

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK Negeri 1 Wanareja adalah sebuah lembaga pendidikan yang didirikan pada tanggal 17 November 2000 dengan SK Mendiknas nomor 217/0/2000. SMK Negeri 1 Wanareja beralamat di jalan Srikaya Wanareja Timur, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Awal didirikannya sekolah ini hanya memiliki 3 jurusan yaitu: Teknik Konstruksi dan Bangunan, Teknik Pertanian dan Teknik Mesin, kemudian seiring berkebangnya waktu SMK Negeri 1 Wanareja saat ini memiliki 7 jurusan dan sudah memiliki 50 angkatan yaitu khususnya pada jurusan: Multimedia, Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Bisnis Konstruksi dan Properti, Instalasi Tenaga Listrik Teknik, Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura, Agribisnis Ternak Unggas dan Teknik Pemesinan. Dengan menambahnya pilihan pada jurusan ini menunjukkan betapa pesat dan cepatnya kemajuan SMK Negeri 1 Wanareja selama 20 tahun ini.

SMK Negeri 1 Wanareja dengan proses pendidikan yang diselenggarakan di sekolah banyak menghasilkan sebuah kegiatan-kegiatan sekolah yang bermanfaat untuk meningkatkan uji kompetensi dan kreativitas yang dilakukan oleh para murid siswa/siswi SMK negeri 1 Wanareja maka dari itu dengan banyaknya informasi kegiatan dan data-data pengetahuan terkait di sekolah tersebut maka pihak SMK Negeri 1 Wanareja memutuskan membuat sebuah adanya fasilitas pelayanan sekolah yaitu berupa *Website* SMK Negeri 1 Wanareja. *Website* tersebut dibuat pertama kali pada tahun 2018. *Website* SMK Negeri 1 Wanareja sebagai media yang dikelola oleh sekolah dengan menyediakan pelayanan informasi-informasi terkini seperti kegiatan sekolah seperti sarpras, ekskul, osis, ppbd, bkk dan pelayanan kegiatan operasional sekolah seperti akses web *e-Learning*, *e-Rapor*, perpustakaan dan *dapodik*.

Tampilan utama pada sebuah produk sangat penting yang mana menyajikan sebuah elemen dalam desain meliputi: titik (*point*), garis (*line*), bidang (*field*), ruang (*space*), ukuran (*size*), huruf (*typography*), bentuk, teks, warna, dan gambar yang di desain menjadi suatu tampilan sistem yang bertujuan untuk menghubungkan sebuah perangkat dengan pengguna disebut juga dengan *user Interface*. Pada *website* SMK Negeri 1 Wanareja saat ini masih menggunakan design template *Wordpress free*, dengan tampilan terlihat sederhana dengan penambahan fitur dan fungsional konten yang terbatas.

Kekurangan pada *interface website* ini yakni terlihat sederhana dengan perpaduan warna yg kurang menarik dan kurang modern yang menyebabkan banyak siswa/siswi yg menginginkan untuk lebih ditingkatkan lagi pada UI website. Penempatan *layout*, penggunaan warna, data tabel para guru dan siswa/siswi, pengaturan teks, *image*, *icon*, *button* yang perlu diperbaiki agar lebih kreatif, menarik dan mudah digunakan oleh pengguna. Selain itu di dalam menu *website* juga masih banyak informasi terkini kegiatan sekolah yang masih belum terganti isi dari susunan informasi- informasi terbaru di sekolah, yang mana menyebabkan pengoprasian dan pemanfaatan *website* menjadi kurang maksimal dalam menyampaikan informasi. Dengan adanya website ini di peruntungkan bagi para pengguna untuk lebih mudah, nyaman dan praktis dalam memperoleh sebuah informasi dan pemberitahuan terkait aktivitas dan kegiatan di SMK Negeri 1 Wanareja.

