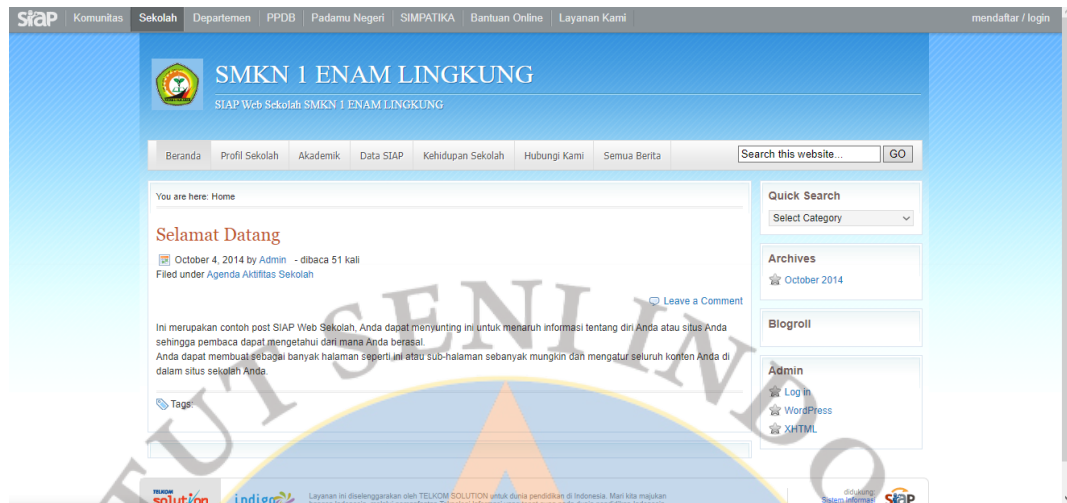


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

SMKN 1 Enam Lingkung merupakan sebuah sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Kabupaten Padang Pariaman. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan *trend* pendidikan terkini, penting bagi sekolah beradaptasi dengan era generasi 4.0. Pada tahun 2020 lalu, covid-19 mengubah cara kita hidup dan bekerja. Pandemi memaksa kita untuk beradaptasi dengan lingkungan yang berubah cepat dan mengharuskan kita untuk mempercepat digitalisasi. *Website* yang telah menjadi salah satu sarana penting untuk komunikasi dan promosi di era *digital*, oleh karena itu perlu dibangun dan diperbaharui kembali *website* sekolah tersebut dengan dilakukannya *redesign* agar lebih *modern*, responsif dan *user friendly* yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas *website* dan mempermudah informasi. Sekolah ini dulunya memiliki *website* yang digunakan untuk mempromosikan sekolah dan memberikan informasi kepada siswa, orang tua, dan masyarakat umum. Namun, *website* ini terhenti karena beberapa kendala, sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu Beta selaku Wakil Kepala Bagian Kurikulum “Karena terjadi pergantian kepala sekolah saat itu, saat kepala sekolah melihat *website* sekolah yang tidak terkelola dengan baik serta memakan biaya juga, maka kepala sekolah menghentikan penggunaan *website*.”



Gambar 1

Tampilan antarmuka Website SMKN 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman
(Sumber: <http://10308128.siap-sekolah.com/> diakses pada tanggal 22 april 2022)

Saat ini hanya ditemukan *website* siap-sekolah untuk mengetahui informasi tentang sekolah tersebut. Dapat dilihat pada gambar 1 web ini terlihat sangat biasa dengan tipografi pada *website* SMKN 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman disana menggunakan *font* umum yaitu Time News Roman dan Cambria agar mudah dibaca tanpa diketahui dengan jelas apa tujuan lainnya. Serta warna pada *website* SMKN 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman, pada tampilan *website* menggunakan warna biru untuk latar belakang dan hitam untuk warna tipografinya. *Website* kurang efektif dan membuat pengguna kurang nyaman dengan tampilan *website* terutama penerapan tampilan antarmuka dengan warna biru terang pada gambar di atas.

