

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMKN 1 Aesesa merupakan lembaga pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Aesesa yang berada di Kec, Aesesa, Kab, Nagekeo Provinsi Nusa Tenggara Timur. SMKN 1 Aesesa memiliki 8 program jurusan yakni: Pertanian, Peternakan, Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Akuntansi, Otomotif, Listrik, Perikanan, dan Tataboga. Pada SMKN 1 Aesesa memiliki sebuah website resmi sekolah yang bertujuan untuk memberikan informasi serta program kegiatan akademik sekolah.

Layanan informasi sekolah yang terdapat dalam laman website SMKN 1 Aesesa kurang begitu menarik karena tata letak menu berupa tampilan dan warna yang disajikan masih terbilang sangat sederhana. Padahal dengan adanya website resmi pada SMKN 1 Aesesa diharapkan dapat memberikan informasi berbagai kegiatan akademik kepada siswa yang berada di SMKN 1 Aesesa.

Dengan permasalahan ada yang telah dipaparkan diatas, keberadaan seorang Desain UI (user interface) dan UX (user experience), sangat diperlukan maka dengan ini penulis menawarkan solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan merancang UI (user Interface) dan UX (user experience) pada tampilan website Profil SMKN 1 Aesesa dengan tampilan yang lebih modern dan user friendly agar untuk kenyamanan pengguna saat mengaksesnya. Dengan merancang tampilan prototype pada Figma, menggunakan metode Design Thinking yang merupakan metode pendekatan pada manusia atau sering disebut human centris untuk menyelesaikan masalah yaitu berupa inovasi desain produk atau aplikasi.

User Interface (UI), dan *User Experience (UX)* merupakan dua bagian penting dalam membangun aplikasi website. Dengan ada UI dan UX akan sangat membantu pengembang dalam membuat keputusan dan juga pengguna atau user mempunyai gambaran terkait aplikasi yang akan digunakan, berdasarkan kebutuhan si pengguna tersebut. *User Interface (UI)* merupakan alur penelusuran sebuah masalah dari pengguna dan produk aplikasi, pengguna bisa mendapatkan informasi dari dan sebaliknya pengguna dapat memberikan informasi tentang sebuah produk atau aplikasi web yang akan dibangun.

Tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna menjadi hal yang penting dalam pengembangan sebuah produk digital. Dikutip dari jurnal penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah dkk di tahun 2020 bahwa userinterface sangat diperlukan dalam pengembangan sebuah sistem dikarenakan desain UI menjadi media komunikasi yang efektif antara manusia dengan komputer. Sedangkan untuk user experience dikutip dari jurnal penelitian yang dilakukan oleh Juliasnyah dan Papatung tahun 2022 perancangan sebuah user experience menjadi fokus penting dikarenakan dengan alur serta tampilan terhadap tampilan antarmuka websitemenjadi faktor utama dalam kemudahan penggunaan suatu produk digital oleh user (Arisa et al., 2023).

Website yang ada pada sebuah lembaga akademik seperti pada Sekolah Menengah Atas Kejuruan di SMKN 1 Aesesa, merupakan alat yang dilamannya menyajikan informasi sekolah. Website juga dapat dikategorikan sebagai salah satu alat branding yang bisa digunakan sebagai media informasi sekolah, mempermudah komunikasi (Pasha et al., 2023). Oleh sebab itu dengan tampilan antar muka website yang baik akan menarik minat pengunjung serta memberikan kenyamanan bagi user saat mengaksesnya.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ada pada aplikasi website SMKN 1 Aesesa adalah pada UI dan UX terkesan kurang dari segi tampilan, tata letak menu yang tidak tertata yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung saat megkasesnya.

1.3 Tujuan

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan penulis dalam penelitian kali ini yaitu : merancang *user interface/user experience* aplikasi website SMKN 1 Aesesa dengan tampilan yang lebih *modern* dan *User Frenedly*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Universitas

- a. Menjadi karya ilmiah bagi pendidikan Sistem Informasi terlebih di bidang Design System tampilan antarmuka atau UI/UX
- b. Sebagai pedoman bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji permasalahan yang sama

1.4.2 Bagi Penulis

- a. Menambah pengetahuan di bidang desain antamuka aplikasi website
- b. Membantu dalam mengumpulkan data yang akurat dan relevan dari pengguna
- c. Membantu peneliti dalam memahami lebih dalam tentang kebutuhan pengguna

1.4.3 Bagi Sekolah

- a. Menemukan cara dalam meningkatkan navigasi agar lebih mudah dipahami dan diakses
- b. Dengan adanya tampilan ui/ux, user lebih percaya diri dalam mengakses aplikasi website
- c. Lebih efektifitas bagi sekolah yang menghasilkan interaksi yang baik antara user dan website sekolah