

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Diera digital ini, Terutama dalam bidang pendidikan web merupakan alat komunikasi yang sangat penting. Saat ini, *Website* institusi Pendidikan memainkan peran penting dalam bidang Masyarakat, termasuk bidang Pendidikan. *Website* digunakan untuk menyediakan informasi kepada pengguna. SMAN 1 Kedungreja adalah salah satu sekolah yang menggunakan *Website* untuk mencapai tujuan di era modern dan canggih ini. *Website* SMAN 1 Kedungreja ini berlokasi di <https://www.sman1Kedungreja.sch.id/> dan menyajikan berbagai kegiatan sekolah, baik akademik maupun non akademik, serta informasi penting lainnya terkait sekolah. *Website* tersebut pertama kali dibuat dan mulai digunakan pada tahun 2017, sehingga hingga tahun 2025 ini telah berjalan selama kurang lebih 8 tahun. Namun, selama kurun waktu tersebut, *Website* belum pernah mengalami pembaruan tampilan (*redesign*) dan struktur secara menyeluruh, baik dari sisi visual maupun pengalaman pengguna (*User Experience*), [1].

Berdasarkan penilaian dengan menggunakan *EUQ* dan pengisian kuesioner yang melibatkan 30 responden yang terdiri dari guru dan siswa, ditemukan bahwa hasil *EUQ* pada *Website* SMA Negeri 1 Kedungreja menunjukkan nilai rata-rata di setiap skala yang ada. Pada skala Attractiveness (Daya Tarik), sejauh mana pengguna menyukai produk tersebut menunjukkan hasil buruk -0.77, apakah itu buruk atau baik. Perspicuity (Kejelasan) mengukur seberapa mudah pengguna mempelajari cara menggunakan produk menunjukkan hasil buruk -0.57, Efficiency (Efisiensi) menilai seberapa gampang pengguna menemukan informasi dengan hasil buruk -0.68, Dependability (Ketepatan) menilai kemudahan interaksi pengguna yang memiliki hasil buruk -0.86, Stimulation (Stimulasi) mengukur sejauh mana produk memberikan kesenangan dengan hasil buruk -0.67, dan Novelty (Kebaruan) menilai daya tarik produk bagi pengguna dengan nilai hasil buruk -0.61. Hal ini menunjukkan bahwa *Website* ini memiliki kelemahan dalam

aspek aspek tersebut yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan[2].

Selain pengisian kuisioner, juga telah dilakukan wawancara terhadap 4 siswa dan 1 guru untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam. Hasil wawancara memperkuat temuan kuisioner, dimana para responden terutama siswa menyampaikan bahwa tampilan *Website* kurang menarik, desain sudah sangat lama dan Navigasi sulit untuk dipahami. adanya masukan ini menjadi acuan penting dalam upaya redesign *Website* SMA N 1 Kedungreja[3].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan redesign yang mencakup User interface dan User Experience serta pengembangan *Front-End Website* dengan pendekatan yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Salah satu metode yang relevan dan efektif untuk mencapai tujuan ini adalah metode *Design Thinking*. Metode ini menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, eksplorasi ide-ide kreatif, dan pengujian solusi secara iteratif. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan dapat dihasilkan desain *Website* yang lebih intuitif, menarik, dan responsif. Penelitian ini bertujuan untuk meredesain UI/UX dan mengembangkan *Front-End Website* SMA Negeri 1 Kedungreja sehingga dapat meningkatkan efektivitas penggunaan *Website* sebagai media informasi dan komunikasi. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi para Guru dan siswa serta memeberikan kreativitas dan analisis untuk menghasilkan desain yang lebih baik[4].

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses Perancangan ulang antarmuka serta pengembangan *front-end Website* SMAN 1 Kedungreja dengan pendekatan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana Tahapan Pengujian Prototype dan pengujian dalam Metode *Desain Thinking* dapat meningkatkan kualitas desain *Front-End Website* SMAN 1 Kedungreja?
3. Bagaimana hasil evaluasi kualitas pengalaman pengguna (user experience) terhadap *Website* SMAN 1 Kedungreja yang telah dikembangkan,

berdasarkan enam skala pengukuran pada metode User Experience Questionnaire (UEQ)?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan judul serta permasalahan yang telah diuraikan maka terdapat beberapa Batasan masalah:

1. Penelitian berfokus hanya di Redesain UI/UX dan pengembangan *Front-End Website* SMA Negeri 1 Kedungreja.
2. Hasil dari penelitian ini adalah rekomendasi berupa Prototype Figma dan implementasi antar muka (*Front-End*) Website SMA N 1 Kedungreja
3. Pengguna yang dilibatkan menggunakan *EUQ* adalah Siswa Guru dan Staf yang berada di SMA N 1 Kedungreja.
4. Penelitian menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi lima tahap: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.
5. Observasi dan wawancara *userpersona* terhadap Guru, Murid Serta Staf disekolahan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk menghasilkan perancangan ulang dan analisis Redesain *UI UX* dan *Front-End* pada *Website* SMA Negeri 1 Kedungreja dengan Menggunakan Metode *Desain Thinking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui latar belakang rumusan masalah dan tujuan yang telah diuraikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk:

1. Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur terkait desain UI/UX dan pengembangan *Front-End Website* , serta penerapan metode *Design Thinking*.
2. Bisa bermanfaat Bagi SMA N 1 Kedungreja, penelitian ini dapat memberikan Solusi desain *Website* yang rapih sertanyaman sebagai rekomendasi perbaikan UI/UX dan *Front-End* pada *Website* SMA N 1

Kedungreja.

3. Manfaat Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan untuk bahan rujukan ilmiah maupun refrensi bagi penelitiannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan Bab ini memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka Bab ini berisi kajian teori yang mendasari penelitian, termasuk konsep-konsep tentang UI/UX, metode *Design Thinking*, pengembangan *Front-End Website*, dan studi terdahulu terkait pengembangan *Website* pendidikan.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Bab ini menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, yaitu *Design Thinking*, serta tahapannya: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Di sini juga dijelaskan teknik pengumpulan data, analisis data, serta alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan Bab ini memaparkan hasil dari penelitian yang dilakukan, mulai dari tahap identifikasi masalah, desain UI/UX, pengembangan *Front-End*, hingga uji coba prototipe. Pembahasan mengulas hasil tersebut dengan membandingkan teori yang ada dan data yang diperoleh selama penelitian.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan Saran Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari segi desain maupun implementasi *Website* SMA Negeri 1 Kedungreja. Daftar Pustaka Bagian ini memuat semua referensi yang digunakan dalam penelitian, baik buku, artikel,

jurnal, maupun sumber-sumber lain yang relevan. Lampiran Lampiran berisi dokumen pendukung yang digunakan dalam penelitian, seperti hasil wawancara, survei, desain prototipe, dan data analisis lainnya.

