

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi memberikan banyak manfaat bagi masyarakat, baik individu, kelompok, maupun lembaga. Teknologi ini memudahkan proses pengiriman data, informasi, dan pengetahuan dengan cepat dan mudah. Salah satu contoh penggunaan teknologi informasi adalah adanya website sekolah yang menyediakan informasi tentang profil dan berbagai data penting terkait sekolah tersebut. Website ini berfungsi sebagai sumber informasi yang membantu sekolah menyampaikan berita dan berita terkini. Ini adalah salah satu cara yang sering digunakan oleh sekolah untuk menyebarkan informasi serta membantu dalam pemasaran dan meningkatkan citra sekolah. *Website* terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi digital berupa teks, gambar, atau animasi yang bisa diakses melalui internet dari seluruh belahan dunia[1]. hal ini mengharuskan seorang desainer aplikasi tidak hanya berkonsentrasi pada aspek teknologi, kegunaan dan keindahan desain antarmuka aplikasi itu, namun lebih kepada pemahaman dan proses bagaimana suatu desain terbentuk terintegrasi dalam aktivitas sehari-hari pengguna, di mana situs web dapat dianggap sebagai salah satu revolusi kemajuan teknologi di sektor informasi yang berlandaskan teknologi internet, melalui keberadaan situs ini dapat mendukung masyarakat dalam menyebarluaskan informasi dengan cepat, biaya rendah dan juga efisien[2], perkembangan global Pendidikan dalam teknologi dan informasi mengharuskan dunia pendidikan untuk mampu menangani tantangan global di era saat ini setiap sekolah harus sanggup mengatasi tantangan tersebut

karena setiap sekolah di kota-kota besar telah melaksanakan les paper saat penilaian atau asesmen pada setiap semester dalam penulis tertarik untuk mengamati perkembangan teknologi dan mencari masalah-masalah dan solusinya dalam perkembangan teknologi data. Penelitian ini saya fokuskan di SMA Negeri 2 Kota Tangerang, sebab SMA Negeri 2 memiliki jumlah siswa yang sangat banyak dan juga termasuk di Sekolah tersebut telah mengimplementasikan les tanpa kertas atau ujian berbasis digital untuk proses penilaian. lain-lainnya telah memanfaatkan program aplikasi yang disediakan oleh atau di ni oleh dinas pendidikan. Dalam menciptakan citra positif itu, SMAN 2 Tangerang memiliki situs web yang berperan sebagai tempat Informasi dan media yang digunakan untuk meningkatkan citra sekolah dapat ditemukan di situs resmi yang berada di alamat **<https://sman2-kotatangerang.sch.id/>** Situs ini menyediakan beberapa menu seperti beranda, profil, galeri foto, kontak, PPDB, dan pengumuman. PPDB merupakan salah satu bagian dari menu yang tersedia. Namun, situs web SMAN 2 Tangerang memiliki beberapa masalah yang dihadapi pengguna saat mengakses mencakup beberapa menu yang masih belum berfungsi dengan baik seperti galeri, artikel, serta pada aspek Menu pengumuman masih memiliki kekurangan yang perlu ditambahkan, seperti fitur. data pendaftaran calon siswa/siswi, info seleksi penerimaan dan lokasi menu masih terdapat ketidakteraturan seperti menu beranda di tampilan interface dari situs SMAN 2 Tangerang.

Dari penjelasan masalah di atas, agar mendapatkan situs web yang memiliki antarmuka menarik dan bisa memenuhi kebutuhan pengguna, dibutuhkan penilaian mengenai kegunaan serta melakukan perancangan ulang terhadap website SMAN 2 Tangerang dengan memperhatikan elemen-elemen UI dan UX melalui metode desain berorientasi pengguna, yang mengukur seberapa mudahnya pengguna dalam mengo-

perasikan antarmuka sebuah aplikasi. Penilaian tingkat kegunaan perlu dilakukan untuk memastikan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi harapan pengguna. Kegunaan merujuk pada seberapa efektif, efisien, dan memuaskannya pengalaman pengguna terhadap suatu produk dalam situasi tertentu oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Skala ketergunaan sistem (SUS) adalah alat berbasis survei yang digunakan untuk mengungkap keuntungan sebuah sistem dari pandangan pengguna secara subjektif, sedangkan pendekatan Desain Berbasis Pengguna (UCD) adalah metode baru dalam pengembangan sistem yang berbasis online. UCD menekankan pentingnya pengguna sebagai fokus utama dalam proses pengembangan sistem, dimana tujuan, karakteristik, konteks, dan lingkungan dari sistem dibentuk oleh pengalaman pengguna.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penentuan permasalahan dalam penelitian ini

1. Adanya menu yang masih tidak berjalan dengan semestinya seperti galeri, artikel, pada website SMAN 2 Tangerang.
2. Dibagian menu pengumuman website SMAN 2 Tangerang masih ada kekurangan yang harus ditambahkan seperti fitur pendaftaran calon siswa/siswi.
3. Pada website SMAN 2 Tangerang masih ada letak menu yang tidak teratur seperti menu beranda yang ada pada tampilan antarmuka website.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1 Melakukan perbaikan pada menu yang belum berjalan dengan semestinya pada website sekolah SMAN 2 Tangerang
- 2 Melakukan tata ulang *design* pada menu pengumuman untuk menambah kan kekurangan yang ada pada menu tersebut seperti informasi pendaftaran calon siswa/siswi baru sehingga pengguna dapat melakukan pendaftaran di *website* sekolah SMAN 2 Tangerang.
- 3 Membuat *design* ulang pada letak menu yang tidak sesuai pada tempatnya sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan *website* sekolah kedepannya.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah:

- 1 Membantu siswa untuk menemukan informasi yang diperlukan terkait sekolah diwebsite SMAN 2 Tangerang
- 2 Siswa lebih nyaman dalam menggunakan website SMAN 2 Tangerang dengan tampilan rancangan menu yang lebih rapi.
- 3 Sehingga siswa/calon siswa dapat menggunakan website SMAN 2 Tangerang dengan fungsi menu yang berjalan dengan semestinya dan mendapat informasi yang relevan.

1.5. Ruang Lingkup

Sistem informasi yang dilakukan oleh penulis yaitu, analisa yang meliputi permasalahan-permasalahan yang terkait dengan *design UI/UX* pada website SMAN 2 Tangerang, sistem informasi ini di analisa dengan menggunakan metode desain yang berfokus pada pengguna dan skala kegunaan sistem menjelaskan tahapan perancangan yang dilaksanakan pada sistem sampai tahap penyelesaian.