Pengelompokan informasi pun kurang tertata untuk memudahkan pengguna menemukan informasi. Penataan antarmuka dan perbaikan pada alur informasi

pada *website*, selayaknya sudah menjadi perhatian *website* seharusnya untuk mendukung akses informasi sehari-hari SMKN 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman.

Website sendiri sudah umum digunakan oleh instansi/perusahaan sebagai media promosi ataupun pembelajaran maupun lainnya. Di dalam sebuah *website* dibutuhkan *UI/UX* agar tampilan dari sebuah *website* menarik. Dalam perancangan *UI/UX* sebuah *website* dibutuhkan analisa yang bertahap, mulai dari analisa *website* bertujuan untuk siapa dan untuk apa desain yang akan dibangun pada sebuah *website* tersebut, juga dibutuhkan pemahaman akan terwujudnya rancangan yang direncanakan untuk membantu pihak tenaga kependidikan dan siswa mempermudah dan mempercepat kerja.

Berikut fitur *website* yang dihadirkan pada redesain *website* SMKN 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman; Start Website dengan klik *start website* pada landing *start website* sebagai tampilan pertama untuk memulai *website*. Berikutnya ada Beranda yang menampilkan informasi pertama kita akan disuguhkan tampilan beranda dimana semua informasi secara umum dapat terlihat dan terpampang di beranda, terdapat juga beberapa Fitur konten *website* seperti Profil Visi dan Misi, Daftar guru, Sarana dan Prasarana, dan Kontak Kami). Selanjutnya ada Kompetensi Keahlian yang berisi jurusan di sekolah tersebut yakni, Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian, Produksi Siaran Program Televisi/ Broadcasting Dan Perfilman, Multimedia/ Desain Komunikasi Visual, Akuntansi Dan Keuangan Lembaga, Bisnis Daring Dan Pemasaran, Perkantoran/ Manajemen

Perkantoran Dan Layanan Bisnis. Kemudian Akademik Galeri (foto dan video) dan Data OSIS). Ada juga konten Berita, Biasanya berisi informasi prestasi siswa yang membawa Nama sekolah. Terakhir ada konten Kegiatan sekolah yang terdapat konten Penerimaan Peserta Didik Baru, dan Ekstrakurikuler.

Dengan adanya redesain *website* SMKN 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman, tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam mengakses informasi tentang sekolah. Dengan perbaikan antarmuka dan penataan informasi yang lebih terstruktur, *website* ini diharapkan menjadi sarana yang efektif untuk berkomunikasi dan berinteraksi.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana merancang redesain tampilan *website* SMKN 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman yang informatif, agar dapat memudahkan dalam penyampaian informasi serta kemudahan alur interaksi pengguna dengan menambahkan fitur “Penerimaan Siswa Baru” dan beberapa konten pendukung lainnya dengan tujuan untuk memaksimalkan peran serta fungsi *website* dalam memudahkan pengguna mengakomodir kebutuhan informasi, serta sebagai media promosi dalam memperkenalkan sekolah.

C. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan

1. Mempermudah akademis untuk meningkatkan kualitas informasi.
2. Meningkatkan peran serta fungsi *website* sehingga lebih efektif digunakan.
3. Dapat memperbaiki tampilan *website* agar meningkatkan dan memberi pengalaman pengguna yang lebih baik.

2. Manfaat Perancangan

1. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman yang lebih positif dan bermanfaat bagi para siswa dalam mendukung proses pembelajaran dan interaksi dengan sekolah.

2. Bagi Sekolah

Redesain *website* akan membawa dampak positif bagi sekolah, membantu mencapai tujuan pendidikan, meningkatkan interaksi dengan pengguna, dan membawa sekolah ke arah yang lebih maju dalam era teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang.

3. Bagi Penulis

Redesain *website* sekolah dapat memberikan peluang berharga bagi perancang untuk mengasah keterampilan profesional perancang, membangun portofolio yang kuat, dan memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan.

