

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa ini *system* informasi sangat berperan penting dalam sebuah lembaga, baik dalam lembaga perkantoran, perusahaan maupun pendidikan. Salah satu peran *system* informasi dalam lembaga pendidikan yaitu bertujuan untuk mempromosikan atau memberi gambaran umum mengenai lembaga pendidikan tersebut. Salah satu media penyampaian *system* informasi adalah *website*. Hadirnya *website* memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi, pelayanan dan komunikasi secara langsung (Setiadi & Rosmawarni, 2020). *Website* sendiri merupakan halaman situs yang terdapat dalam sebuah *domain* atau *subdomain* pada jaringan *world wide web* (WWW) di internet (Julianto., 2021). Dengan adanya *website* kita akan dengan mudah berbagi informasi umum mengenai lembaga pendidikan seperti latar belakang Lembaga, informasi umum pegawai, pelayanannya, dll.

SD YPPK St. Stefanus Mur dengan status terakreditasi B merupakan Lembaga Pendidikan dan Persekolahan Khatolik (YPPK) yang berkedudukan di ibu kota Merauke, Provinsi Irian Jaya, sekolah ini berdiri sejak tahun 1973 dan terletak di kampung Raghagae (kampung Mur dahulu) kecamatan Nambioman Bapai. SD YPPK St. Stefanus Mur ini masih memberikan informasi umum sekolah seperti profil sekolah, fasilitas sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, informasi pendaftaran sekolah, berita/kegiatan sekolah dan kontak sekolah secara manual dengan melakukan sosialisasi atau interaksi langsung kepada orang tua siswa, para guru, para siswa maupun masyarakat lainnya.

Dengan adanya perancangan UI/UX informasi sekolah berbasis *website* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) pada SD YPPK St. Stefanus Mur, yang diharapkan dapat mempermudah pihak sekolah dalam memberikan informasi sekolah dan dapat mempermudah masyarakat untuk melihat informasi sekolah dimana saja dan kapan saja tanpa menunggu

sosialisasi langsung dari pihak sekolah. Sedangkan untuk merancang desain *system* UI/UX peneliti menggunakan aplikasi figma. UI/UX atau *User Interface* dan *User experience* merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* yang dapat membuat desain menjadi lebih menarik dan juga *modern* (Hakim., 2021). Dengan merancang konsep desain UI/UX dari *prototype website* yang akan dilakukan dengan metode *User Centered Design* (UCD) merupakan metode yang mendeskripsikan proses rancangan atau perancangan *system* dari sisi pengguna (Putri Primawanti & Ali, 2022). Dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD), dapat digunakan untuk kerangka proses perbaikan dan evaluasi tampilan antarmuka karena perannya yang menempatkan *customer* sebagai pusat dalam pengembangan sistem dari penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan desain rekomendasi yang dapat menyelesaikan masalah yang telah didapatkan dari hasil evaluasi dan menghasilkan tampilan *user interface* yang lebih baik dari sebelumnya (Amaliyyah 2021). Dalam pengujian penelitian ini guna mengukur tingkat *usability* dilakukan dengan metode *System Usability Scale* (SUS).

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memberikan informasi umum sekolah kepada anggota-anggota yang terlibat dalam sekolah dengan menggunakan kemajuan *system* informasi pada saat ini?
2. Bagaimana cara merancang desain informasi sekolah berbasis *website* menggunakan metode *User Centered Design* yang modern dan menarik?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Melakukan perancangan desain UI/UX *system* informasi pada SD YPPK St. Stefanus Mur berbasis *website* dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
2. Mengetahui tingkat kesesuaian kebutuhan SD YPPK St. Stefanus Mur dan merancang desain menggunakan *User Interface* (UI) yang memiliki banyak elemen visual sehingga dapat membuat desain terlihat *modern* dan menarik.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi SD YPPK St. Stefanus Mur dalam membagikan informasi sekolah kepada anggota-anggota yang terlibat dalam sekolah.
2. Anggota-anggota yang terlibat dalam sekolah dapat dengan mudah mengetahui informasi umum sekolah tanpa harus menunggu sosialisasi dari pihak sekolah.
3. Penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti karena mendapat pengetahuan dan pengalaman dalam merancang desain UI/UX berbasis *website* dengan metode pendekatan *User Centered Design* (UCD)
4. Agar menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.
5. Dapat menjadi referensi bagi SD YPPK St. Stefanus Mur ketika ingin membuat sebuah aplikasi *mobile* sekolah.

### 1.5 Batasan Penelitian

1. Perancangan desain UI/UX informasi sekolah berbasis *website*.
2. Hanya merancang informasi umum sekolah di SD YPPK St. Stefanus Mur dengan menggunakan *prototype* sebagai simulasi aplikasi yang di rancang.
3. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk rancangan dan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk pengujian hasil rancangan.

## 1.6 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini diyakini *User Centered Design* (UCD) dapat digunakan sebagai metode dalam perancangan desain UI/UX informasi sekolah pada SD YPPK St. Stefanus Mur, karena perannya yang menempatkan *customer* sebagai pusat dalam pengembangan sistem dari penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan desain rekomendasi yang dapat menyelesaikan masalah SD YPPK St. Stefanus Mur.