

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat membantu sebagai sarana informasi sekolah khususnya pada kondisi saat ini sangat sedikit kemungkinan untuk melakukan kegiatan belajar secara langsung sehingga *website* menjadi sarana bagi sekolah untuk mempermudah para siswa dan guru untuk melakukan pembelajaran secara online dengan beberapa fitur seperti wadah untuk mengumpulkan tugas dan juga materi. Selain itu *website* juga bisa mempermudah para siswa baru untuk mencari informasi tentang sekolah yang diminati.

Maka dari itu *website* sangatlah penting bagi SMA Negeri Tugumulyo maupun perusahaan ataupun yayasan lainnya untuk mendukung dalam meningkatkan kepercayaan kepada pengunjung dengan *branding* yang telah dibangun pada website SMA Negeri tersebut, juga bisa menjadi sarana komunikasi dengan wali murid. *Website* dibuat tidak hanya memperkenalkan sekolah kepada khalayak tetapi juga membantu dalam kegiatan belajar, para guru cukup mengunggah beberapa materi dan tugas pada *website* yang kemudian akan diakses oleh para murid hal ini sangat membantu dalam kegiatan belajar online, dan terakhir adalah mendukung kebijakan pemerintah sebagaimana sekolah harus menyediakan *website* sekolah yang profesional dan dapat digunakan dengan

mudah dan cepat.

Memang masih banyak siswa-siswi yang mungkin masih belum paham cara menggunakan *website* sebagai wadah pembelajaran namun lambat atau cepat *website* sekolah akan menjadi hal yang dibutuhkan oleh sekolah dalam melakukan pembelajaran. Menurut Panda Sudarto Hasugian situs web juga adalah media yang sangat cocok menginformasikan kepada publik tentang berbagai potensi dan keunggulan produk ingin dicantumkan.[1]

Pada *website* SMA Negeri Tugumulyo masih ada beberapa fitur yang tidak bisa digunakan yang kemudian harus dilakukannya evaluasi agar fitur-fitur pada *website* bisa dijalankan dengan baik dan mempermudah para pengguna. Adanya evaluasi guna membantu para murid maupun guru dalam melancarkan kegiatan belajar biasanya pada masalah ini karena adanya beberapa informasi yang tidak ditemukan atau sulitnya para pengguna menggunakan *website* karena kegunaan *website* tidak dapat berjalan dengan baik dan sulit untuk dipahami oleh pengguna sehingga *website* tidak bisa berjalan dengan seharusnya, pada *website* SMA Negeri Tugumulyo yang akan dievaluasi adalah dari berapa menu yang kemudian diperbaiki sehingga para pengguna dapat menemukan informasi yang diinginkan pada beberapa menu dan juga tampilan, menambahkan live chat juga dapat membantu para pengguna untuk menanyakan

informasi terkait SMA Negeri Tugumulyo, dan *design* tampilan *website* saat ini juga masih perlu dievaluasi untuk mendukung kenyamanan pengguna selainitu dengan adanya *design* baru diharapkan *webiste* menjadi lebih *flexibel* jadi baik pengguna maupun bukan paham menggunakan *wesbite* SMA Negeri Tugumulyo dengan baik.

Pendekatan *User-Centered Design (UCD)*, yaitu Metode pengembangan yang memusatkan proses pengembangan pada pengguna utama sistem. Tempatkan kebutuhan dan evaluasi pengguna pada posisi yang sangat penting. Penelitian ini melakukan evaluasi pada *website* SMA Negeri Tugumulyo dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* untuk mengukur pengalaman pengguna selama menggunakan *website*. [2]

