

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital seperti sekarang ini, banyak bermunculan media informasi yang menyajikan segala macam informasi, apalagi dengan adanya jaringan komputer yang saling terhubung secara global memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi dengan cepat atau dapat kita sebut dengan internet. Salah satu media informasi yang populer saat ini adalah *website*. *Website* ini merupakan situs informasi yang disediakan melalui internet dan dapat diakses dari seluruh dunia selama terkoneksi dengan internet (Sholechul 2013). *Website* ini dipilih karena mudah diakses bahkan dalam genggam tangan. Namun, tidak semua situs web memenuhi standar yang diinginkan pengguna. Seringkali situs web dirancang dengan baik dan memiliki tingkat fungsionalitas yang cukup tinggi, tetapi tidak memenuhi kebutuhan pengguna. Walaupun tampilan *website* menarik, namun dapat membuat pengguna malas untuk menelusuri *website*, bahkan jika informasi yang ada di *website* bisa dibidang cukup penting untuk kebutuhan pengguna.

SMA Negeri 31 Jakarta merupakan sekolah menengah atas nasional yang terletak di Matraman, Jakarta Timur, DKI Jakarta. SMA Negeri 31 Jakarta merupakan salah satu sekolah yang sudah memiliki *website*. *Website* SMA Negeri 31 Jakarta memudahkan siswa untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan sekolah seperti sejarah sekolah, foto dan nama Guru, Kurikulum, OSIS, saran dan prasarana, ekstrakurikuler dan bimbingan konseling. Namun, *website* SMA Negeri 31 Jakarta yang didirikan saat ini tidak memperhatikan bagaimana pengguna memahami dan menggunakan *website*.

Website SMA Negeri 31 Jakarta saat ini belum memenuhi kriteria desain tampilan yang ramah pengguna dan *website* SMA Negeri 31 Jakarta belum pernah mengevaluasi *User Interface* untuk meningkatkan *User Experience* pengguna. Menurut sebuah studi oleh *User Interface Engineering Incorporation*, 60% dari waktu terbuang karena pengguna tidak dapat menemukan informasi yang mereka cari, sehingga menyebabkan kurangnya

informasi yang didapat oleh pengguna serta terjadinya penurunan keinginan pengguna untuk mengakses *website* kembali (Mubarak 2020). Selanjutnya setiap informasi yang ada pada *website* SMA Negeri 31 Jakarta terletak pada *layout* yang kurang baik sehingga menyebabkan pengunjung sulit untuk memahami informasi yang ditampilkan *website*. Dan juga penempatan gambar pada setiap konten informasi yang tidak sesuai pada tempatnya. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode untuk meningkatkan *User Experience website* SMA Negeri 31 Jakarta agar dapat mengembangkan dan menyesuaikan *website* mereka dengan kebutuhan mereka, salah satunya adalah *User Centered Design* (UCD).

User Centered Design (UCD) adalah metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan sebuah *website*. Konsep *User Centered Design* (UCD) adalah bahwa pengguna merupakan inti dari proses pengembangan sistem, tujuan/sifat, konteks dan lingkungan sistem didasarkan pada pengalaman pengguna (Simatupang 2014). Tujuan dari penggunaan *User Centered Design* (UCD) adalah metode ini dapat berinteraksi secara langsung dengan pengguna, desain yang berpusat pada pengguna dapat mengatasi masalah ketidakmampuan pengguna dalam menggunakan *website* dan diharapkan pengguna dapat memahami cara kerja *system* pada saat digunakan. Penerapan metode *User Centered Design* dalam pembangunan *website* SMA Negeri 31 Jakarta melibatkan pengguna *website* yang memasukkan informasi tentang *user interface* SMA Negeri 31 Jakarta saat ini. Hasil dari penelitian ini akan menghasilkan tampilan dan fungsi yang maksimal dan sesuai dengan tingkat kegunaan yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian di UCD ini adalah kuesioner dan *prototype*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang dihadapi adalah:

- a. Bagaimana hasil evaluasi *User Experience* dan cara mendesain ulang *User Interface* dan *User Experience* pada *website* SMA Negeri 31 Jakarta untuk memenuhi tingkat *usability*.

- b. Bagaimana rekomendasi *prototype* dari *User Interface* dan *User Experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna website SMA Negeri 31 Jakarta.
- c. Bagaimana metode *User Centered Design* (UCD) dapat memberikan informasi kepada pengguna *website* SMA Negeri 31 Jakarta.
- d. Bagaimana hasil evaluasi *User Interface* dan *User Experience* pada rancangan *redesign* untuk memenuhi tingkat *usability*.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Proses yang digunakan dalam mendesain ulang *User Interface* dan *User Experience* didasarkan pada metode *User Centered Design* (UCD), karena membantu mengidentifikasi masalah sehingga dapat ditemukan solusinya.
- b. Penelitian dilakukan kepada siswa dan guru aktif SMA Negeri 31 Jakarta juga masyarakat umum dengan melakukan penyebaran kuesioner *System Usability Scale*.
- c. Rekomendasi tampilan desain yang akan menjadi hasil penelitian berupa *prototype User Interface* berdasarkan hasil uji evaluasi *User Experience*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan sebagai berikut:

- a. Mengevaluasi tingkat *usability* dari *website* SMA Negeri 31 Jakarta dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
- b. Mendesain ulang *User Interface* dan *User Experience* pada *website* SMA Negeri 31 Jakarta untuk memenuhi tingkat *usability* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengoptimalkan tampilan *website* SMA Negeri 31 Jakarta dengan tampilan visual aplikasi yang menarik.
- b. Mengoptimalkan interaksi pengguna dengan *website* SMA Negeri 31 Jakarta sehingga dapat digunakan melalui *User Experience* yang mudah dipahami.

1.6. Luaran Penelitian

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya *website* SMA Negeri 31 Jakarta baru yang memiliki tingkat kegunaan yang sesuai dan juga memudahkan pengguna untuk mengakses *website* SMA Negeri 31 Jakarta dan mendapatkan informasi tentang SMA Negeri 31 Jakarta.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini dibuat dengan sistematika yang jelas untuk memudahkan pembaca dalam memahami permasalahan dan pembahasannya. Berikut adalah sistematika penulisan penelitian ini.

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum isi penelitian, latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori-teori pengunjung yang akan digunakan dalam melakukan penelitian. Teori pendukung meliputi *website*, *redesign*, *User Interface*, *User Experience*, *User Centered Design*, *usability*, *System Usability Scale* (SUS), *persona*, populasi dan sampel, uji validitas dan reliabilitas dan penelitian sebelumnya.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini memuat tahapan penelitian, deskripsi penelitian, kerangka berpikir, alat dan bahan yang digunakan, serta tahapan kegiatan, meliputi waktu dan tempat pelaksanaan, serta jadwal kegiatan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat hasil penelitian dan membahas permasalahan yang dihadapi, seperti profil SMA Negeri 31 Jakarta, tampilan *website* saat ini,

uji validitas dan reliabilitas, hasil implementasi, hasil pengujian implementasi yang peneliti lakukan dan rekomendasi *website redesign*.

BAB V: KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga dapat digunakan untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA