

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital saat ini, pemanfaatan teknologi semakin meluas dan menjadi bagian penting dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya sebagai media promosi dan penyampaian informasi melalui platform *website* (Nurlailah dan Nova Wardani, 2023). *Website* merupakan sarana informasi yang terdiri dari banyak halaman yang saling terhubung, yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas pelayanan. Penggunaan *website* memungkinkan penyampaian informasi dan komunikasi yang lebih efektif kepada masyarakat. Selain itu, *website* juga dapat dimanfaatkan untuk mendokumentasikan berbagai prestasi dan kegiatan, serta memperkuat citra institusi atau yang dikenal dengan istilah *corporate branding*. Kemajuan teknologi informasi memungkinkan penyebaran pengetahuan secara cepat dan mudah. Oleh karena itu, kehadiran *website* sebagai forum informasi sekolah yang memuat profil dan berbagai informasi penting tentang institusi menjadi salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi yang strategis (Tsani dkk., 2025).

Salah satu lembaga pendidikan yang telah mengadopsi teknologi ini adalah SMK Muhammadiyah 2 Genteng, yang telah mengembangkan situs *website* resmi sebagai media komunikasi dengan masyarakat umum, siswa, maupun wali murid. Namun, berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 10 Mei 2025 yang telah penulis lakukan, ditemukan sejumlah permasalahan yang memengaruhi efektivitas *website* tersebut. Beberapa keluhan muncul dari siswa, guru, dan pengunjung lainnya, yang menyoroti tampilan antarmuka yang kurang menarik, desain yang tidak responsif di berbagai perangkat, serta fitur-fitur yang dianggap membingungkan dan sulit digunakan. Permasalahan ini menunjukkan bahwa meskipun keberadaan *website* sangat potensial, pengelolaan dan pengembangannya masih memerlukan banyak perbaikan agar tujuan utamanya dapat tercapai secara optimal.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai pengalaman pengguna terhadap *website* SMK Muhammadiyah 2 Genteng, peneliti menyebarkan kuesioner sebagai identifikasi masalah pada tanggal 10 hingga 11 Mei

2025. Kuesioner ini diisi oleh 22 responden yang terdiri dari siswa, guru, dan pengguna umum. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 59,1% responden menyatakan setuju bahwa mereka tidak mudah menemukan informasi yang dibutuhkan di dalam *website*, dan 31,8% lainnya memberikan respon netral, menunjukkan bahwa mayoritas pengguna mengalami kendala dalam navigasi informasi. 59,1% responden juga setuju bahwa beberapa fungsi *website* belum terintegrasi dengan baik, dan 27,3% bersikap netral, menunjukkan adanya kekurangan dalam sinkronisasi fitur. Dari sisi tampilan visual, 40,9% menyatakan setuju bahwa desain visual *website* kurang nyaman, dan 40,9% lainnya bersikap netral, menandakan bahwa aspek estetika dan kenyamanan visual juga menjadi perhatian. Data ini memperkuat temuan awal dari hasil wawancara sebelumnya dan menegaskan bahwa pengembangan dan perbaikan terhadap tampilan serta fungsionalitas *website* sangat diperlukan.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode yang mampu memahami kebutuhan pengguna secara menyeluruh dan menghasilkan solusi yang tepat sasaran. Metode *Design Thinking* menjadi pendekatan yang relevan karena menekankan pada pengalaman pengguna, mulai dari identifikasi masalah, pembuatan prototipe solusi, hingga pengujian kegunaan. Dalam proses evaluasi, digunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)* sebagai alat ukur objektif untuk menilai tingkat kegunaan *website* berdasarkan persepsi pengguna.

SUS terbukti sebagai alat ukur yang dapat dipercaya, dapat dipergunakan untuk ukuran sampel lebih kecil dibandingkan dengan kuesioner lainnya karena tidak adanya hubungan antara ukuran sampel dan reliabilitas. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa SUS dapat dipergunakan pada ukuran sampel yang sangat kecil (minimal 2 responden) dan tetap memberikan hasil yang dapat diandalkan yang memiliki 10 daftar pertanyaan (Rachmawati & Setyadi, 2023).

Sehingga, penerapan metode *Design Thinking* yang dikombinasikan dengan evaluasi menggunakan *System Usability Scale* diharapkan mampu menghasilkan desain *website* yang lebih responsif, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Harapannya, perbaikan ini tidak hanya meningkatkan kepuasan

pengguna, tetapi juga memperkuat citra digital sekolah sebagai institusi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana tingkat kegunaan *website* SMK Muhammadiyah 2 Genteng sebagai media informasi dan komunikasi bagi pengguna (siswa, guru, dan calon murid)?
2. Bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dapat membantu dalam merancang ulang *website* agar lebih responsif, menarik, dan mudah digunakan?
3. Bagaimana tingkat kegunaan (*usability*) *website* hasil pengembangan ulang berdasarkan penilaian instrumen *System Usability Scale (SUS)*?

1.3 Tujuan

1. Untuk mengevaluasi tingkat efektivitas *website* SMK Muhammadiyah 2 Genteng sebagai media informasi dan komunikasi.
2. Untuk merancang ulang tampilan dan fitur *website* menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna.
3. Untuk mengukur tingkat kegunaan *website* hasil pengembangan menggunakan instrumen *System Usability Scale (SUS)*.

1.4 Manfaat

1. Memberikan kemudahan murid dalam mengakses informasi akademik dan non-akademik seperti pengumuman, dan prestasi sekolah. Menyediakan antarmuka *website* yang lebih responsif dan mudah digunakan, sehingga meningkatkan kenyamanan murid dalam mencari informasi. Meningkatkan keterlibatan murid dengan sekolah melalui fitur interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.
2. Mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa dan wali murid melalui *website* sekolah secara terstruktur. Menyediakan sistem yang lebih terorganisir untuk dokumentasi kegiatan belajar-mengajar, pengumuman, dan aktivitas sekolah.

3. Bagi sekolah secara umum memberikan kontribusi dalam pengembangan desain antarmuka *website* sekolah berbasis pendekatan *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Menjadi media promosi institusi kepada masyarakat luas untuk meningkatkan citra dan daya tarik calon peserta didik. Menjadi referensi dan acuan untuk penelitian lanjutan dalam pengembangan sistem informasi berbasis *website* di bidang pendidikan.