

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

SMK Harapan Bangsa merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan swasta yang mempunyai 4 jurusan yaitu Teknik Komputer Jaringan, Akuntansi Komputer, Farmasi Kesehatan, dan Farmasi Industri. SMK Harapan Bangsa sendiri sudah menerapkan media informasi dengan tujuan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar siswa. Beberapa media informasi yang sudah digunakan di SMK Harapan Bangsa adalah aplikasi web elearning (<https://v-class.smkharapanbangsa.id>) berbasis Moodle, dan website resmi SMK Harapan Bangsa (<https://www.smkharapanbangsa.sch.id/>) berbasis pyroCMS.

Dari survey yang penulis lakukan didapat sebgaiian besar sivitas guru, terutama siswa belum mengetahui secara penuh dalam mengakses media informasi yang disediakan. Dari survey yang dilakukan penulis, tercatat 47 siswa telah mengisi survey mengenai media informasi yang tersedia di SMK Harapan Bangsa. Data tersebut menjelaskan bahwa dari 47 siswa yang mengisi, sebanyak 18 siswa mengetahui media informasi yang dimiliki SMK Harapan Bangsa.

SMK Harapan Bangsa mempunyai salah satu media informasi berupa website yang selama ini digunakan untuk memudahkan siswa agar bisa mengakses sumber informasi berupa media informasi yang dimiliki oleh SMK Harapan Bangsa. Namun dalam penerapannya, website di SMK Harapan Bangsa yang ada saat ini masih terdapat beberapa bagian yang belum maksimal dari survei yang dilakukan penulis dalam pembuatannya seperti : (1) Tampilan web atau *User Interface* dari sistem informasi masih kurang menarik dan belum sepenuhnya responsive. (2) Pengaplikasian pengalaman pengguna atau *User Experience* yang kurang maksimal. Permasalahan di atas berasal dari kuisisioner yang dibuat oleh penulis dengan menggunakan metode NAU sebagai penilaian website SMK Harapan Bangsa. Dari 47 siswa yang mengisi kuisisioner tersebut, ada 25 siswa yang mengisi bahwa tampilan dari website SMK Harapan Bangsa tidak menarik. Kemudian 23 siswa mengisi bahwa mereka merasa tampilan web sangat menyulitkan untuk mendapatkan informasi yang ada, 23 orang meyebutkan komposisi warna terhadap website porta SMK Harapan bangsa tidak nyaman, 24 orang menanggapi bahwa bug

atau error. Tidak hanya itu, navigasi dan fitur website SMK Harapan Bangsa juga sangat sulit untuk digunakan dengan 23 siswa mengisi navigasi dan fitur pada website SMK Harapan Bangsa sangat sulit digunakan.

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar (Javacreativity, 2014). Semua layanan yang terdapat pada halaman website berasal dari sumber informasi yang sudah tersedia sebelumnya. Pada halaman website di berikan area khusus bagi sumber informasi untuk menampilkan informasi.

Dari hasil evaluasi UI/UX website SMK Harapan Bangsa menggunakan kusioner terhadap siswa SMK Harapan Bangsa dengan responden 47 siswa didapat website belum mengarahkan pengguna mendapatkan informasi dengan cepat dan detail.

Berdasarkan uraian permasalahan website tersebut, maka penelitian ini akan difokuskan pada bagaimana pengembangan website di SMK Harapan Bangsa menjadi lebih baik dengan mengutamakan aspek *usability*. Hasil yang di harapkan dari kegiatan penelitian ini adalah penerapan website di SMK Harapan Bangsa ke depannya dapat lebih baik, sehingga tujuan untuk mengoptimalkan website dapat terealisasikan, serta diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi SMK Harapan Bangsa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan suatu permasalahan, yaitu: “Bagaimana memaksimalkan website dari segi *User Experience* di SMK Harapan Bangsa”. Perumusan masalah tersebut akan di jawab berdasarkan kajian atas hal – hal berikut, antara lain :

1. Bagaimana cara mengembangkan website SMK Harapan Bangsa dengan mengutamakan aspek *usability* ?
2. Apakah website rancang ulang yang telah dibuat memudahkan pihak calon siswa maupun siswa dalam mendapatkan informasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, antara lain :

1. Melakukan evaluasi website di SMK Harapan Bangsa dengan menggunakan pendekatan *usability*.
2. Membuat Website baru SMK Harapan Bangsa yang memenuhi kriteria *usability* yang baik
3. Meminimalisir error/bug yang ada pada website SMK Harapan Bangsa
4. Penilaian *usability* pada website SMK Harapan Bangsa yang telah di rancang ulang

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, antara lain :

1. Menghasilkan website SMK Harapan Bangsa yang memiliki kriteria *usability* yang baik.
2. Mempermudah siswa/calon siswa dalam mendapatkan informasi secara jelas dan rinci.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini lebih terarah, maka ditentukan batasan masalahnya, antara lain :

1. Metode evaluasi website yang digunakan adalah NAU
2. Informasi yang disajikan pada website berupa pendaftaran calon siswa baru, informasi fasilitas sekolah, dan ekstrakurikuler
3. Objek penelitian adalah website yang beralamat www.smkharapanbangsa.sch.id.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara sistematis pembahasan dalam penyusunan tugas akhir ini akan dikelompokkan ke dalam 6 (enam) bab, yaitu :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah serta sistematika dari peulisan proposal tugas akhir ini.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan tentang penelitian terkait meliputi apa itu website , pengalaman pengguna, atau *User Experiece*, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai metode pengukuran *User Experience* dalam suatu website.

3. BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan mulai dari perancangan hingga tahapan uji coba.

4. BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai alur pembuatan website sekaligus menerapkan *User Experience* pada website SMK Harapan Bangsa.

5. BAB V : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan mengenai pengujian dari hasil penerapan *User Interface* dan *User Experience* pada website . Proses pengujian dan hasil ini membahas mengenai bagaimana kelayakan dari penerapan *User Interface* dan *User Experience* pada website SMK Harapan Bangsa.

6. BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini akan ditarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta memberikan saran untuk penelitian kedepan.