

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

TK Negeri Pembina Yogyakarta merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang memanfaatkan website sebagai media penyampaian informasi kepada orang tua, peserta didik, dan masyarakat umum. Informasi yang disajikan meliputi profil sekolah, program pembelajaran, kegiatan, galeri dokumentasi, serta informasi pendaftaran dan kontak. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, tampilan dan struktur halaman web yang ada belum sepenuhnya mendukung kemudahan akses informasi secara optimal. Beberapa halaman belum memiliki tata letak yang terorganisir dengan baik, navigasi yang kurang jelas, serta belum sepenuhnya responsif pada berbagai perangkat.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembuatan front end web perlu dirancang secara lebih sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Front end merupakan bagian dari web yang berinteraksi langsung dengan pengguna, sehingga kualitas tampilan, struktur halaman, serta kemudahan navigasi sangat menentukan efektivitas penyampaian informasi. Pembuatan front end yang baik tidak hanya mempertimbangkan aspek visual, tetapi juga memperhatikan kemudahan penggunaan, konsistensi desain, serta aksesibilitas pada berbagai perangkat, khususnya smartphone yang banyak digunakan oleh orang tua siswa [1].

Dalam konteks pengembangan produk digital yang berpusat pada pengguna, metode *Design Thinking* hadir sebagai solusi metodologis yang sangat relevan. *Design Thinking* merupakan sebuah metode desain yang berpusat pada manusia (*human-centered*) dan menggunakan pendekatan *rapid prototyping* untuk inovasi desain [2]. Aplikasi web yang kecil, memerlukan pengembangan yang cepat, harus sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan sering berubah, sangat membutuhkan pendekatan seperti *design thinking*, berbeda dengan rekayasa kebutuhan (*requirements engineering*) konvensional yang cenderung panjang dan memerlukan studi mendalam [3]. Penerapan *design thinking* dalam pengembangan

produk digital telah menunjukkan hasil yang positif; sebagai contoh, metodologi ini berhasil digunakan dalam pengembangan aplikasi tablet untuk penilaian kognitif anak di negara-negara berpenghasilan rendah dan menengah, di mana pendekatan ini membantu tim pengembang memahami kebutuhan pengguna secara mendalam sebelum memulai proses pengembangan teknis [4]. Selain itu, fase awal inovasi yang disebut *fuzzy front-end* (FFE) yaitu fase yang dimulai ketika sebuah peluang dianggap layak untuk dieksplorasi dan berakhir ketika keputusan investasi pada ide tersebut dibuat memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi kebutuhan institusi dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi desain secara sistematis sebelum masuk ke tahap implementasi teknis.

Penerapan metode *Design Thinking* dalam pembuatan front end web diharapkan mampu menghasilkan tampilan website yang lebih terstruktur, mudah digunakan, serta informatif. Selain itu, metode ini juga membantu meminimalkan risiko kesalahan desain dengan melakukan pengujian sebelum implementasi akhir. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis berupa model pembuatan front end website sekolah yang sistematis dan dapat diterapkan pada institusi pendidikan lain dengan karakteristik serupa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dalam pembuatan front end web TK Negeri Pembina Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Lokasi penelitian akan dilakukan di Tk Negeri Pembina yang berlokasi di Glagahsari St UH III No.639, Tahunan, Umbulharjo, Yogyakarta City, Special Region of Yogyakarta 55164
- b. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design Thinking*.

- c. Hasil akhir penelitian ini adalah sebuah *prototype* berupa web statis berupa *HTML*, *CSS*, dan *Java Script*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk pembuatan *User interface* yang *user friendly* dan tampilan front end *Web Sistem Informasi* guna untuk memudahkan user dalam menggunakan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu di bidang UI/UX dan pengembangan *web* berbasis *user-centered design* dengan pendekatan *design thinking*.
- b. Menjadi referensi untuk penelitian sejenis dalam konteks lembaga pendidikan usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan solusi nyata terhadap masalah tampilan dan fungsionalitas *website* TK Negeri Pembina agar lebih ramah pengguna.
- b. Mempermudah komunikasi dan akses informasi antara sekolah dan para stakeholder (orang tua, calon wali murid, masyarakat umum).
- c. Meningkatkan citra profesional dan kredibilitas TK Negeri Pembina melalui *platform* digital yang representatif.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam 5 bab dan sub pokok pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 berisi tinjauan pustaka beserta tabel keaslian dari jurnal yang diambil, dan dasar-dasar teori yang digunakan untuk menyusun skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Didalam bab ini terdapat objek penelitian, alur penelitian, serta berisi alat dan bahan yang digunakan pada penelitian skripsi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai perancangan sistem UI/UX untuk *website* berbagai informasi TK Negeri Pembina menggunakan metode *design thinking*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

