

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong (MAN RL) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memanfaatkan *website* sebagai sarana komunikasi dan informasi bagi siswa, guru, serta masyarakat umum. *Website* ini menyajikan berbagai informasi terkait kegiatan sekolah, prestasi, hingga data akademik. Keberadaan *website* menjadi sangat penting untuk mendukung transparansi dan keterbukaan informasi di lingkungan sekolah. Namun, seiring berkembangnya teknologi dan meningkatnya ekspektasi pengguna, tampilan dan fungsionalitas *website* sekolah perlu disesuaikan agar mampu memberikan pengalaman yang optimal bagi penggunanya.

Berdasarkan studi sebelumnya yang dilakukan, ditemukan bahwa antarmuka pengguna yang kurang optimal dapat menyebabkan kesulitan dalam navigasi dan penggunaan yang tidak intuitif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* mampu meningkatkan skor kepuasan pengguna (*System Usability Scale/SUS*) dari 35 menjadi 77 setelah perancangan ulang dilakukan¹. Selain itu, penelitian juga menyoroti bahwa desain halaman *website* yang tidak tertata rapi, pemilihan warna yang kurang serasi, serta penggunaan font yang tidak konsisten menjadi faktor utama rendahnya minat pengguna dalam mengakses informasi di *website* sekolah².

Permasalahan serupa juga ditemukan pada *website* MAN Rejang Lebong, di mana terdapat kebutuhan untuk meningkatkan tampilan antarmuka (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) agar informasi

¹ Johan Adi Saputro, Nuri Cahyono, Subektiningsih, Arifiyanto Hadi Negoro “Perancangan Ulang Desain Website SMA 1 Gamping Menggunakan Desain Thinking” (2024)

² Seto Herlambang, Herlina dan Benyamin Langu Sinaga, “Perancangan Ulang UI/UX *Website* SMA Negeri 2 Banguntapan dengan Metode *Design Thinking*.” (2024)

dapat disampaikan dengan lebih efektif dan efisien. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan yang berorientasi pada pengguna seperti metode *Design Thinking*. Metode ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, yang masing-masing berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna dan pengujian solusi secara langsung.

Dengan pendekatan *Design Thinking* yang terbukti efektif dalam berbagai penelitian sebelumnya, diharapkan proses desain ulang *website* MAN Rejang Lebong dapat menghasilkan solusi yang relevan, adaptif, dan mampu meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada desain ulang antarmuka *website* MAN Rejang Lebong dengan menerapkan prinsip-prinsip UI/UX dan metode *Design Thinking* secara menyeluruh dan profesional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu, “Bagaimana merancang dan membuat ulang *Interface* dan *front-end* berbasis *website* untuk sistem informasi sekolah pada Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong (MAN RL) menggunakan metode *design thinking* dan bisa diterima pengguna”

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya fokus pada aspek desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari *website* Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong.
2. Evaluasi *usability* hanya dilakukan pada aspek kegunaan (*usability*) dan tidak mencakup aspek-aspek lain seperti performa atau keamanan *website*.
3. Metode evaluasi yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS), yang akan digunakan untuk mengukur Tingkat kepuasan dan kegunaan berdasarkan umpan balik pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain ulang antarmuka *website* Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong berdasarkan pendekatan *Design Thinking* agar lebih mudah digunakan dan menarik bagi pengguna.
2. Mengukur tingkat kegunaan (*usability*) dari desain *website* yang baru menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat evaluasi, sehingga dapat diketahui tingkat kepuasan pengguna terhadap desain yang dihasilkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi objek penelitian
Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas *website* Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong secara lebih luas dan membantu mempermudah siswa, guru dan masyarakat umum untuk membaca informasi serta meningkatkan citra baik bagi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang modern dan berorientasi pada teknologi.
2. Bagi peneliti selanjutnya
Menghasilkan Perancangan Ulang Desain UI/UX yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yang tersusun secara sistematis, yaitu:

BAB I : Pendahuluan – Membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka - Menguraikan landasan teori dan konsep-konsep dasar yang mendasari penelitian ini, serta studi literatur dari berbagai sumber yang relevan.

BAB III: Metode Penelitian – Menjelaskan metode penelitian yang digunakan termasuk objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan prosedur pengujian.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan – menyajikan hasil penelitian dan menganalisis hasil redesign website penerapan prinsip UI/UX.

BAB V: Penutup – Berisi Kesimpulan dari penelitian ini serta saran untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari segi teknis maupun non-teknis.

