

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia sangat bergantung pada teknologi di era modernisasi saat ini. Hal ini menandakan jika teknologi memiliki relevansi yang besar bagi seluruh lapisan masyarakat, dari generasi tua hingga generasi muda, dari para ahli hingga mereka yang tidak memiliki wawasan khusus, dan dipakai dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Di zaman sekarang, teknologi telah berkembang dengan cepat. Tak seperti sebelumnya, teknologi sangat berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia dan memengaruhi masyarakat secara keseluruhan, terutama dalam hal peran teknologi pada pendidikan. Teknologi saat ini memainkan peran penting pada proses pembelajaran dan penerimaan siswa baru di dunia pendidikan.

Hal ini membuktikan adanya perbedaan yang jelas mengingat kemajuan pesat dalam teknologi dan informasi saat ini, serta terus berkembangnya perangkat elektronik seperti komputer dan berbagai perangkat mobile yang terhubung ke internet dalam industri. Fenomena ini menghasilkan apa yang sering disebut sebagai "dunia dalam genggaman," dimana istilah ini menjadi kenyataan. Seperti yang dijelaskan oleh Thomas L. Friedman dalam teori "*The World Is Flat*" jika dunia semakin terhubung dan setiap individu seharusnya bisa mengakses informasi apa pun dari berbagai sumber.

Menurut Wilbert O. Galitz (2007), perkembangan digital

mendorong perancangan (UI) *User interface* dan (UX) *User experience* menjadi tren di Indonesia banyak perusahaan maupun instansi yang membutuhkan profesi ini dimana pekerjaan tersebut merupakan perkembangan teknologi yang memanfaatkan sarana digital dalam merancang tata letak tampilan secara visual suatu produk website serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna saat produk atau jasa tersebut dipakai.

Dalam pelaksanaan penerimaan siswa pada SMKN 1 Kendari memiliki masalah timbul dari beberapa skenario terkait sebuah akses untuk mengetahui sebuah informasi yang tidak diketahui karena kurangnya akses yang diberikan dari sekolah tersebut. Maka dari itu adanya perancangan aplikasi UI/UX yang dapat memudahkan penyampaian informasi melalui aplikasi berbasis *mobile* untuk mengatasi permasalahan ini.

Oleh karena itu, sebagai hasil dari permasalahan tersebut, dirancanglah sebuah *prototype* untuk *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) memakai pendekatan metode *User Centered Design*. Pentingnya pemakaian *prototype* ini karena berdampak pada kesuksesan produk yang akan dibuat. Setelah pembuatan *prototype*, tim khusus akan mengujinya untuk menilai sejauh mana konsep yang telah dirancang sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna. Riset ini memakai pendekatan *User Centered Design* (UCD) yang menempatkan *user* sebagai fokus utama dalam pengembangan sistem. Pendekatan ini bermaksud untuk merancang proses yang bisa meningkatkan dan mengevaluasi antarmuka pengguna agar

sesuai dengan harapan dan keinginan pengguna (Cavanaugh,2021).

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana metode *User Centered Design* (UCD) bisa dipakai untuk menyusun *User Experience* UI/UX di SMKN 1 Kendari?

1.3. Tujuan

Tujuan dari riset ini ialah menciptakan rancangan *prototype User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD), yang memastikan pengguna bisa dengan mudah memahami dan mendapatkan informasi yang mereka butuhkan saat mengaksesnya.

1.4. Batasan Masalah

1. Perancangan UI/UX memakai aplikasi figma
2. Perancangan UI/UX dilihat dari sudut pandang user
3. Hasil riset ini terbatas pada tahap *prototype*
4. Riset ini melibatkan calon siswa SMKN 1 Kendari

1.5. Manfaat Riset

1. Tujuan dari ini ialah untuk meningkatkan wawasan penelaah dalam mengembangkan ilmu tentang perancangan UI/UX, dengan harapan dapat meningkatkan mutu kreativitas serta memberikan pengalaman intelektual yang berharga.
2. Tujuan utama dari perancangan UI/UX di SMKN 1 Kendari ialah untuk mengoptimalkan tampilan visual dan pengalaman pengguna agar menjadi lebih mudah dipahami oleh para pengguna.
3. Dengan menerapkan perancangan UI/UX yang telah dirancang, diharapkan akan memberikan dampak positif bagi pihak sekolah, yang pada gilirannya akan meningkatkan eksistensi sekolah tersebut sehingga menjadi lebih dikenal oleh masyarakat luas.