

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital begitu cepat tentunya sangat mempengaruhi aktivitas dalam kehidupan, terdapat banyak aplikasi di internet yang berguna dalam menyediakan informasi (Oktafina et al., 2021). *Website* sekolah saat ini sudah menjadi tren di dunia pendidikan, dengan *website* sekolah dapat menarik perhatian serta respon yang baik dari pihak tenaga pendidik, siswa dan juga masyarakat (Feladi & Marlianto, 2023).

Website merupakan salah satu media komunikasi dan informasi yang penting bagi orang tua, siswa, guru dan pihak terkait. Melalui *website* SMAN 1 Maospati dapat menyampaikan informasi mengenai program akademik, kegiatan sekolah, prestasi siswa-siswi, ekstrakurikuler, dan informasi penting bagi Masyarakat secara efisien, untuk itulah agar mempermudah mencari informasi dengan cepat di butuhkan nya *website* yang mudah di pahami dan membuat pengguna nyaman.

SMAN 1 Maospati adalah sekolah menengah atas di Indonesia yang terletak di Kecamatan Maospati, Kabupaten Magetan, Jawa Timur. Sekolah ini menyediakan Pendidikan berkualitas bagi siswa-siswinya, memiliki tujuan untuk memberikan Pendidikan yang baik bagi Masyarakat sekitarnya. SMAN 1 Maospati telah menjadi salah satu pendidikan

termuka di daerah magetan, dibalik kesuksesan SMAN 1 Maospati dalam memberikan Pendidikan yang baik, terdapat media informasi yang dapat di gunakan bagi guru, siswa-siswi dan orang tua dalam mengetahui perkembangan sekolah melalui *website*.

Pada penelitian ini penulis menemukan permasalahan yang sedang terjadi di SMAN 1 Maospati saat melakukan wawancara dengan Bapak Windy selaku guru IT di SMAN 1 Maospati yang dimana kurangnya daya tarik siswa dan guru dalam memanfaatkan website sekolah dengan maksimal yang dapat di lihat pada lampiran 5 dan saat penulis penyebaran kuesioner pada lampiran 4 yang dimana dari 293 responden 47,8% menjawab jarang, 24% menjawab beberapa kali dalam sebulan, 8% menjawab beberapa kali dalam seminggu, 13,7% menjawab baru pertama kali, dan 4,7% menjawab setiap hari.

Oleh karena itu website sekolah SMAN 1 Maospati perlu mendapatkan evaluasi agar kedepannya *website* sekolah mendapatkan perhatian lebih lanjut terutama pada tampilan antar muka (*user interface*) agar dapat meningkatkan daya tarik siswa dan guru untuk menggunakan *website* sekolah.

Dengan dilakukannya evaluasi penulis dapat mengetahui tingkat pengalaman pengguna (*User Experience*) dan kualitas antarmuka (*User Interface*) saat responden menggunakan website SMAN 1 Maospati, agar dapat menjadi bahan pertimbangan pihak sekolah untuk dilakukannya

berbaikan website sekolah terutama pada tampilan antarmuka (*user interface*).

Heuristic adalah metode evaluasi yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah dalam pengalaman menggunakan suatu sistem.(Christopher & Mayatopani, 2024), dalam penelitian ini penulis menggunakan 3 prinsip yang terdapat pada *heuristic* antara lain: *Consistency and standards, Aesthetic and minimalist design, help and documentation*. Alasan penulis menggunakan 3 prinsip *heuristic* adalah penulis ingin memfokuskan penelitian ini pada penggunaan elemen desain yang konsisten, desain yang estetik dan minimalis, Menyediakan bantuan yang mudah diakses.

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, penulis memutuskan untuk mengambil judul “**EVALUASI UX & UI PADA WEBSITE SMAN 1 MAOSPATI MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC**“, agar penulis bisa menyelesaikan masalah yang terjadi di sekolah SMAN 1 Maospati. Penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif, alasan penulis menggunakan penelitian kuantitatif karena penulis menggunakan pengolahan data yang dihitung. Setelah melakukan evaluasi penulis melakukan pemberian saran perbaikan yang didapatkan dari skor akhir penilaian evaluator yang berasal dari rata-rata nilai responden pada *website* SMAN 1 Maospati dengan metode *heuristic* dan metode kuesioner pada para murid dan guru SMAN 1 Maospati, penulis

juga memberikan rekomendasi desain *website*, yang nantinya dapat menjadi referensi desain untuk pihak SMAN 1 Maospati.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pengalaman pengguna (*User Experience*) dan kualitas antarmuka (*User Interface*) yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan website SMAN 1 Maospati ?
2. Bagaimana desain *website* SMAN 1 Maospati agar dapat meningkatkan daya tarik pengguna ?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan dari penelitian ini yaitu:

1. Metode pengembangan yang digunakan adalah Evaluasi *Heuristic* dan menggunakan 3 prinsip yaitu: *Consistency and standards, Aesthetic and minimalist design, Help and documentation*
2. Output penilitan ini berupa evaluasi *website* SMAN 1 Maospati, penulis hanya melakukan proses identifikasi, analisa dan desain ulang

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian berdasarkan rumusan dan batasan masalah tersebut yaitu:

1. Mengetahui tingkat *User Experience* dan *User Interface* pada website SMAN 1 Maospati

2. Menyediakan desain ulang *website* SMAN 1 Maospati yang menarik agar dapat meningkatkan daya tarik pengguna.