

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, penyebaran informasi melalui internet dan *website* menjadi aspek penting dalam penyelenggaraan pendidikan di tingkat sekolah[1]. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 80,66% pada tahun 2025, dengan sektor pendidikan menjadi salah satu pengguna aktif layanan digital[2]. *Website* merupakan media komunikasi berbasis internet yang berfungsi sebagai sarana penyedia informasi dan dapat diakses oleh publik. Penerapan teknologi informasi melalui *website* juga telah banyak digunakan oleh institusi pendidikan, termasuk sekolah menengah atas, untuk mendukung proses penyebaran informasi dan pelayanan akademik[3].

Pemanfaatan teknologi informasi melalui *website* juga diterapkan oleh SMA Negeri 1 Batangan (SMABA). Sekolah ini memiliki visi “Membangun generasi Emas yang berimtaq, beriptek, berbudaya dan peduli lingkungan.” Untuk mewujudkan visi tersebut, SMA Negeri 1 Batangan tidak hanya berfokus pada proses pembelajaran di kelas, tetapi juga aktif memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung kegiatan akademik dan nonakademik. Salah satu bentuk pemanfaatan tersebut adalah melalui *website* resmi sekolah SMA Negeri 1 Batangan yang berfungsi sebagai media penyebaran informasi bagi murid dan guru.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna, *website* SMA Negeri 1 Batangan dinilai belum optimal dalam memenuhi kebutuhan informasi bagi murid dan guru karena masih terdapat ketidakkonsistenan tampilan antarmuka, struktur informasi yang kurang terorganisasi, serta minimnya interaktivitas yang mendukung keterlibatan pengguna, sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan informasi secara cepat dan efisien. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil evaluasi awal menggunakan UEQ yang menunjukkan bahwa sebagian besar aspek pengalaman pengguna, seperti *Perspicuity*, *Efficiency*, dan *Novelty* masih

berada pada kategori *Below Average*, sedangkan aspek *Attractiveness* berada pada kategori *Above Average*. Kondisi ini mengindikasikan bahwa meskipun *website* memiliki tampilan yang cukup menarik, kualitas kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan masih perlu ditingkatkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan metode yang banyak diterapkan dalam perancangan antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX)[4]. Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahap, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*, yang dilakukan secara iteratif untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [5].

Pemilihan metode *Design Thinking* dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristiknya yang menempatkan tahap *empathize* sebagai fondasi utama dalam memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna secara mendalam sebelum solusi dirumuskan. Dibandingkan dengan metode *User Centered Design* (UCD) yang berfokus pada keterlibatan pengguna dalam proses perancangan secara sistematis[6]. *Design Thinking* secara eksplisit menekankan eksplorasi empati sebagai tahap awal untuk menggali permasalahan pengguna secara lebih komprehensif. Pendekatan ini juga bersifat iteratif melalui tahapan *prototype* dan *test*, sehingga memungkinkan evaluasi serta penyempurnaan solusi secara berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna[7].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX *website* SMA Negeri 1 Batangan menggunakan metode *Design Thinking*, agar *website* menjadi lebih informatif, interaktif, dan mudah diakses oleh murid dan guru. Perancangan ulang ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik visual, memperjelas struktur informasi, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal. *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk mengevaluasi *website*, sehingga memungkinkan penilaian pengalaman pengguna secara komprehensif, termasuk kepuasan, kejelasan, dan efektivitas interaksi dengan sistem[6].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada bagian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode *Design Thinking* dalam perancangan ulang *website* SMA Negeri 1 Batangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana hasil pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebelum dan sesudah implementasi metode *design thinking*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak melebar dari fokus utama, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada proses perancangan ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk *website* SMA Negeri 1 Batangan.
2. Subjek penelitian terbatas pada *website* resmi SMA Negeri 1 Batangan dan pengguna yang terlibat terdiri dari murid (pengguna utama) dan guru (*stakeholder*).
3. Penelitian hanya membahas perancangan *front-end* menggunakan *tools* *Vs Code* dengan bahasa pemrograman PHP, tanpa mencakup aspek pengembangan *back-end* atau sistem manajemen data.
4. Proses perancangan dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*, yang meliputi lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.
5. *Tools* yang digunakan dalam pembuatan *prototype* adalah Figma, dengan rancangan berbasis *website* (bukan aplikasi *mobile*).
6. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur kepuasan dan pengalaman pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang ulang *website* SMA Negeri 1 Batangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Melakukan pengujian terhadap *website* yang telah dirancang menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur tingkat kepuasan dan kenyamanan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah di bidang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), khususnya dalam penerapan metode *design thinking* pada perancangan ulang *website* sekolah. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan UI/UX berbasis kebutuhan pengguna.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah (SMA Negeri 1 Batangan) : Memberikan solusi berupa *website* yang lebih informatif, menarik, dan mudah digunakan sehingga mendukung komunikasi dan penyebaran informasi sekolah secara digital.
- b. Bagi pengguna (murid dan guru) : Memberikan pengalaman penggunaan *website* yang lebih baik, mudah diakses, dan mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam mendapatkan informasi terkait sekolah.
- c. Bagi pengembang atau desainer UI/UX : Memberikan gambaran mengenai penerapan metode *design thinking* dalam merancang antarmuka *website* berbasis kebutuhan pengguna, serta penerapan pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini disusun menjadi lima bab utama, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi kajian literatur, teori UI/UX, metode *Design Thinking*, dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan objek penelitian, tahapan *Design Thinking*, teknik pengumpulan data, instrumen, dan metode pengujian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyajikan hasil setiap tahapan *Design Thinking* dan pengujian dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.