

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendaftaran siswa baru merupakan rutinitas tahunan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dasar identitas pribadi seperti nama, tempat dan tanggal lahir, alamat, dan data orang tua. Proses ini penting untuk melakukan seleksi terhadap calon siswa yang memiliki prestasi yang baik.

Pendaftaran siswa baru di SMK Negeri 1 Terusan Nunyai masih dilakukan secara manual dan belum menggunakan sistem komputerisasi. Pengelolaan data yang banyak menyebabkan penumpukan dan bercampurnya berkas antara satu siswa dengan siswa lainnya, menyebabkan ketidakteraturan dalam penyimpanan berkas. Jumlah pendaftar yang banyak juga menyebabkan antrian panjang dan memakan banyak waktu. Proses pelunasan biaya pendaftaran juga menjadi lambat karena harus menunggu giliran dari pendaftar lainnya. Selain itu, kendala juga muncul dalam hal promosi sekolah karena belum adanya sistem yang terkomputerisasi untuk mengelola data siswa dan prestasi sekolah secara efisien, sehingga menyulitkan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat secara luas.

Dalam era modern yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, kemudahan-kemudahan baru dapat diraih namun juga menimbulkan tantangan tersendiri. Di zaman ini, tidak semua orang tua memiliki waktu luang yang cukup. Meskipun sibuk, ada keinginan untuk tetap berpartisipasi dalam kegiatan secara bersamaan, meskipun dari lokasi yang berbeda. Oleh karena itu,

peneliti mencoba memberikan solusi dengan langkah pertama berupa perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada website penerimaan peserta didik baru dengan metode *User Centered Design*.

Perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) pada website memiliki peran penting dalam mempengaruhi pengalaman pengguna (*user experience*) secara keseluruhan (Sari, A., & Wahyuni, S. (2020)). Dalam perancangan website, penting untuk mempertimbangkan beberapa aspek, seperti menciptakan desain antarmuka yang menarik, memastikan kenyamanan dalam interaksi, dan mempermudah penggunaan. Antarmuka pengguna (UI) adalah bagian dari pengalaman pengguna (UX). UI berfokus pada aspek visual produk, seperti desain tampilan, pemilihan warna, huruf, dan layout, serta kreativitas dalam penggunaannya. Meskipun demikian, UI merupakan bagian dari keseluruhan pengalaman pengguna (UX), yang melibatkan aspek yang lebih luas dalam proses merancang produk untuk memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna saat digunakan.

Pentingnya UX dalam suatu produk terletak pada upaya memastikan bahwa tampilan dan fungsionalitas produk tersebut memenuhi kebutuhan target pengguna. Tugas seorang desainer UX adalah mengarahkan setiap langkah yang diambil agar sejalan dengan kebutuhan pengguna. Aspek-aspek UX meliputi tampilan visual, struktur desain, navigasi sistem, dan interaksi pengguna. Tujuan utama UX adalah menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi oleh pengguna.

Dalam penelitian UI/UX, pengujian menjadi hal yang penting. Peneliti menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur *usability*.

Metode ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 sebagai cara cepat untuk mengukur *usability*. *System Usability Scale* melibatkan peserta dalam memberikan tanggapan terhadap 10 pernyataan menggunakan skala Likert dengan 5 poin.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX PPDB Berbasis Website Dengan Metode *User Centered Design*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) untuk website penerimaan peserta didik baru SMK Negeri 1 Terusan Nunyai dengan menggunakan metode User Centered Design Design.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, yang berfokus pada perancangan UI/UX untuk Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) berbasis website, penulis menetapkan beberapa batasan agar pembahasan tetap terarah dan tidak meluas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas hanya mencakup tampilan website.
2. Desain antarmuka yang dibuat berbasis website.
3. Proses perancangan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna pada website penerimaan siswa baru menggunakan metode Desain Berpusat pada Pengguna (UCD).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai rancangan desain situs web yang dapat digunakan oleh SMK Negeri 1 Terusan Nunyai.