

## 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, *Perspicuity* (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.

