

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Digitalisasi pendidikan telah menjadi tuntutan utama dalam era modern, mendorong institusi seperti MAN 4 Bantul untuk memanfaatkan teknologi digital secara maksimal. Salah satu bentuk implementasi digitalisasi tersebut adalah penggunaan *Website* sebagai media utama penyampaian informasi dan pelayanan akademik. Teknologi memungkinkan pemanfaatan beragam perangkat dan platform digital, seperti komputer, internet, perangkat seluler, perangkat lunak pendidikan, hingga aplikasi pembelajaran interaktif dalam menunjang kegiatan belajar mengajar[1]. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna agar *Website* sekolah benar-benar efektif sebagai sistem informasi yang inklusif dan efisien.

*Website* resmi MAN 4 Bantul yang beralamat di <https://www.man4bantul.sch.id/main/> berfungsi sebagai pusat informasi sekolah yang mencakup profil lembaga, kegiatan akademik dan non-akademik, serta pengumuman penting lainnya. *Website* ini ditujukan untuk berbagai pihak seperti guru, siswa, dan masyarakat umum. Di sisi lain, banyak materi pembelajaran yang sulit disampaikan secara lisan oleh pendidik dapat disederhanakan dan dipahami lebih baik melalui media digital. Hal ini menjadikan *Website* sebagai sarana penting dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien[2].

Beberapa permasalahan yang ditemukan dari *Website* MAN 4 Bantul meliputi kurangnya responsivitas pada berbagai perangkat, navigasi yang tidak intuitif, serta tampilan konten yang terlalu padat. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa website MAN 4 Bantul masih memiliki berbagai kelemahan dari sisi pengalaman pengguna. Berdasarkan hasil kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* terhadap 30 responden yang terdiri dari guru, siswa, dan masyarakat umum, website memperoleh skor yang rendah di hampir semua aspek: *Attractiveness* (Daya Tarik) 0.05, *Perspiciuity* (Kejelasan) -0.13, *Efficiency*

(Efisiensi) 0.16, *Dependability* (Ketepatan) 0.37, *Stimulation* (Stimulasi) -0.13, dan *Novelty* (Kebaruan) -0.08. Berdasarkan *benchmark UEQ*, skor tersebut masuk dalam kategori *Bad* (kurang memuaskan). Data ini memperkuat alasan bahwa website perlu dilakukan perancangan ulang dengan pendekatan *Design Thinking* agar dapat meningkatkan kenyamanan, kemudahan, serta kepuasan pengguna dalam mengakses layanan informasi sekolah. Evaluasi desain dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, sebuah instrumen standar yang dirancang untuk mengukur persepsi pengguna terhadap antarmuka digital dari berbagai aspek, seperti efisiensi, kejelasan, hingga kebaruan[3].

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis membuat beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang ulang desain UI/UX dan *Front End* pada *Website* MAN 4 Bantul untuk meningkatkan pengalaman pengguna?
2. Bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dalam merancang ulang antarmuka pengguna (UI/UX) *Front End* pada *Website* MAN 4 Bantul, mulai dari mengidentifikasi permasalahan hingga menghasilkan solusi yang meningkatkan tampilan dan pengalaman pengguna?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini berjalan secara terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis membuat beberapa Batasan Masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Ruang Lingkup Pengembangan, Penelitian ini hanya difokuskan pada perancangan ulang antarmuka pengguna (UI) dan peningkatan pengalaman pengguna (UX) pada *Website* resmi MAN 4 Bantul menggunakan metode *Design Thinking* untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna.
2. Pendekatan dan Metodologi, Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan: empati, definisi, ideasi, *Prototype*, dan pengujian.

3. Subjek Penelitian, Terdiri dari perwakilan siswa, guru, dan orang tua di MAN 4 Bantul. Partisipan dipilih secara purposif sehingga tidak mewakili keseluruhan populasi pengguna *Website* sekolah.
4. Instrumen Evaluasi, Evaluasi terhadap prototipe desain dilakukan dengan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire (UEQ)* untuk menilai persepsi pengguna terhadap aspek efisiensi, kejelasan, dan daya tarik, tanpa mencakup aspek teknis atau standar aksesibilitas web.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya yaitu menghasilkan analisis permasalahan utama yang dihadapi pengguna *Website* MAN 4 Bantul, khususnya terkait aspek antarmuka, navigasi, dan pengalaman pengguna.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dua ranah utama, yaitu secara teoritis dan praktis yaitu:

Manfaat Teoritis:

1. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian di bidang desain antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) dalam konteks pendidikan menengah.

Manfaat Praktis:

1. Menyediakan solusi desain berbasis kebutuhan pengguna yang dapat digunakan oleh pihak MAN 4 Bantul untuk memperbaiki dan mengembangkan *Website* sekolah secara lebih efisien dan inklusif.
2. Meningkatkan kualitas akses informasi, komunikasi, dan layanan akademik melalui media daring bagi siswa, guru, dan orang tua.
3. Memberikan model pengembangan UI/UX *Website* sekolah yang dapat dijadikan acuan oleh institusi pendidikan lain yang memiliki

karakteristik serupa.

4. Menjadi bahan pertimbangan dan pijakan awal bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa dengan cakupan yang lebih luas, pendekatan yang lebih mendalam, atau integrasi teknologi lanjutan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dan urutan yang dilakukan serta ringkasan isi bab pada penelitian ini:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi Bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan.

**BAB III METODE PENELITIAN**, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

**BAB V PENUTUP**, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.