.22, *Dependability* (Ketepatan) 0.25, *Stimulation* (Stimulasi) 0.22, dan *Novelty* (Kebaruan) 0.23. Hal ini menunjukkan bahwa *website* ini memiliki beberapa kelemahan dalam aspek-aspek tersebut yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya pada *website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta, diperlukan pendekatan untuk mengatasi masalah tersebut melalui perancangan ulang tampilan UI/UX dan *Front End*

website dengan menggunakan salah satu metode yaitu *Design Thinking*. *Design Thinking* memungkinkan dapat menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru dengan desain *website* mencakup *User Interface* dan *User Experience*. Metode ini memiliki keunggulan dalam memenuhi kebutuhan pengguna sebagai prioritas, mendorong proses secara bertahap dalam menemukan solusi, serta mengombinasikan kreativitas dan analisis untuk menghasilkan desain yang lebih baik[3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah disampaikan diatas, maka rumusan masalah yang diangkat yaitu bagaimana menganalisis dan merancang ulang desain UI/UX dan *Front End* pada *website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta menggunakan metode *Design Thinking*?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan sesuai dengan judul dan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis membuat beberapa batasan masalah yaitu:

1. Hanya berfokus pada perancangan ulang desain UI/UX dan *Front End* pada *website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Hasil dari penelitian ini adalah rekomendasi berupa desain *Prototype* Figma dan implementasi antar muka (*Front-End*) *website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta.
3. Pengujian kepuasan pengguna berdasarkan *User Experience* pada penelitian ini menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya yaitu menghasilkan analisis dan rancangan ulang desain UI/UX dan *Front End* pada *website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta menggunakan metode *Design Thinking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan yang telah penulis uraikan, adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi penulis, dapat memberikan pengetahuan lebih mengenai perancangan desain UI/UX suatu produk atau *website* dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Bagi SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta, dapat dijadikan sebagai rekomendasi perbaikan desain UI/UX dan *Front End* pada *website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta berdasarkan hasil analisis.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dijadikan untuk bahan sumber rujukan ilmiah maupun referensi untuk peneliti lain.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian skripsi lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami, maka dalam penulisannya di bagi ke dalam beberapa bab berdasarkan permasalahan yang akan diuraikan, adapun sistematika penulisan dari masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN,

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan untuk penyusunan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN,

Pada bab ini berisi tinjauan umum tentang objek penelitian dan proses pengerjaan perancangan ulang UI/UX dan *Front End website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang akan dilaksanakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN,

Pada bab ini berisi proses pelaksanaan pengerjaan objek penelitian dan langkah-langkah, hasil penelitian dan menganalisa hasil dari pembahasan rancangan ulang UI/UX dan *Front End website* SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta yang dibuat.

BAB V PENUTUP,

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian dan juga saran untuk menjadikan penelitian ini menjadi lebih baik.