D. Tinjauan Karya

Dalam perancangan media komunikasi, perlu kiranya perbandingan karya yang dirancang dengan karya yang telah ada sebagai karya pembanding, bertujuan untuk menemukan hal baru dalam media komunikasi yang digarap pada tampilan *website*. Berikut merupakan karya pembanding dalam antarmuka dan desain *website* sebagai karya pembanding dan acuan tambahkan fitur apa yang dimunculkan pada *website* serta penerapan *UI/UX* yang cocok untuk *website*.

1. *Website* SMKN 1 Cimahi

Website SMKN 1 Cimahi ini dibuat pada 27 juni 2019 oleh Guntoro. Desain tampilan *website* baru ini terbilang modern dan menarik *website* sekolah ini sangat tertata alias tidak acak-acakan. Dengan perpaduan warna biru tua, orange, dan putih sebagai *background* nya *website* ini enak untuk dilihat. Dan satu lagi *loading* nya cukup cepat. Saat pertama kali membuka *website* ini kita disuguhkan foto para peserta didik. Konten yang ditampilkan yakni ada Beranda, Konsentrasi Keahlian, GTK & Siswa, Sarana dan Prasarana, Kegiatan Sekolah, Berita, Galeri, dan Kontak.



Gambar 2.

Tampilan Website SMKN 1 Cimahi

(Sumber: <https://badoystudio.com/wp-content/uploads/2019/06/contoh-web-smkn-1-cimahi.png/> diakses pada tanggal 22 april 2022)

2. Website ACS Jakarta

Website ini website ke dua yang dibuat oleh Guntoro pada 27 juni 2019. Desain tampilan website baru ini dalam konteks *website* modern dan menarik *website*. Salah satu Sekolah Internasional yang ada di Jakarta untuk usia 3 – 18 tahun yaitu ACS Jakarta. Sekolah ini berada di Kelurahan Setu Jakarta Timur. Dari pantauan penulis *website* sekolah ACS Jakarta sudah *modern*, *responsive*, dan yang pasti menarik. Warna web di dominasi oleh biru dan putih. *Header* dan *Footer* dari *website* nya menggunakan warna Biru dan untuk *Hover* dari tombolnya menggunakan warna *orange*. Untuk *layout* nya juga sangat tertata dengan rapi. Konten yang ditampilkan yakni Penerimaan siswa, Orang tua dan siswa, Publikasi, Hubungan kami, Kesempatan berkarir.



Gambar 3.
Tampilan Website ACS Jakarta
(Sumber: <https://www.acsjakarta.sch.id/#close> diakses pada tanggal 22 april 2022)

3. SMK Telkom Jakarta

Website yang didesain oleh HUBIN. Website ini juga mendapat penghargaan website SMK terbaik di Indonesia pada tahun 2019. Dari tampilan website ini menyediakan menu yang tertata dengan rapi dan bagus, desain yang elegan menjadikan website ini menjadi website sekolah menengah kejuruan terbaik. Pemilihan desain antarmuka serta penempatan layout, tipografi, serta warna dari website tersebut sudah dipertimbangkan dengan baik sehingga mempermudah stakeholder dalam menggunakan website. Sehingga website enak dipandang dan juga informatif. Konten yang ditampilkan yakni News, Profil, Kurikulum, Kesiswaan, HUBIN, dan Contact.



Gambar 4.

Tampilan website SMK Telkom Jakarta

(Sumber: <https://smktelkom-jkt.sch.id/> diakses pada tanggal 22 april 2022)

Dari 3 tinjauan karya pembanding di atas *website* yang telah dirancang. *Website* SMKN 1 Enam Lingkung ini dilakukan perbaikan serta penambahan fitur dengan pemilihan warna serta tipografi yang telah diatur sebaik mungkin sesuai dengan tujuan.

E. Landasan Teori

Desain merupakan rangkaian konsep dan prinsip yang digunakan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal dalam desain produk digital, termasuk situs web, aplikasi *mobile*, dan perangkat lunak. Berikut adalah beberapa teori penting dalam UI/UX Desain.

