

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong lembaga pendidikan untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kualitas layanan pendidikan [1]. Salah satu aspek penting dalam pengelolaan pendidikan di sekolah adalah sistem presensi atau kehadiran siswa. Presensi menjadi salah satu indikator utama dalam menilai kedisiplinan, keterlibatan, serta tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran [2].

Presensi merupakan kegiatan pencatatan kehadiran maupun ketidakhadiran seseorang dalam suatu aktivitas, pertemuan, atau lingkungan kerja tertentu. Sistem ini banyak dimanfaatkan di berbagai bidang, khususnya pendidikan dan sistem informasi, sebagai sarana pemantauan serta pengelolaan kehadiran siswa. Presensi dalam dunia pendidikan memiliki fungsi penting untuk mengetahui kehadiran siswa di sekolah maupun kelas, sehingga memudahkan guru dan pihak sekolah dalam memantau absensi, mengenali pola ketidakhadiran, serta menentukan langkah tindak lanjut bila diperlukan [3]. Dalam hal pengolahan proses presensi siswa, biasanya pihak sekolah menyerahkan kepada organisasi kelas seperti ketua kelas atau sekretaris kelas untuk mengelola presensi dan guru yang melakukan rekap manual dari hasil laporan dari organisasi kelas [4].

Selama ini, sistem presensi di banyak sekolah, termasuk di SMA Negeri 1 Mayong Jepara, masih menggunakan metode konvensional, yaitu pencatatan manual melalui lembar absen atau tanda tangan siswa. Presensi dengan metode manual memiliki beberapa kelemahan, di antaranya kurang efisien dan memakan waktu, karena guru harus memanggil satu per satu nama siswa atau memeriksa tanda tangan di daftar hadir, rentan terhadap kecurangan, misalnya adanya titip absen antar siswa, menyulitkan proses rekapitulasi data, karena data kehadiran yang masih berbasis kertas membutuhkan waktu lebih lama untuk direkap menjadi

laporan kehadiran dan minim integrasi dengan sistem digital sekolah, sehingga informasi kehadiran siswa tidak dapat diakses secara *real-time* oleh guru[3].

Presensi manual yang tidak efisien berdampak pada efektivitas pembelajaran. Guru seringkali kehilangan waktu untuk mencatat kehadiran, sehingga durasi pembelajaran berkurang. Lebih jauh lagi, rekapitulasi data kehadiran secara manual mempersulit pihak sekolah dalam mengambil keputusan cepat terkait kedisiplinan siswa. Penelitian sebelumnya menyebutkan diperlukan sebuah solusi berbasis teknologi yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses presensi siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah dengan merancang aplikasi presensi berbasis digital. Digitalisasi sistem presensi mampu mengurangi beban kerja guru sekaligus meningkatkan transparansi dalam manajemen sekolah [5]. Penelitian lain menyebutkan pengembangan aplikasi presensi membantu mempermudah guru maupun siswa dalam pengolahan absensi setiap mata pelajaran [6].

Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatat kehadiran, tetapi juga memiliki fitur pelaporan otomatis, dan dapat diakses oleh berbagai pihak terkait [7]. Pengembangan aplikasi digital, aspek Antarmuka Pengguna (*User Interface*) dan Pengalaman Pengguna (*User Experience*) memiliki peran sangat penting [8]. Desain UI yang baik akan mempengaruhi kemudahan interaksi antara pengguna (guru dan siswa sekolah) dengan aplikasi, sedangkan desain UX yang optimal memberikan pengalaman yang menyenangkan, efisien, dan sesuai kebutuhan pengguna [9]. Tanpa adanya perancangan UI/UX yang tepat, aplikasi berpotensi sulit digunakan, membingungkan, atau bahkan tidak dimanfaatkan secara maksimal [10]. Penelitian menyebutkan bahwa perancangan (*Design Thinking*) sangat efektif dalam menyelesaikan masalah desain UI/UX secara kreatif.

UI/UX yang dirancang dengan pendekatan *design thinking* dapat menjawab kebutuhan nyata pengguna di lingkungan sekolah. Misalnya, siswa membutuhkan aplikasi yang sederhana dan cepat digunakan, guru membutuhkan fitur yang memudahkan pencatatan dan pemantauan kehadiran [11]. Dengan demikian, perancangan UI/UX aplikasi presensi diharapkan dapat menjadi solusi efektif

dalam mengatasi permasalahan presensi manual serta mendukung proses digitalisasi di SMA Negeri 1 Mayong Jepara. Perancangan aplikasi presensi ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mendorong digitalisasi pendidikan melalui program Merdeka Belajar yang mengedepankan pemanfaatan teknologi untuk menunjang kualitas pembelajaran. Melalui penerapan aplikasi presensi dengan desain UI/UX yang baik, dapat meningkatkan kualitas manajemen administrasi sekolah, mengurangi beban kerja guru dalam pencatatan kehadiran[12].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian tentang Perancangan Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) Aplikasi Presensi Kehadiran Siswa di SMA Negeri 1 Mayong Jepara menjadi penting dilakukan. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis aplikasi, tetapi juga menekankan pada kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan pengguna, sehingga aplikasi yang dihasilkan dapat digunakan secara berkelanjutan dan memberikan manfaat nyata bagi seluruh warga sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana implementasi metode *Design Thinking* dalam proses perancangan UI/UX aplikasi presensi kehadiran siswa SMA Negeri 1 Mayong Jepara?
- b. Bagaimana hasil pengujian desain antarmuka aplikasi presensi siswa menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan ketepatan penelitian, maka penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal sebagai berikut :

1.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian hanya dilakukan di SMA Negeri 1 Mayong Jepara sebagai studi kasus utama, sehingga hasil penelitian tidak secara langsung digeneralisasikan ke sekolah lain.

1.3.2 Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan yaitu : *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*.

1.3.3 Hasil Penelitian

Penelitian hanya menghasilkan prototipe aplikasi presensi berbasis mobile yang dirancang berdasarkan aspek UI/UX.

1.3.4 Data Penelitian

Data yang dikumpulkan berfokus pada kebutuhan pengguna (siswa dan guru sekolah) melalui wawancara, observasi dan kuesioner sederhana.

1.3.5 Ruang Lingkup Aplikasi

Aplikasi hanya difokuskan pada fungsi presensi siswa dan rekap kehadiran sederhana

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini untuk merancang UI/UX aplikasi presensi kehadiran siswa berbasis *mobile* yang sesuai kebutuhan di SMA Negeri 1 Mayong Jepara. Secara khusus, tujuan penelitian ini Adalah :

- Mengimplementasikan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi presensi sesuai kebutuhan pengguna di SMA Negeri 1 Mayong Jepara.
- Untuk mengetahui hasil pengujian desain antarmuka aplikasi presensi siswa SMA Negeri 1 Mayong Jepara berdasarkan pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire*

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang UI/UX *design* dan penerapan *Design Thinking* dalam pengembangan aplikasi pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah (SMA Negeri 1 Mayong Jepara)

Mendapatkan solusi berupa rancangan prototipe aplikasi presensi digital yang dapat membantu proses pencatatan kehadiran siswa secara lebih cepat, praktis, dan akurat. Mempermudah guru dalam mengelola data presensi harian tanpa harus menggunakan metode manual yang memakan waktu.

2. Bagi Siswa

Memberikan kemudahan dalam melakukan presensi melalui aplikasi berbasis mobile yang *user-friendly*. Mengurangi potensi kecurangan presensi (titip absen) karena sistem presensi berbasis aplikasi lebih terkontrol

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi dasar dan bahan rujukan untuk pengembangan aplikasi presensi dengan fitur yang lebih lengkap, misalnya integrasi dengan sistem akademik, keamanan biometrik atau notifikasi berbasis SMS/*WhatsApp*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan dan pemahaman dalam penelitian ini, maka penulisan skripsi disusun secara sistematis dalam lima bab utama sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian yang menjelaskan alasan dan urgensi dilakukannya penelitian, perumusan masalah yang akan diteliti, batasan masalah agar penelitian tetap fokus, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, serta sistematika penulisan skripsi secara keseluruhan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian literatur yang relevan dengan penelitian, baik dari jurnal, buku, maupun penelitian sebelumnya. Selain itu, bab ini juga memuat dasar teori yang mendukung penelitian, seperti konsep sistem presensi digital, teori antarmuka pengguna (UI), pengalaman pengguna (UX), serta metode Design Thinking yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian. Isi bab meliputi objek penelitian (SMA Negeri 1 Mayong Jepara sebagai lokasi studi), alur penelitian dengan pendekatan *Design Thinking*, serta alat dan bahan yang digunakan dalam merancang prototipe aplikasi. Bab ini juga menggambarkan teknik pengumpulan data dan tahapan perancangan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian berupa rancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi presensi siswa yang dihasilkan dari tahapan Design Thinking. Pada bagian ini dijelaskan hasil tiap tahapan mulai dari analisis kebutuhan pengguna, perancangan ide, pembuatan prototipe, hingga uji coba prototipe. Selain itu, dilakukan pembahasan dengan menghubungkan hasil

penelitian dengan teori atau penelitian sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian serta saran yang ditujukan bagi sekolah, pengguna, maupun peneliti selanjutnya. Bagian ini menegaskan kembali kontribusi penelitian dalam menghasilkan prototipe aplikasi presensi berbasis mobile dengan perancangan UI/UX yang sesuai kebutuhan.

