

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK N 1 Tapen merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kota Bondowoso. Seperti SMK lain di bondowoso, SMK N 1 Tapen memiliki organisasi siswa (OSIS) untuk menampung aspirasi siswa dan mengajarkan kepada siswa tentang kegiatan organisasi. Untuk mempermudah kegiatan OSIS khususnya dalam pemilihan ketua OSIS SMK N 1 Tapen . Sekolah ini juga memiliki sebuah website pemilihan ketua OSIS yang sudah bisa diakses oleh semua pengguna sekolah dengan alamat tautan <https://simpeosis.smkn1tapen.sch.id/login.php>. Website pemilihan ketua osis ialah proses pemungutan suara yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk memfasilitasi dan memperlancar proses pemilihan ketua OSIS.

Akan tetapi ada beberapa permasalahan yang dihadapi oleh pengurus OSIS terkait implementasi website tersebut. Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara langsung pada hari Jumat tanggal 26 Januari 2024 bertempat di SMK N 1 Tapen dengan Bapak Vishal Rahmat Dharmawan, S.Pd sebagai Guru SMK N 1 Tapen dan siswa siswi serta pembagian kuesioner secara online maupun offline dan data pembagian kuesioner sebanyak 90 responden tentang tampilan desain website itu cenderung cukup baik dengan persentase sangat buruk(1) 9,8%, buruk(2) 37,8%, cukup(3) 39%, baik(4) 8,5%, dan sangat baik(5) 4,9%. Penilaian terhadap fungsi interaktif juga bervariasi tetapi cenderung cukup dengan persentase sangat buruk(1) 7,3%, buruk(2) 26,8%, cukup(3) 56,1%, baik(4) 6,1%, dan sangat baik(5) 3,7%. Penilaian terhadap menemukan menu dan fitur merasa cukup dengan persentase data sangat buruk(1) 4,9%, buruk(2) 30,5%, cukup(3) 45,1%, baik(4) 4,9%, dan sangat baik(5) 3,7%. Penilaian terhadap kemudahan membaca teks pada website merasa cukup dengan persentase data sangat buruk(1) 2,4%, buruk(2) 35,4%, cukup(3) 42,7%, baik(4)

15,9%, dan sangat baik(5) 3,7%. Penilaian terhadap kemudahan menggunakan website merasa cukup mudah digunakan dengan persentase data sangat buruk(1) 4,9%, buruk(2) 39%, cukup(3) 40,2%, baik(4) 13,4%, dan sangat baik(5) 2,4%. Penilaian terhadap seberapa sulit mengakses dan menggunakan fitur tertentu merasa cukup mudah digunakan di perangkat mobile dengan persentase data sangat buruk(1) 6,1%, buruk(2) 19,5%, cukup(3) 54,9%, baik(4) 17,1%, dan sangat baik(5) 2,4%. Kesimpulan dari responden setelah kuesioner disebar dapat mengetahui apa penyebab website tersebut harus dikembangkan, dari hasil tersebut mendapatkan respon yaitu website memiliki tampilan dan fungsionalitas yang masih dapat ditingkatkan, terutama dalam hal desain visual, navigasi, keterbacaan teks, dan fungsionalitas. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut diperlukan agar website menjadi lebih nyaman, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Website pemilihan ketua osis dibuat dan di pakai pada tahun 2018 sampai sekarang, namun dari tahun ke tahun website tersebut tidak mengalami perubahan dari segi beberapa aspek misalnya tampilan dan pemeliharaan sistem. Website tersebut hanya digunakan setahun sekali ketika pemilihan ketua osis, yang mengakibatkan website tersebut ketinggalan teknologi baru.

Dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh pengguna, pendekatan Design Thinking akan lebih baik digunakan untuk desain UI/UX di website pemilihan ketua osis. Penggunaan Design Thinking dapat menghasilkan tampilan yang menarik dan tata letak informasi yang adaptif sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan menyelesaikan permasalahan pengguna pada saat menggunakan website (Kurnianto, F., & Gustris, E. (2022)). Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan, diperoleh hasil perancangan website meliputi user interface (UI) dan user experience (UX) yang dapat menyelesaikan kebutuhan permasalahan pengguna sekolah yang ada.

User Interface adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. User Interface juga bisa berbentuk tampilan visual sebuah produk yang menjembatani system dengan user (Lastiansyah, Sena.2020). Sedangkan User experience adalah bagaimana pengalaman pengguna dalam berinteraksi

menggunakan produk ataupun jasa(Creative Business Jakarta.2019). Salah satu elemen penting dalam suksesnya sebuah platform aplikasi adalah tampilan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Hal ini sejalan dengan pentingnya aspek keindahan dalam dunia fashion, di mana kecantikan sangat ditekankan. Oleh karena itu, peran UI dalam platform ini dapat dianggap sebagai penunjang. Untuk mencapai tingkat kegunaan (usability) yang diinginkan dan sesuai dengan preferensi pengguna, penelitian ini mengadopsi metode Design Thinking.

Design Thinking adalah sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test (Aulia,N.Andryana,S. & Gunaryati,A.2021).

Pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan user experience yang mudah digunakan dan memberi pengalaman baru kepada pengguna dengan metode Design Thinking Serta dapat direalisasikan oleh pengembang website E-vote dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh user. Dampak yang diharapkan setelah diterapkannya metode Design Thinking ialah tampilan pada website lebih konsisten dalam pemilihan warna dan tipografi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini, terdapat beberapa rumusan masalah yang diajukan, yaitu:

1. Bagaimana tampilan awal dan pemilihan warna pada website pemilihan ketua osis SMK N 1 Tapen dapat diperbaiki agar lebih menarik dan memenuhi kepuasan pengguna?
2. Bagaimana cara meningkatkan pemahaman pengguna terhadap fungsi website pemilihan ketua osis SMK N 1 Tapen?
3. Apa solusi desain UI/UX yang dapat mengatasi kendala tampilan dan pemahaman pengguna pada website pemilihan ketua osis SMK N 1 Tapen?

1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan tampilan website yang menarik dan sesuai dengan preferensi pengguna untuk meningkatkan daya tarik visual saat mengakses website pemilihan ketua osis.
2. Mengolah hasil analisis menjadi kebutuhan desain aplikasi.
3. Menerapkan metode *Design thinking* pada aplikasi pemilihan ketua osis untuk merancang solusi inovatif yang tidak hanya memperbaiki masalah tampilan, tetapi juga memahami secara mendalam kebutuhan dan harapan pengguna.

1.4 Manfaat

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan aplikasi yang dapat direalisasikan oleh tim pengembang Aplikasi.
2. Meningkatkan partisipasi pemilihan ketua osis dengan informasi yang lebih mudah dipahami yang dapat meningkatkan pemahaman pengguna terhadap fungsi website.
3. Peningkatan citra sekolah melalui desain UI/UX yang baik agar mencerminkan citra positif sekolah dan menunjukkan komitmen terhadap inovasi dan kenyamanan bagi para siswa dan guru.