

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sarana dan prasarana bagi setiap insan untuk menerima ilmu dan pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Menurut Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 (UU RI Nomor 20 Tahun 2003), Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan dibagi menjadi 2 yaitu pendidikan formal dan nonformal.

Menurut Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 (UU RI Nomor 20 Tahun 2003), pendidikan formal didefinisikan sebagai jenis pendidikan yang terstruktur dan memiliki tingkatan yang berbeda, pendidikan formal mencakup PAUD, SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA, dan perguruan tinggi. Pendidikan nonformal merujuk pada jalur pendidikan di luar lingkup pendidikan formal yang dapat diorganisir dengan struktur dan tingkatan, atau bisa juga tidak memiliki struktur dan tingkatan. Yayasan Al-Manshurin merupakan salah satu yayasan yang bergerak di lembaga pendidikan formal dan nonformal mulai dari pra sekolah sampai perguruan tinggi maupun profesi, sebagaimana tertuang dalam Akta Notaris Achmad Muthar, S.H. dengan No.C-1542.HT.03.02-Th.1999 Tanggal 15 Juli 1999 dan disahkan pada tanggal 10 Juni 2009.

Pondok Pesantren Mahasiswa (PPM) Syafi'ur Rohman Kabupaten Jember merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dinaungi oleh Yayasan Manshurin yang berbasis agama Islam. PPM Syafi'ur Rohman Kabupaten Jember secara resmi berdiri pada tanggal 10 Mei 2010. PPM Syafi'ur Rohman Jember menerima peserta didik baru setiap tahunnya melalui pendaftaran secara online. Pendaftaran online ini menggunakan Sistem Informasi Pendaftaran Santri Baru Pondok Pesantren Mahasiswa Syafi'ur Rohman Jember berbasis Website. Keadaan sistem informasi

pendaftaran santri baru saat ini tidak berjalan dan tidak terurus dikarenakan beberapa faktor yaitu regenerasi dari staff IT yang tidak merata, sumber daya staff IT dalam pengelolaan sistem informasi kurang memadai dan sistem informasi penerimaan santri baru masih menggunakan WordPress.

Berbeda dengan keadaan lapang saat ini, harapannya sistem informasi pendaftaran santri baru digunakan untuk menginformasikan berita pendaftaran secara cepat dan akurat, sehingga memudahkan pengguna dalam mencari informasi penerimaan, jumlah pendaftar, dan informasi seleksi santri. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan evaluasi *user* interface sistem informasi penerimaan santri baru PPM Syafi'ur Rohman, untuk mengukur tingkat usability sistem informasi, merancang *user* interface baru dari hasil evaluasi usability sistem informasi penerimaan santri baru PPM Syafi'ur Rohman dan menerapkan rancangan *user* interface sistem informasi penerimaan santri baru PPM Syafi'ur Rohman.

Evaluasi usability dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan hasil usability sistem informasi penerimaan santri baru tersebut mendapatkan sebuah rekomendasi perbaikan yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan menciptakan *user experience* yang baik dalam penggunaan sistem informasi tersebut. Perancangan *user* interface dilakukan dengan pendekatan *Double diamond* yang melibatkan langsung pengguna dalam proses perancangan prototype. Penerapan *user* interface dilakukan dengan pendekatan SDLC *Waterfall* dalam proses pengembangan sistem informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang di atas, peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dengan menggunakan metode *Double diamond* dan metode *SDLC Waterfall* pada pengembangan sistem informasi penerimaan santri baru di PPM Syafi'ur Rohman?
2. Bagaimana melakukan pengujian sistem informasi penerimaan santri baru PPM Syafi'ur Rohman dengan menggunakan *Black Box*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian skripsi ini sebagai berikut:

- a. Dapat merancang dan dapat mengimplementasikan *User Interface* dan *User Experience* dengan menggunakan metode *Double diamond* dan metode *SDLC Waterfall* pada pengembangan sistem informasi penerimaan santri baru PPM Syafi'ur Rohman
- b. Dapat melakukan pengujian sistem informasi penerimaan santri baru PPM Syafi'ur Rohman dengan menggunakan *Black Box*

1.4 Manfaat

- a. Bagi peneliti

Dengan penerapan metode *Double diamond* pada pengembangan sistem informasi penerimaan santri baru PPM Syafi'ur Rohman diharapkan membantu pengguna dalam penggunaan sistem informasi, dalam hal usability dan *user friendly* sehingga pengguna lebih nyaman.

- b. Bagi PPM Syafi'ur Rohman

Dapat menghasilkan sistem informasi berbasis *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk meningkatkan mobilitas informasi penerimaan santri baru PPM Syafi'ur Rohman