

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia semakin digunakan dalam berbagai aspek, termasuk pada bidang pendidikan. Teknologi informasi telah membawa perubahan besar, segala sesuatunya berjalan lebih cepat dan efisien, karena informasi dapat dipindahkan dalam waktu singkat, dapat diakses dimanapun, lebih personal dan tersegmentasi. Hal ini menuntut seorang desainer aplikasi tidak hanya berfokus pada sisi teknologi, fungsionalitas dan estetika desain antarmuka aplikasi tersebut, melainkan lebih ke pemahaman serta proses bagaimana sebuah desain menjadi baik dalam keseharian pemakaiannya [1]. Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan internet dengan menyediakan website sekolah yang terdapat informasi mengenai program sekolah.

Meskipun Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina telah berjalan secara baik, namun dalam kurun waktu 6 tahun, orang tua dari calon siswa baru masih mengeluhkan minimnya informasi yang tersedia seperti informasi akademik dan program sekolah yang tersedia, serta yang paling utama mengenai informasi pendaftaran siswa baru. Selama ini, proses pendaftaran Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina masih dilakukan secara manual dengan mengisi formulir dari sekolah. Hal ini sering kali menyebabkan kendala seperti antrian panjang, kesalahan dalam pencatatan data. Oleh karena itu, Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina memerlukan adanya website yang dapat mempermudah proses pendaftaran dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi mengenai pendaftaran siswa baru.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk merancang sebuah *front-end* website pendaftaran siswa baru dengan pendekatan desain UI/UX berbasis metode *design thinking*. *Front-end* website sekolah ini merupakan situs pendaftaran online dimana orang tua calon siswa baru dapat

mendaftarkan anaknya dengan mengisi formulir tanpa melakukan antri panjang di sekolah, dan salah dalam pengisian formulir. Website ini juga dapat membantu orang tua calon siswa baru melihat informasi akademik, informasi mengenai program yang tersedia. Website ini dibuat untuk memudahkan orang tua calon siswa baru dalam melakukan pendaftaran sehingga mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dan efisien dalam melakukan pendaftaran pada website tersebut.

Dalam merancang sebuah aplikasi harus memperhatikan kebutuhan pengguna, sehingga tampilan fitur dan fungsi dapat diubah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melakukan desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dalam desain aplikasi sangat diperlukan untuk memastikan *user-friendly* dari sisi fungsional aplikasi. *User Interface (UI)* berurusan dengan tampilan visual dan interaksi antara pengguna dan elemen situs web, sedangkan *Pengalaman Pengguna (UX)* lebih berfokus pada pengalaman pengguna secara keseluruhan saat menggunakan situs web. Oleh karena itu, pentingnya peran UI/UX dalam desain halaman web adalah untuk menarik perhatian pengguna dari perspektif desain.

Dalam pembuatan UI/UX website pendaftaran, penulis menggunakan metode *Design Thinking*. Keunggulan dalam menggunakan metode ini diantaranya adalah metode ini sangat menekankan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah atau sulitnya saat berinteraksi dengan elemen antarmuka yang telah dibuat oleh desainer UI [2]. Metode *Design Thinking* memiliki 5 proses diantaranya, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [3]. Dengan menerapkan metode *Design Thinking* pada desain UI/UX website pendaftaran calon siswa baru diharapkan dapat ditemukan solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Implementasi metode *Design Thinking* untuk desain UI/UX pada website Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan *front-end* website Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina.
2. Website yang dikembangkan bersifat statis dan dibangun menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript.
3. Konten website difokuskan pada informasi sekolah seperti visi dan misi, program kegiatan, fasilitas, serta informasi kontak dalam bentuk *company profile*.
4. Penelitian ini mencakup fitur pendaftaran calon siswa baru secara online yang memungkinkan pengguna mengisi formulir pendaftaran melalui website.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang *front-end* website sekolah yang informatif dan mudah digunakan serta menyediakan informasi pendaftaran calon siswa baru agar proses pendaftaran menjadi lebih mudah dan sistematis.
2. Menggunakan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan agar solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan lembaga pendidikan.
3. Mengetahui hasil *usability* yang berkaitan dengan kebutuhan pengguna melalui pengujian *usability testing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari dibuatnya *Front-End website* menggunakan metode *Design Thinking* adalah :

1. Orang tua atau wali murid akan lebih mudah dalam mengakses

informasi sekolah dan melakukan pendaftaran melalui website yang dirancang, sehingga proses pendaftaran menjadi lebih cepat, mandiri, dan tidak bergantung pada kedatangan langsung ke sekolah.

2. Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina akan memiliki platform digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan untuk menyampaikan informasi sekolah dan mendukung proses pendaftaran siswa baru secara lebih sistematis dan efisien.
3. Dengan metode *Design Thinking* yang digunakan dalam perancangan website, tampilan dan alur pengguna disesuaikan dengan kebutuhan orang tua dan pihak sekolah, sehingga pengalaman pengguna meningkat dan informasi dapat diakses dengan lebih mudah dan relevan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam 5 bab dan sub pokok pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 berisi tinjauan pustaka beserta tabel keaslian dari jurnal yang diambil, dan dasar-dasar teori yang digunakan untuk menyusun skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Didalam bab ini terdapat objek penelitian, alur penelitian, serta berisi alat dan bahan yang digunakan pada penelitian skripsi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai perancangan sistem UI/UX untuk website pendaftaran calon siswa baru menggunakan metode *design thinking*

BAB V PENUTUP

berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

