

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan era teknologi yang telah berkembang pesat, banyak masyarakat yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Kemajuan teknologi memberikan dampak peranan penting di setiap sektor manapun (Arief & Sugiarti, 2022). Salah satu sektor yang terpengaruh oleh kemajuan internet adalah lembaga pendidikan. Menurut penelitian Lestari, (2018) Menyatakan Lembaga pendidikan telah lama menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran, baik sebagai alat untuk mengakses informasi melalui sistem informasi maupun sebagai penunjang dalam kegiatan belajar dan pengerjaan tugas.

SMK Negeri 2 Lahat merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki 6 jurusan yaitu Otomatisasi Perkantoran, Teknik Komputer Jaringan, Akuntansi, Tata Busana, Tata Boga, dan Marketing. Sekolah SMK Negeri 2 Lahat berada di naungan lembaga pemerintah pendidikan yang memiliki visi misi utama yakni "Menjadikan pusat pendidikan kejuruan yang unggul, berorientasi pada kebutuhan industri, dan menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap kerja". Setelah mengetahui visi misi yang ada maka sekolah tersebut berkeinginan untuk menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang handal dan didukung oleh kualitas sarana serta prasarana pendidikan, karena sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang belajar siswa dan memberikan kenyamanan dalam proses belajar mengajar (Anam, 2018).

Terdapat adanya permasalahan yang dialami sekolah SMK Negeri 2 Lahat yakni terletak pada kesulitan akses portal sekolah yang disebabkan karena ketidaklengkapan pada isi website tersebut. Sehingga sekolah SMK Negeri 2 Lahat hanya memiliki siswa yang mayoritas berasal dari kabupaten Lahat. Untuk itu, sekolah berencana untuk lebih meningkatkan akses sistem informasi website portal SMK Negeri 2 Lahat.

Website portal sistem informasi harus memiliki antarmuka pengguna (UI - User Interface) dan pengalaman pengguna (UX - User Experience) yang baik agar pengguna tidak mengalami kesulitan saat mengakses situs tersebut. Salah satu cara agar mendapatkan UI/UX yang tepat adalah dengan menggunakan metode User Centered Design karena metode ini berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna. Pendekatan ini dirancang untuk mengumpulkan dan memahami sepenuhnya pengalaman pengguna.

Metode UCD (User-Centered Design) diarahkan pada pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna. Metodologi ini diciptakan untuk mengumpulkan dan memahami sepenuhnya pengalaman pengguna. Tujuannya adalah untuk meningkatkan penerimaan dan efisiensi sistem interaktif, mengurangi kesalahan, serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal. (Pradana et al., 2022)

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka penulis bertujuan untuk mengambil judul "Perancangan Design UI/UX Website SMK Negeri 2 Lahat Dengan Metode User Centered Design (UCD)".

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini membahas tentang Perancangan Design UI/UX Website SMK Negeri 2 Lahat Dengan Metode User Centered Design (UCD). Berdasarkan judul tersebut peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang design UI/UX berbasis website portal SMK Negeri 2 Lahat menggunakan Metode User Centered Design (UCD).
2. Menyajikan data mengenai portal website SMK Negeri 2 yang lebih lengkap

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan UI/UX portal website ini, metode User-Centered Design (UCD) digunakan untuk memastikan fokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Penulis membatasi permasalahan agar pembahasan tetap terarah pada tujuan utama sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini adalah perancangan desain portal web SMK Negeri 2 Lahat yang menerapkan prinsip UI/UX menggunakan metode User-Centered Design (UCD).
2. Penelitian ini melakukan perancangan antarmuka saja dan tidak membangun aplikasi maupun website
3. Data-data yang digunakan dalam perancangan design UI/UX Website Portal ini adalah data-data yang ada pada sekolah SMK Negeri 2 Lahat.
4. Sistem perancangan antarmuka ini berupa website portal berisikan profil sekolah (sejarah, visi misi, staf pengajar dan fasilitas yang tersedia), berita dan pengumuman, pendaftaran online
5. Perancangan design UI/UX ini dibuat dengan menggunakan platfrom Figma
6. Penelitian ini hanya di lakukan di ruang lingkup pada SMK Negeri 2 Lahat.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perancangan antarmuka portal web SMK Negeri 2 Lahat dengan menggunakan metode User-Centered Design (UCD). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi developer dalam membangun website portal tersebut.

1. Bagi Pengguna

Memberikan rancangan website kepada pihak sekolah untuk digunakan dalam pembangun. Menjadi referensi bagi developer atau pengembang sistem dalam membangun portal website SMK Negeri 2 Lahat

2. Bagi Penulis

Meningkatkan wawasan dan pengetahuan penulis tentang perancangan aplikasi dengan konsep UI/UX menggunakan metode User-Centered Design (UCD), serta memenuhi salah satu syarat untuk penulisan Tugas Akhir di Universitas Bina Darma.

3. Bagi Universitas Bina Darma

Sebagai bahan referensi karya ilmiah untuk mahasiswa dan melengkapi karya tulis ilmiah Sebagai bahan rujukan, perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya yang memiliki topik penelitian terkait informasi yang diuraikan dapat dijadikan acuan.

