

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tidak diragukan lagi, evolusi teknologi informasi memprediksi keadaan perkembangan teknologi informasi saat ini. Awalnya hanya digunakan untuk menulis, membuat sketsa, dan membuat diagram, dan sebagai alat yang sangat baik untuk menyimpan informasi, komputer telah berkembang menjadi alat komunikasi internet yang menyenangkan yang dapat digunakan di mana saja di dunia (Daryanto Setiawan, 2018).

Salah satunya adalah pemanfaatan teknologi Perancangan User Interface (UI) User Experience (UX) menurut Menurut Fauzi, dkk (Adhiya Adha et al., 2023) Banyak faktor yang dapat dipengaruhi oleh tampilan desain Antarmuka Pengguna aplikasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Google, 67% pengguna internet menyelesaikan pembelian ketika mereka mengunjungi situs web yang tampak ramah pengguna. Namun, hingga 61% pengunjung akan meninggalkan situs web jika desainnya tidak ramah. Di Setyani, klaim Savira (Adhiya Adha et al., 2023). User Interface (UI) adalah desain antarmuka yang mengutamakan pilihan warna dan daya tarik estetika yang sangat baik (Akbar et al., 2023).

Ini di butuhkan karena setiap tahun di SMAN 5 Poco Ranaka selalu ada siswa yang telat melakukan pembayaran dengan berbagai alasan namun alasan yang paling sering di sampaikan adalah mengenai siswa/siswi sering mensalah gunakan uang yang di berikan orang tua untuk membayar uang tagihan semester. Hal ini menyebabkan banyaknya siswa/siswi terkendala dalam kegiatan belajar mengajar khususnya saat akan melakukan ujian semester, karena salah satu persyaratan untuk bisa ikut dalam UAS adalah harus sudah melunaskan tagihan persemester. Diharapkan dengan adanya sistem informasi pembayaran uang sekolah ini akan memudahkan pengelolaan data pembayaran oleh petugas administrasi dan mempermudah mahasiswa dalam mengakses pembayaran uang sekolah dan memperoleh informasi yang mereka perlukan (Hendrik, 2017).

Hal ini juga tentu tidak di ketahui oleh orang tua murid karena mereka tidak mempunyai akses untuk mengetahui status pembayaran dari anak-anak mereka sehingga sering terjadi miskomunikasi antara orang tua murid dan guru-guru. Selain masalah di atas masalah yang sering juga di temukan adalah sering terjadinya miskomunikasi pengumuman actual yang di berikan sekolah kepada para murid, contoh kasusnya adalah pada tanggal 21 november 2023 yang sebenarnya adalah libur karena tidak sempat memberikan pengumuman karena terhalang cuaca siswa-siswi tidak tau bahwa hari itu adalah libur sehingga banyak murid yang masih datang ke sekolah. Pembuatan sistem informasi pembayaran dana SPP dapat dilakukan kapanpun diperlukan dan berguna dalam menyimpan dan menyimpan data untuk memperoleh data yang diperlukan dengan cepat dan benar (Hendrik, 2017).

Alat desain yang disebut Figma biasanya digunakan untuk membuat tampilan program desktop, situs web, aplikasi seluler, dan hal lainnya. Selain itu mengapa implementasinya berbasis mobile karena akses yang lebih fleksibel dengan implementasi berbasis mobile, pengguna dapat mengakses aplikasi dari mana saja menggunakan perangkat seluler mereka (Muhyidin et al., 2020). Selain menawarkan semua fungsi Adobe XD, Figma menawarkan manfaat tambahan dengan memungkinkan banyak pengguna berkolaborasi dalam proyek yang sama dari berbagai lokasi. Kelompok ini dapat dianggap sebagai kelompok kerja, dan banyak desainer UI/UX menggunakan Figma karena fitur-fiturnya yang canggih, Hal ini memungkinkan pengguna dengan cepat dan efektif membuat prototipe untuk situs web dan aplikasi (Muhyidin et al., 2020).

Salah satu strategi penilaian kegunaan yang dapat memberikan opini subjektif terhadap derajat kegunaan sistem adalah metode SUS. Saat menentukan apakah suatu aplikasi layak untuk digunakan, skor metode SUS dapat diperhitungkan. Karena penilaian bersifat subjektif, survei dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna (M. S. Tuloli, 2022).

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana menyusun dan merancang UI/UX yang dapat efektif dalam pengumuman dan pemantauan pembayaran siswa di sekolah?
2. Bagaimana merancang UI/UX yang nantinya menjadi gambaran awal dari aplikasi yang efisien dalam proses pemantauan pembayaran siswa dan penyebaran pengumuman

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Merancang antarmuka pengguna (UI/UX) yang intuitif dan mudah digunakan untuk memfasilitasi pemantauan pembayaran siswa dan pengumuman di SMAN 5 Poco Ranaka.
2. Membuat gambaran aplikasi melalui rancangan UI/UX yang efisiensi dalam proses pemantauan pembayaran siswa dan penyebaran pengumuman di lingkungan sekolah.

## **1.4 Manfaat Penelitian:**

### **1.4.1 Bagi Penulis:**

1. Mendapatkan pengalaman praktis dalam merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan efektif.
2. Meningkatkan keterampilan dalam pengembangan awal aplikasi melalui perancangan UI/UX.
3. Memperluas pemahaman tentang pengelolaan informasi sekolah dan proses administratif terkait.
4. Memperoleh kesempatan untuk memecahkan masalah nyata dalam lingkungan pendidikan.

### **1.4.2 Bagi SMAN 5 Poco Ranaka:**

1. Memperoleh rancangan awal aplikasi melalui perancangan UI/UX yang lebih efisien dan terintegrasi untuk pemantauan pembayaran siswa dan penyebaran pengumuman.

2. Mendapatkan gambaran aplikasi yang nantinya bisa meningkatkan kualitas layanan kepada siswa dan orang tua dengan proses yang lebih transparan dan mudah diakses.
3. Mendapatkan gambaran aplikasi yang nantinya dapat mengurangi kesalahan administratif dan keterlambatan dalam proses administrasi sekolah.

#### **1.4.3 Bagi Universitas Merdeka Malang:**

1. Memperkuat reputasi universitas dalam mendukung penelitian dan inovasi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
2. Meningkatkan kolaborasi antara universitas dan sekolah-sekolah di wilayahnya, memperluas jaringan dan keterlibatan dalam komunitas pendidikan.
3. Menunjukkan kontribusi nyata universitas dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan di tingkat lokal.

#### **1.5 Batasan Penelitian:**

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan sistem informasi untuk pemantauan pembayaran siswa dan distribusi pengumuman di SMAN 5 Poco Ranaka.
2. Batasan lingkup pengembangan mencakup desain UI/UX, implementasi teknis, dan pengujian fungsional sistem informasi.
3. Penelitian ini tidak mencakup aspek pembayaran secara finansial atau kebijakan pengelolaan dana sekolah yang bersifat lebih luas.
4. Penelitian ini hanya berfokus pada design prototype di figma
5. Penelitian ini berfokus pada responden yaitu siswa dan orang tua serta tenaga pendidik seperti guru, kepala sekolah, dan admin tata usaha