

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam menciptakan generasi penerus yang kompeten dan memiliki kemampuan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Saat ini, teknologi informasi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi di bidang pendidikan adalah dengan mengimplementasikan sistem E-Learning.

Penelitian ini fokus pada pengembangan desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk platform E-Learning di Sekolah Vita. Desain UI/UX menjadi kunci penting dalam kesuksesan sebuah aplikasi atau platform digital, termasuk dalam konteks E-Learning. Dengan tampilan yang menarik, intuitif, dan responsif, desain UI/UX dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, efisiensi pembelajaran, dan tingkat kepuasan pengguna.

Pengembangan desain UI/UX untuk E-Learning di Sekolah Vita bukan semata-mata untuk meningkatkan aspek estetika, tetapi juga untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Desain UI yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti antarmuka yang mudah dinavigasi, ikon yang jelas, dan tata letak yang konsisten, akan membantu para siswa merasa lebih nyaman dan mudah dalam menggunakan platform E-Learning.

Sementara itu, desain UX bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang memuaskan dan efisien bagi para siswa. Melalui penempatan fitur dan konten yang strategis, desain UX akan mempermudah akses informasi, meminimalkan hambatan dalam pembelajaran, dan meningkatkan tingkat pemahaman materi.

Pemilihan penelitian ini dilandasi oleh pentingnya menjawab kebutuhan dan ekspektasi para pengguna platform E-Learning. Berbagai tantangan dan harapan dari siswa dan pengajar diidentifikasi melalui analisis kebutuhan pengguna, sehingga desain UI/UX dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan nyata di lapangan.

Dengan demikian, pengembangan desain UI/UX untuk E-Learning di Sekolah Vita merupakan langkah strategis untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang unggul, menyenangkan, dan efisien bagi para siswa dan pengajar. Penelitian ini akan berfokus pada bagaimana desain UI/UX yang optimal akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Vita dan menyediakan solusi pembelajaran yang adaptif dengan teknologi masa kini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang dapat dikumpulkan dalam judul ” PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN TAMPILAN WEBSITE E-LEARNING SEKOLAH VITA (MyVITA App 2.0” sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan tampilan *UI/UX* pada aplikasi *website e-learning* Sekolah Vita?
2. Bagaimana Implementasi pengembangan tampilan *UI/UX* yang menarik, efektif, dan efisien pada aplikasi *website e-learning* Sekolah Vita?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan memiliki tujuan sebagai berikut :

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum tujuan Praktek Kerja Lapangan ialah untuk mengaplikasikan pengetahuan dan pembelajaran yang telah penulis dapat selama proses perkuliahan. Penulis sebagai mahasiswa program studi Informatika memiliki keunggulan sebagai generasi *digital native*, dimana penulis tumbuh dan terbiasa dengan teknologi informasi sejak dini. Keterampilan dan pemahaman teknologi yang dimiliki oleh penulis menjadi modal berharga dalam merancang dan mengembangkan platform E-Learning yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi generasi pembelajar saat ini. Praktek Kerja Lapangan juga memberikan kesempatan pada penulis

untuk mendapatkan pengalaman dan wawasan dalam dunia kerja. Tidak hanya hal tersebut, Praktek Kerja Lapangan juga menambah wawasan bagaimana bekerja secara profesional dalam bidang yang digeluti.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Praktek Kerja Lapangan yang dilaksanakan di Sekolah Vita adalah merancang dan membangun tampilan UI/UX aplikasi website e-learning yang menarik, interaktif, efektif, dan efisien. Tujuan dikembangkannya tampilan UI/UX aplikasi website ini adalah untuk memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Vita dan menyediakan solusi pembelajaran yang adaptif dengan teknologi masa kini.

1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Terdapat manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini, berikut manfaat yang didapatkan :

1.4.1 Bagi Penulis

- a. Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan berguna untuk mendalami materi dan teori teori yang telah didapatkan di perkuliahan dan mengaplikasikan dalam dunia nyata
- b. Memperoleh relasi dan menambah keilmuan dalam dunia kerja
- c. Mengembangkan kemampuan dan ketrampilan penerapan dalam dunia nyata
- d. Memenuhi salah satu syarat kelulusan S1 Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

1.4.2 Bagi Pengguna

- a. Mempermudah para siswa dan orang tua siswa di Sekolah Vita untuk mengakses informasi mengenai kebutuhan di sekolah