

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. SMA negeri perlu menghadapi tantangan ini dengan mempersiapkan siswa untuk bersaing secara global dan menghadapi dinamika dunia yang semakin terhubung. Globalisasi membutuhkan siswa yang memiliki keterampilan global, seperti kemampuan berkomunikasi lintas budaya, pemahaman tentang isu global, kemampuan beradaptasi dengan cepat, dan keahlian teknologi informasi. SMA negeri harus mampu mengembangkan keterampilan ini agar siswa siap menghadapi persaingan global. Pendidikan menengah memiliki peran penting dalam membentuk masa depan siswa dalam menghadapi era globalisasi.

SMA Negeri 1 Sumenep didirikan pada 1 Agustus 1960. SMA Negeri 1 Sumenep telah menjadi salah satu sekolah yang memiliki visi dan misi menjadi panduan dalam memberikan pendidikan kepada siswa. Visi dan misi ini mungkin mencakup tujuan utama sekolah dalam membentuk karakter siswa, memberikan pendidikan berkualitas, dan melahirkan generasi yang unggul. SMA Negeri 1 Sumenep menawarkan berbagai program akademik yang mencakup mata pelajaran inti dan pilihan. Informasi tentang mata pelajaran yang diajarkan, kurikulum yang diadopsi, dan pendekatan pengajaran yang digunakan dapat menjadi bagian dari latar belakang sekolah.

Desain UI/UX menjadi salah satu sarana untuk mempermudah dalam membuat sebuah website dan aplikasi. UI (User Interface) dan UX (User Experience) merupakan aspek penting dari desain digital yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Saat ini desain UI/UX penting tidak hanya untuk produk digital yang digunakan oleh konsumen, tetapi juga untuk produk internal seperti aplikasi admin dan sistem manajemen. Hal ini karena perencanaan yang baik dapat meningkatkan produktivitas

efisiensi secara keseluruhan. Karena itu, SMA Negeri 1 Sumenep mempekerjakan desainer UI/UX untuk memastikan efisiensi yang baik saat tim IT mengatur data yang ada. Dan pembuatan desain admin sekolah untuk SMA Negeri 1 Sumenep, menjadi salah satu opsi untuk mempermudah administrator dalam mengatur keseluruhan data yang ada, serta pekerjaan menjadi lebih efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pembuatan desain admin sekolah untuk SMA Negeri 1 Sumenep. Terdapat atau bisa disimpulkan beberapa rumusan masalah yang mana memiliki rumusan masalah yang dapat disimpulkan untuk dipecahkan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengumpulkan data untuk melakukan research UX dalam membuat desain admin sekolah.
2. Bagaimana cara merancang UI Design Admin Sekolah menggunakan data dari UX Research?
3. Bagaimana hasil Prototyping yang dihasilkan Figma untuk merancang UI Admin Sekolah?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dilaksanakannya praktek kerja lapangan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam membuat desain ui/ux, serta membantu pekerjaan administrator dalam mengatur data sekolah menjadi lebih mudah dan efisien. Dan mampu membandingkan teori antara jenjang akademik dengan praktek yang dilakukan di lapangan.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari praktek kerja lapangan ini adalah membuat desain ui/ux yang menarik dan mudah digunakan oleh administrator, serta mengumpulkan data atau informasi apa saja yang diperlukan untuk membuat desain admin sekolah, serta mengaplikasikan pengetahuan atau keterampilan

yang diperoleh dari universitas untuk digunakan secara langsung pada project pembuatan desain yang sesuai dengan kebutuhan administrator.

1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini, memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Mahasiswa

- a. Memperoleh pengalaman di dunia kerja bagaimana prosedur kerja yang baik dan mendapatkan ilmu dari tempat kerja praktek.
- b. Sebagai wadah bagi mahasiswa untuk menyalurkan ilmu yang tidak di dapat di dalam kampus tetapi didapatkan di tempat kerja praktek.
- c. Membantu mahasiswa dalam memahami cara kerja atau pembuatan desain ui/ux.
- d. Menjadikan pengalaman serta pengetahuan dalam rangka sebagai gambaran dalam pembuatan desain ui/ux. Untuk memenuhi syarat kelulusan strata satu (S1) Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

1.4.2 Bagi Pengguna

Sebagai tempat atau salah satu wadah dalam mencari informasi seputar keperluan untuk membuat desain ui/ux aplikasi admin, serta bisa meningkatkan pengetahuan atau sarana informatif dalam rangka menambah pengetahuan dalam membuat desain ui/ux menggunakan informasi dari pengguna.

1.4.3 Bagi Universitas

- a. Dapat digunakan sebagai pertimbangan tolak ukur Universitas dalam mengembangkan kurikulum yang memenuhi atau bagus dalam rangka mempersiapkan mahasiswa yang unggul dalam dunia kerja.
- b. Dapat dijadikan gambaran kepada mahasiswa apabila nantinya akan memasuki dunia kerja dan dapat dijadikan salah satu tolak ukur kesiapan mahasiswa dalam menjalankan praktek kerja lapangan.