Adapun tujuan menggunakan metode UCD adalah untuk membuat saran pengembang aplikasi sedang menyelesaikan soal kenyamanan dan manfaat pengguna *website* SMA Negeri Tugumulyo. Menurut ISO 9241-210:2010, UCD adalah sebuah metode pengembangan sistem interaktif dan tujuannya adalah untuk mengembangkan sistem berguna bagi pengguna. Pendekatan UCD melibatkan peran pengguna mulai dari tahap awal pengembangan *website*. Dalam metode ini yang dilakukan adalah mendesain dan membangun masukan tentang antar muka *website* SMA Negeri Tugumulyo. Adapun hasil akhir pengembangan aplikasi ini

diharapkan mampu buat saran desain. Adapun metodenya UCD digunakan dalam pengembangan website ini adalah kuesioner.[3]

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang di atas dapat disimpulkan ada beberapa permasalahan yang menjadi penelitian pada tugas akhir ini yaitu :

1. Bagaimana hasil perbaikan design website SMA Negeri Tugumulyo menggunakan metode UCD dan UEQ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

2. Objek penelitian yang diteliti adalah *website* SMA Negeri Tugumulyo
3. Responden penelitian meliputi siswa dan alumni SMA Negeri Tugumulyo
4. Metode yang digunakan adalah *user centered design* dan *user experience questionnaire* agar diketahui apakah user dapat menggunakan website dengan mudah dan dapat memenuhi kebutuhan para pengguna.
5. Pengujian *user centered design* pada *website* SMA Negeri

Tugumulyo bagian Home, Profil, Visi Misi, Direktori, Galeri, Hubungi, Pendaftaran Alumni dan Pendaftaran PPDB.

6. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *user interface* menggunakan Figma. Menggunakan *framework*, *user experience questionnaire* dan *user centered design*. Prototype yang akan dibuat hanya sampai *high fidelity*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian akan dijelaskan sebagai berikut :

- a. Rekomendasi *website* yang dirancang sesuai tujuan dan memenuhi kebutuhan pengguna.
- b. Memberikan rekomendasi *user interface* untuk pengembangan pada *website* SMA Negeri Tugumulyo dari kondisi sebelumnya.
- c. Mengetahui hasil dari analisa tersebut apakah *website* bisa digunakan dengan baik dan mudah dari semua yang dibutuhkan para pengguna.

1.4.2 Maksud

Melakukan perancangan yang interaktif dan membangun berdasarkan pengalaman pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun hasil pada penilitan ini website SMA Negeri Tugumulyo bisa digunakan dengan lebih mudah oleh pengguna sesuai kebutuhan dari para pengguna, sehingga dihasilkan rekomendasi website yang membantu para pengguna.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.7 Metode Pengumpulan Data

1.7.1 Metode Studi

Literatur Peneliti mencari sebuah informasi serta mengumpulkan jurnal, buku-buku yang terkait dengan penelitian ini.

1.7.2 Metode Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap objek dan sampel untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada penelitian ini.

1.7.3 Metode Pengujian

Skenario berisi tentang test case yang digunakan untuk mengetahui kerangka sistem yang diuji user.

1.7.4 Metode Kuesioner

Peneliti melakukan penyebaran kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan penelitian ini terhadap responden yang telah ditentukan

1.7.5 Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa data menggunakan metode *user centered design* dan *user experience questionnaire*.

1.7.6 Metode Perancangan

Pada bagian ini merupakan tahapan dimana sistem dirancang dengan membuat wireframe dan prototype.

1.7.7 Metode Pengembangan

Metode ini merupakan tahapan memulai merancang pada tampilan *lowfidelity prototype* dan *high-fidelity prototype*, sehingga website dapat diuji tingkat kegunaanya

1.7.8 Metode Evaluasi

Metode ini merupakan tahapan evaluasi serta perbaikan pada tampilan sesuai saran dari user.

1.7.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan laporan penelitian ini diurutkan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB I Landasan Teori

Bab ini berisi tentang tinjauan Pustaka dan landasan teori

yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang alur tahapan penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang rangkuman hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan dapat menjadi saran pengembang oleh peneliti selanjutnya.

