

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam fenomena digitalisasi yang semakin berkembang, *website* telah menjadi salah satu sarana komunikasi dan informasi yang sangat penting bagi institusi pendidikan seperti sekolah. *Website* sekolah merupakan tempat di mana para siswa, orang tua, guru, dan staf sekolah mencari informasi terkait program akademik, kegiatan sekolah, dan berbagai layanan lainnya. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memiliki *website* yang memadai, baik dari segi fungsi maupun pengalaman pengguna.

SMAN 104 Jakarta merupakan sekolah menengah atas nasional yang terletak di Kampung Gedong, Jakarta Timur, DKI Jakarta. SMA ini memulai proses belajar mengajar sejak tahun 1990. SMAN 104 Jakarta merupakan salah satu SMA yang memiliki *website* untuk memberikan informasi kepada warga sekolah. *website* SMAN 104 Jakarta dibuat untuk memudahkan siswa, calon siswa, dan orang tua untuk mendapatkan informasi terkait sekolah seperti profil sekolah, berita kegiatan, kurikulum, dan kesiswaan.

Website unggul dalam menyampaikan informasi karena perpaduan gambar dan teks yang menarik, dengan kombinasi visual dan tekstual dalam *website* meningkatkan daya tarik dan kredibilitas instansi. Dengan begitu pengguna mudah terkesan dan percaya pada instansi melalui *website* yang informatif dan menarik (Susanti & Elmiyati, 2020). Dengan adanya *website* SMAN 104 Jakarta, warga sekolah yang ingin mendapatkan informasi tidak perlu datang langsung ke sekolah. Oleh karena itu, penting bagi SMAN 104 Jakarta untuk memastikan bahwa *website* yang mereka miliki memberikan pengalaman pengguna yang baik. *Website* yang baik dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan berinteraksi dengan lancar. Desain *website* yang intuitif dan bebas hambatan meningkatkan kepuasan pengguna dan mendorong mereka untuk kembali lagi.

Peneliti mendapatkan keluhan dari staf SMAN 104 Jakarta bahwa tampilan dari *website* SMAN 104 Jakarta kurang menarik dan kurang tertata. Tampilan yang

kurang tertata dari *website* SMAN 104 Jakarta menyebabkan guru, staf, dan siswa SMAN 104 Jakarta kesulitan untuk mencari informasi yang ingin didapat. Hal ini diperkuat dengan data prapenelitian yang dilakukan menggunakan metode pendekatan *System Usability Scale* kepada 90 responden. Skor rata-rata SUS yang didapatkan adalah 51,4 yang berarti tingkat *usability website* SMAN 104 Jakarta belum bisa dikatakan *acceptable*. Hal ini berkaitan dengan tingkat *usability* dari *website* SMAN 104 Jakarta yang dirasa perlu untuk ditingkatkan. Maka dari itu, perlu dilakukan redesain *Website* SMAN 104 Jakarta untuk meningkatkan tingkat *usability*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini untuk dijadikan skripsi yang berjudul “**Analisis User Experience dan Redesign Website SMAN 104 Jakarta Menggunakan Metode Double Diamond**”. Dengan harapan dapat memberikan rekomendasi antarmuka pengguna dengan bentuk *website* kepada SMAN 104 Jakarta berdasarkan hasil analisis *user experience*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, berikut merupakan beberapa masalah yang teridentifikasi:

- a. Bagaimana hasil evaluasi *User Experience website* SMAN 104 Jakarta menggunakan metode *System Usability Scale*?
- b. Bagaimana hasil implementasi perancangan redesain menggunakan metode *double diamond*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Responden penelitian mencakup siswa dan tenaga akademik SMA Negeri 104 Jakarta.
- b. Penelitian ini akan berfokus pada aspek tertentu, seperti desain tata letak informasi yang disajikan dan desain elemen-elemen visual seperti tipografi, penggunaan warna, tombol, dan penggunaan ikon yang digunakan pada *website* SMAN 104 Jakarta.
- c. Hasil analisis berupa rekomendasi tampilan antarmuka pengguna SMAN 104 Jakarta dengan bentuk *website* menggunakan metode *double diamond*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Mengevaluasi *User Experience website* SMAN 104 Jakarta dengan menggunakan metode *System Usability Scale*.
- b. Mengimplementasikan perancangan desain menggunakan metode *double diamond*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dalam mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari.
- b. Bagi pengelola *website* SMAN 104 Jakarta, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan *user experience* ketika menggunakan *website* SMAN 104 Jakarta.
- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan topik penelitian terkait.

1.6 Luaran Penelitian

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan rekomendasi antarmuka pengguna dengan bentuk *website* kepada SMAN 104 Jakarta berdasarkan hasil analisis *user experience*.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun dengan sistematika yang rapi agar pembaca mudah memahami. Berikut merupakan uraian sistematika penulisan laporan skripsi ini:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran penelitian, serta sistematika penulisan dari judul proposal skripsi “Analisis *User Experience* dan *Redesign Website* SMAN 104 Jakarta Menggunakan Metode *Double Diamond*”.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat teori-teori pendukung yang akan digunakan dalam melakukan penelitian. Pada bab ini, dijelaskan teori-teori yang berhubungan dengan penyusunan proposal skripsi. Teori pendukung meliputi interaksi manusia dan komputer, *double diamond*, *website*, *usability*, populasi dan sampel, uji validitas, dan uji reliabilitas.

BAB III: METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai tahapan penelitian dimana peneliti menjelaskan langkah-langkah yang akan digunakan pada penelitian ini. Bab ini memuat struktur organisasi, tempat dan waktu penelitian, alur penelitian, tahapan penelitian yang berisi proses observasi, proses analisis kebutuhan pengguna, proses pembuatan *design system*, proses perancangan *user interface*, proses pengujian, lalu alat yang digunakan, serta tahapan kegiatan.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan membahas berbagai permasalahan website, termasuk tampilan *website* saat ini, hasil implementasi desain baru, hasil pengujian desain, rekomendasi desain ulang *website*.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini memuat kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran kepada objek penelitian sehingga dapat digunakan untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka berisikan sumber referensi yang digunakan peneliti dalam penyusunan penelitian.

LAMPIRAN

Pada lampiran berisikan dokumen tambahan yang dilampirkan ke dokumen utama.