

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi seperti *e-learning* memberikan kontribusi besar pada proses belajar dan mengajar. Proses belajar dan mengajar tidak lagi terpaku dengan pertemuan tatap muka di kelas, melainkan bisa dilakukan secara mandiri dimanapun dan kapanpun [1]. Website EBADU atau *E-learning* Banguntapan Dua milik SMA N 2 Banguntapan merupakan alat bantu bagi siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Website ini membantu guru dalam menyampaikan materi, tugas, serta tes.

Website EBADU yang saat ini masih memerlukan perbaikan, terutama pada aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa sebagai pengguna aktif, ditemukan bahwa tampilan website dinilai masih kurang optimal dalam mendukung aktivitas pembelajaran, khususnya tampilan dan kenyamanan pengguna. Dari sisi guru, tampilan antarmuka dinilai terlalu sederhana, monoton dan kurang menarik terutama pada tampilan tugas, tes dan materi dimana penggunaan warna yang kurang variatif, minimnya elemen visual pendukung, serta tampilan beranda yang dipenuhi notifikasi mengakibatkan tampilan kurang menarik dan kurang modern. Beberapa halaman tampilan mobile belum sepenuhnya responsif yang menyulitkan saat mengakses melalui perangkat mobile. Sementara itu, dari sisi siswa tampilan beranda terlalu banyak menampilkan informasi yang kurang berguna. Selain itu menu tugas dan tes kurang terstruktur dimana seluruh tugas dan tes dari berbagai mata pelajaran ditampilkan dalam satu halaman yang sama, mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam mencari tugas maupun tes yang ingin dikerjakan.

Oleh karena itu diperlukan perancangan ulang pada Website EBADU SMA N 2 Banguntapan menggunakan Metode *Design Thinking*. Perancangan ulang ini berfokus pada aspek *User Interface* (UI) seperti layout, warna, tombol, tipografi, serta konsistensi desain yang terlihat oleh pengguna, dan *User Experience* (UX)

seperti kenyamanan pengguna, kemudahan mencari menu, serta responsivitas yang dirasakan oleh pengguna ketika mengoperasikan *website* ini melalui perangkat mobile.

Metode *Design Thinking* memiliki beberapa kelebihan dalam proses perancangan ulang UI/UX. Kelebihan tersebut adalah kemampuan memberikan ide pencarian sekaligus penyelesaian masalah pada setiap pengimplementasian tahapan [2]. *Design Thinking* juga melibatkan pengguna pada setiap tahapan serta memudahkan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna dan memastikan semua kebutuhan tersebut terpenuhi [3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan Metode *Design Thinking* dalam proses perancangan ulang dan pengembangan *front-end Website* EBADU?
2. Bagaimana pengukuran *usability* hasil perancangan ulang dan pengembangan *front-end Website* EBADU?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tetap fokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka penulis menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi pada perancangan ulang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *Website* EBADU SMA N 2 Banguntapan pada sisi *front-end*, yang meliputi tampilan visual, tata letak, warna, dan elemen antarmuka lainnya dengan menggunakan Metode *Design Thinking* yang meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*.
2. Penelitian ini tidak mencakup pengembangan *backend* maupun sistem informasi pada *Website* EBADU SMA N 2 Banguntapan, karena hal tersebut tidak menjadi fokus penelitian.
3. Data penelitian diperoleh melalui wawancara terhadap siswa dan guru SMA N 2 Banguntapan yang merupakan pengguna aktif *Website* EBADU.

4. Penelitian ini hanya berfokus pada pengguna siswa dan guru sebagai pengguna utama *Website* EBADU. Admin tidak termasuk dalam objek penelitian karena jarang digunakan dalam aktivitas pembelajaran serta tidak ditemukan masalah pada sisi admin.
5. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan ulang UI/UX dan pengembangan *front-end* pada menu tugas, tes, dan materi *Website* EBADU SMA N 2 Banguntapan, karena berdasarkan hasil wawancara ketiga menu tersebut merupakan fitur yang paling sering digunakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan penelitian pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan Metode *Design Thinking* dalam proses perancangan ulang dan pengembangan *front-end Website* EBADU.
2. Memperoleh hasil analisis *usability Testing* dari perancangan ulang dan pengembangan *front-end Website* EBADU.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi objek penelitian dan bagi peneliti selanjutnya, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Siswa dan Guru SMA N 2 Banguntapan
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang lebih baik, seperti kemudahan dalam memahami sistem, kenyamanan saat digunakan, serta tampilan yang menarik untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar pada *Website* EBADU.
2. Bagi peneliti selanjutnya
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi peneliti selanjutnya terutama pada perancangan ulang dalam bidang UI/UX *website e-learning* dengan menggunakan Metode *Design Thinking*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas ini disusun ke dalam beberapa bab yang masing-masing memiliki fokus pembahasannya sendiri. Sistematika dalam tugas ini disusun secara terstruktur untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur penelitian, mulai dari latar belakang hingga hasil dan pembahasan. Adapun bab-bab tersebut sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah untuk merumuskan masalah apa yang terdapat pada latar belakang masalah, Batasan Masalah untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, Tujuan Penelitian untuk menunjukkan tujuan akhir dari penelitian ini dilakukan dan Manfaat Penelitian untuk menunjukkan manfaat penelitian ini untuk penulis serta pihak lain.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur yang digunakan untuk mempelajari teori dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian, serta daftar pustaka yang digunakan sebagai sumber referensi dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang informasi mengenai objek penelitian dan alur penelitian berisi penjelasan dari setiap alur untuk penelitian skripsi ini, pada bab ini juga terdapat alat dan bahan yang dimana berisi data penelitian dan alat instrumental apa saja yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN merupakan isi dari penelitian ini yang berisi proses implementasi *Design Thinking* pada perancangan ulang UI/UX EBADU ini. Tahapan *Design Thinking* diawali dengan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, Implementasi *Front-End*, lalu diakhiri dengan *Test* pengujian *website*.

BAB V PENUTUP berisi kesimpulan dari seluruh hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan Metode *Design Thinking* dalam perancangan ulang antarmuka dan pengalaman pengguna *website* EBADU, serta saran yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan dan penyempurnaan penelitian selanjutnya.