

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan dan perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk instansi pendidikan. Dalam konteks institusi akademik, website berperan sebagai media informasi dan komunikasi utama antara pihak sekolah dengan masyarakat luas. Ketersediaan informasi yang cepat, akurat, dan mudah diakses menjadi indikator penting dalam merepresentasikan kredibilitas serta profesionalisme suatu lembaga pendidikan pada saat ini. Oleh karena itu, perancangan antarmuka website yang sistematis menjadi suatu keharusan guna menunjang kelancaran diseminasi informasi akademik maupun non-akademik.

Sekolah Dasar Islam (SDI) Maryam Surabaya merupakan salah satu lembaga pendidikan yang telah mengadopsi teknologi website sebagai media profil sekolah. Namun, berdasarkan observasi lapangan yang telah dilakukan, website profil yang ada saat ini masih memiliki sejumlah batasan, khususnya dalam aspek ketersediaan dan penyajian informasi. Konten yang disajikan di dalam website tersebut dinilai belum cukup informatif untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna. Ketiadaan kelengkapan data atau detail yang relevan, ditambah dengan tata letak antarmuka (*user interface*) yang kurang terstruktur, mengakibatkan pengalaman pengguna (*user experience*) menjadi tidak optimal. Hal ini menyebabkan pengunjung kesulitan dalam mengekstraksi informasi yang mereka butuhkan secara efisien.

Menindaklanjuti permasalahan tersebut, diperlukan adanya restrukturisasi penyajian informasi melalui pembuatan dan pembaruan UI/UX pada website profil SDI Maryam Surabaya. Perancangan UI/UX yang komprehensif pada dasarnya tidak hanya berfokus pada estetika visual, melainkan ditekankan pada peningkatan fungsionalitas dan usabilitas (*usability*) sistem. Pembaruan ini bertujuan untuk membangun arsitektur informasi yang lebih logis, sehingga setiap elemen pada website dapat menyajikan informasi yang jelas, terarah, dan mudah dinavigasikan oleh berbagai klasifikasi pengguna, baik orang tua siswa maupun masyarakat umum.

Dalam tahapan rekayasa perangkat lunak (*software engineering*), perancangan antarmuka idealnya tidak langsung diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman (*coding*). Oleh karena itu, proses perancangan UI/UX ini dilakukan menggunakan perangkat lunak prototyping, yaitu Figma. Pendekatan perancangan purwarupa (*prototype*) ini merupakan langkah mitigasi risiko untuk menghindari inefisiensi waktu dan sumber daya pada fase pengembangan sistem (*development*). Melalui desain berbasis Figma, analisis terhadap kebutuhan pengguna, simulasi alur navigasi, dan uji coba tata letak informasi dapat dievaluasi serta divalidasi secara iteratif sebelum sistem memasuki tahap penulisan kode website.

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini menjadi instrumen yang tepat bagi mahasiswa untuk menerapkan keilmuan akademis, khususnya di bidang interaksi manusia-komputer dan perancangan sistem informasi. Keterlibatan dalam penyelesaian masalah nyata di SDI Maryam Surabaya memberikan pengalaman empiris bagi penulis dalam melakukan analisis kebutuhan sistem (*system*

requirements), merancang solusi berbasis pengguna (*user-centered design*), hingga menghasilkan rancangan antarmuka yang fungsional.

Berdasarkan latar belakang empiris dan urgensi permasalahan di atas, penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan dengan menyusun laporan yang berjudul "**Pembuatan dan Pembaruan UI/UX Website Profil SDI Maryam Surabaya**". Diharapkan rancangan ini dapat menjadi pedoman teknis yang mampu menyelesaikan masalah ketersediaan informasi pada instansi terkait dan siap diimplementasikan oleh pengembang perangkat lunak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan memperbarui antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) pada *website* profil SDI Maryam Surabaya agar penyajian informasi menjadi lebih terstruktur, komprehensif, dan mudah diakses oleh pengguna?
2. Bagaimana memanfaatkan perangkat lunak Figma untuk membangun purwarupa (*prototype*) rancangan UI/UX *website* profil SDI Maryam Surabaya secara iteratif sebelum rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam tahap penulisan kode program (*coding*)?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dan pengerjaan dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan awal, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek perancangan hanya difokuskan pada pembaruan tata letak informasi dan desain visual pada *website* profil Sekolah Dasar Islam (SDI) Maryam Surabaya.
2. Proses perancangan UI/UX secara keseluruhan dilakukan menggunakan aplikasi *prototyping*, yaitu Figma, mulai dari pembuatan *wireframe* (kerangka dasar) hingga *high-fidelity prototype* (purwarupa interaktif akhir).
3. Kegiatan perancangan ini **tidak mencakup** tahap pengembangan sistem atau rekayasa perangkat lunak (*software development*), seperti penulisan kode program (*coding*), pembuatan basis data (*database*), maupun proses peluncuran *website* ke server (*hosting* dan *domain*).
4. Aspek informasi yang dirancang pada UI/UX dibatasi pada kebutuhan konten profil sekolah, seperti halaman beranda, profil instansi, visi dan misi, fasilitas, informasi akademik, dan kontak sekolah sesuai dengan hasil observasi kebutuhan pengguna.

1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan memiliki tujuan sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah agar dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan pada saat perkuliahan dan turut berpartisipasi dalam pengembangan Website Sekolah pada SDI Maryam Surabaya.

1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah merancang ulang website SDI Maryam yang rapi, informatif, dan ramah bagi pengguna sehingga memudahkan mencari informasi terkait data sekolah pada lokasi PKL tersebut.

1.5 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Manfaat yang didapatkan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama kuliah.
- b. Untuk mengetahui gambaran umum institusi/lembaga.
- c. Mengetahui kondisi dunia kerja yang sebenarnya.
- d. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan strata satu (S1) Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

1.5.2 Bagi Pengguna

Untuk mempermudah calon siswa, siswa, orang tua murid, hingga masyarakat dalam mencari informasi terkait SDI Maryam Surabaya.

1.5.3 Bagi Universitas

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya.
- b. Memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.