Dari permasalahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa website SMK Negeri 1 Wanareja perlu adanya sebuah evaluasi untuk dilakukannya perubahan kearah yang lebih baik. Untuk proses evaluasi perlu dilakukan guna mengukur kebergunaan website dengan sebuah metode yaitu *System Usability Scale* (SUS). Metode ini memiliki beberapa kelebihan dapat ditentukan secara langsung dan hasilnya adalah skor 0-100 untuk membuat skala ini mudah, tidak memerlukan banyak perubahan untuk digunakan, sehingga tidak menghabiskan banyak biaya dan meskipun menggunakan sampel kecil, cenderung menunjukkan bahwa hasilnya substansial (*valid*) dan dapat diandalkan (*reliabel*) [1]. SUS digunakan untuk menguji suatu nilai *usability* pada website dengan cara membuat sebuah kuesioner awal setelah dilakukannya wawancara dengan pihak sekolah dan memberikan uji pengukuran nilai *usability* pada website saat ini, para pengguna atau sampel yang didapat dengan menghitung menggunakan rumus slovin yang kemudian terpilih menjadi responden untuk mengisi sebuah kuesioner dari tahap awal hingga di tahap akhir untuk mengetahui hasil uji perbandingan website terkini dan sudah dilakukan perbaikan. Adapun tahapan proses perancangan ulang website SMK N 1 Wanareja yaitu menggunakan metode *Lean UX* memiliki 4 tahapan [2] yaitu (*declare assumptions*, *create an MVP*, *run an experiment*, dan *feedback and research*). *Lean UX* merupakan sebuah teknik menyelesaikan sebuah produk menjadi lebih cepat dan efektif dengan menggabungkan fungsi yang nantinya akan mengurangi beberapa dokumentasi namun berpusat pada pembangunan dan mengembangkan secara bersama mengenai pengalaman produk yang sedang direncanakan [2]. Penelitian ini menggunakan tahapan yang berfokus

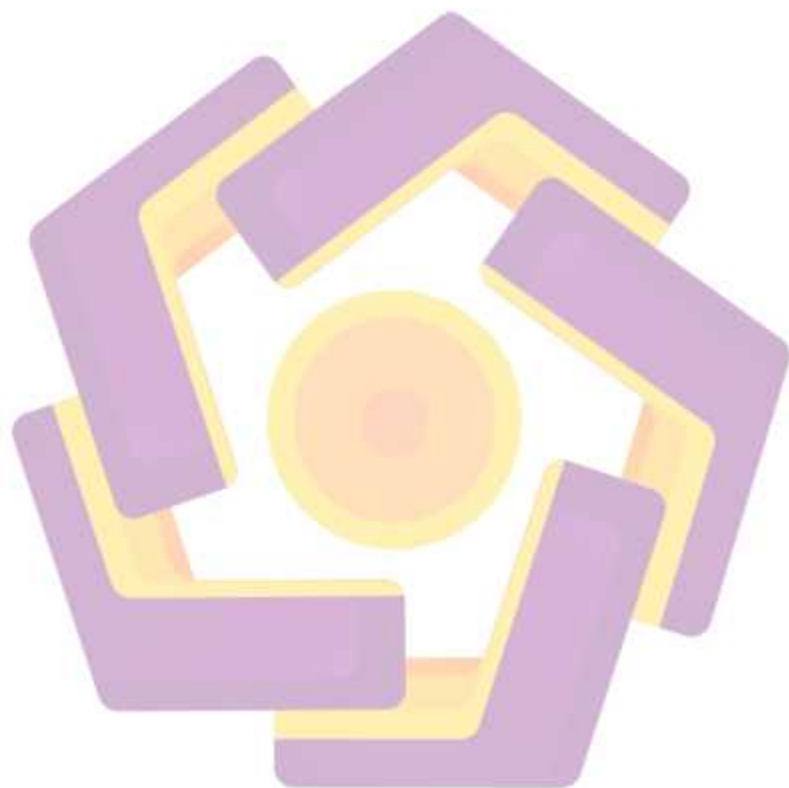
pada tahap awal, tahap perancangan dan tahap akhir, dengan menghasilkan sebuah desain *interactive prototype* dan implementasi *web front end* UI website yang diharapkan proses *redesign* dapat meningkatkan nilai *usability* dengan menghasilkan sebuah produk desain yang sesuai dengan keinginan para pengguna dari hasil permasalahan yang ada.

Pada penelitian ini menggunakan metode *Lean UX* yang diharapkan dapat memberikan keuntungan pada "UX, eksplorasi, dan pembelajaran yang lebih cepat, lebih cemerlang" selain itu dapat menyetujui berbagai spekulasi sesuai keinginan pengguna [3]. Garrett mengatakan bahwa peningkatan sebuah website, tentu saja, tidak hanya terbatas pada kebutuhan praktis, tetapi juga kenyamanan dan sudut pandang pengalaman pengguna [4]. Garrett mengatakan jika sebuah *website* memiliki *User Experience* yang rendah, maka pengalaman pengguna dalam memanfaatkan *website* tersebut ternyata kurang diminati, sehingga pengguna lebih memilih untuk tidak mengunjungi *website* tersebut [4]. Metode *Lean UX* pada penelitian ini dipilih karena merupakan sebuah strategi yang membawa sifat jelas atau menyelesaikan produk lebih cepat dengan bekerja sama antara fungsi sehingga mengurangi untuk menyelesaikan latihan dokumentasi tetapi lebih pada membangun pemahaman bersama dari pengalaman produk yang sedang dirancang [2].

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa tampilan *interface* pada website SMK Negeri 1 Wanareja masih terlihat sederhana dalam tata letak, layout, warna dan isi konten yang masih kosong. Banyak fitur menu yang belum lengkap, seperti pada menu struktur organisasi sekolah yang masih kosong, yang mana merupakan bagian informasi lengkap sekolah yang belum di masukan pada website tersebut. Beberapa tampilan fitur yang kurang. Hal tersebut menunjukkan bahwa website SMK Negeri 1 Wanareja masih kurang dalam segi tampilan dan beberapa perlu penambahan fitur. Pada hasil wawancara juga ditemukan beberapa permasalahan terkait desain *interface* website yang masih sederhana, dan diperlukan untuk ditingkatkan menjadi desain yg lebih modern dan lebih menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berfokus pada perbaikan desain UI/UX pada website SMK Negeri 1 Wanareja dengan menerapkan metode *Lean UX*, kemudian dilakukan analisis UI/UX terhadap objek langsung yaitu website SMK Negeri 1 Wanareja dengan melakukan evaluasi untuk proses *redesign* tampilan *interface* website yang diharapkan dapat meningkatkan nilai *usability* pengguna website SMK Negeri 1 Wanareja dengan pengujian menggunakan metode SUS cara memperbaiki tampilan *interface* dan menambahkan beberapa konten menu, sehingga

dapat meningkatkan fungsional, kebergunaan yang dilihat dari aspek kemudahan, kecepatan dan kepuasan terhadap website, serta dapat melihat, membandingkan dan menambah nilai *usability* pengguna website SMK Negeri 1 Wanareja.



1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini yaitu bagaimana mengevaluasi dan melakukan *redesain* tampilan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada website SMK Negeri 1 Wanareja dengan menggunakan metode *Lean UX*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka di dapatkan hasil tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan rancangan desain *user interface* pada tampilan website SMK Negeri 1 Wanareja dengan meningkatkan nilai *usability* menggunakan metode *Lean UX*.
2. Menghasilkan sebuah rancangan *prototype user interface* dan *front end web* yang nantinya bisa digunakan sebagai penunjang pembangunan website kedepannya bagi pihak sekolah yaitu SMK Negeri 1 Wanareja.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini berupa perancangan ulang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada website SMK Negeri 1 Wanareja dengan menggunakan metode *Lean UX* adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan objek berupa website SMK Negeri 1 Wanareja.
2. Subjek Penelitian / Responden yang diambil dalam penelitian ini hanya siswa aktif SMK Negeri 1 Wanareja.
3. Perbaikan desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada penelitian ini hanya meliputi website utama SMK Negeri 1 Wanareja, tidak sampai pada tautan web yang ada di dalam website tersebut.
4. Penelitian ini berfokus pada perbaikan desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* menggunakan metode *Lean UX*.
5. Penelitian ini hanya menghasilkan *Prototype* menggunakan Figma dan *Frontend web* yang bisa diakses di browser.
6. Peningkatan nilai *usability* pada website SMK Negeri 1 Wanareja hanya mencakup pada desain tampilan web desktop.

7. Ruang lingkup yang dirancang pada penelitian ini hanya meliputi desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dengan menggunakan *tools Figma*, dan *bootstrap*.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Memahami kekurangan desain website dan membantu perbaikan desain UI/UX pada website SMK Negeri 1 Wanareja.
2. Dapat mempelajari ilmu pengetahuan yang di dapat selama kegiatan perkuliahan yang digunakan sebagai rekomendasi perbaikan untuk website SMK Negeri 1 Wanareja.
3. Memperoleh sebuah pengalaman dalam menyelesaikan perbaikan rancangan desain *user interface* dan *user experience* untuk sekolah sendiri sebagai alumni IT SMK Negeri 1 Wanareja.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika digunakan peneliti untuk menguraikan secara singkat pedoman isi skripsi yang akan disusun. Berikut merupakan sistematika penulisannya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dalamnya berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan isi dari tinjauan pustaka, terdapat literatur review sebagai perbandingan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang berlangsung, berisi kumpulan penjelasan dari landasan teori yang digunakan dalam proses penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini di dalamnya terdapat objek penelitian, lokasi penelitian, kerangka alur tahapan penelitian agar dalam proses perancangan ulang ini terstruktur dan sistematis sesuai dengan metode yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan yang dilakukan selama proses penelitian yang sedang dilakukan. Dengan proses tahapan alur yang sudah ditentukan sesuai dengan yang ada di metode penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan akhir dari penelitian, berisi kesimpulan hasil yang telah diperoleh dari proses penelitian dan saran sebagai acuan untuk pembaruan perkembangan pada penelitian selanjutnya.