1. Teori Gestalt

Menurut Koffka (1935:20), pikiran manusia memiliki kemampuan untuk mengorganisir pengalaman dan persepsi menjadi pola-pola atau bentuk-bentuk yang lebih berarti. Teori ini menekankan pada pemahaman tentang bagaimana keseluruhan Gestalt memiliki sifat yang lebih dari sekadar jumlah bagian-bagiannya. Beberapa prinsip organisasi, seperti kesamaan, ketertutupan, dan kelanjutan, berperan dalam cara pikiran kita mengelompokkan dan mengenali pola-pola. Teori Gestalt juga menyoroti pentingnya insight atau pencerahan, yaitu pemahaman tiba-tiba yang muncul ketika kita menyadari hubungan atau pola baru yang sebelumnya tidak terlihat. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman manusia tidak selalu berkembang secara bertahap, tetapi juga bisa terjadi dalam perubahan mendadak. Selain itu, teori Gestalt memiliki aplikasi penting dalam pendidikan

dan kreativitas. Dalam pembelajaran, pendekatan Gestalt menyoroti pentingnya memahami keseluruhan dan pola untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Dalam konteks kreativitas, konsep insight menjadi kunci dalam menemukan solusi kreatif dan ide-ide baru.

Kesimpulannya, teori Gestalt mengajukan pandangan tentang bagaimana pikiran manusia mengatur, mengelompokkan, dan memahami pengalaman dan informasi, dengan fokus pada keseluruhan dan struktur yang bermakna. Teori ini memberikan kontribusi besar dalam pemahaman psikologi persepsi, pemahaman manusia, dan proses kreatif.

2. Warna

Menurut Fairchild (2005:35), ada beberapa poin penting yang dapat diambil dari teori warna adalah:

- a. Model Tampilan Warna: Teori ini membahas berbagai model tampilan warna yang digunakan untuk memprediksi bagaimana warna akan terlihat oleh manusia dalam berbagai kondisi pencahayaan dan lingkungan.
- b. Persepsi Warna: Fairchild membahas tentang bagaimana manusia mempersepsikan warna dan bagaimana cahaya serta pengolahan informasi oleh sistem visual mempengaruhi cara kita melihat warna.
- c. Pengukuran Warna: Buku ini menguraikan metode dan alat untuk mengukur warna secara objektif, termasuk penggunaan spektrofotometer dan colorimeter.

- d. Pengaruh Lingkungan: Teori ini menjelaskan bahwa kondisi lingkungan, seperti pencahayaan, dapat mempengaruhi cara kita melihat dan mengalami warna.
- e. Aplikasi Industri: Model tampilan warna dan teori ini memiliki berbagai aplikasi dalam berbagai industri, termasuk fotografi, desain grafis, pencetakan, tampilan digital, dan industri tekstil.

Kesimpulannya, teori warna menurut Fairchild merupakan pandangan yang mendalam dan terperinci tentang bagaimana warna dilihat, dipahami, dan diukur dalam berbagai kondisi dan lingkungan. Teori ini memiliki aplikasi luas dalam berbagai industri dan membantu memahami peran warna dalam pengalaman visual manusia.

3. Tipografi

Menurut Bringhurst (2012:34), tipografi merupakan seni dan ilmu yang penting dalam Desain Komunikasi Visual. Beberapa poin penting yang diungkapkan oleh Bringhurst adalah keterbacaan dan fungsionalitas sebagai aspek utama dalam tipografi. Desain harus memudahkan pembaca dalam memahami teks dengan memperhatikan pemilihan jenis huruf, ukuran, spasi, dan letak elemen-elemen tipografi. Keseragaman dan harmoni juga sangat diperlukan untuk menciptakan desain tipografi yang kohesif dan estetis. Proporsi yang tepat dan keselarasan visual membantu menciptakan tata letak yang menyenangkan di mata. Seorang desainer tipografi juga harus mengembangkan rasa estetika yang baik

untuk menciptakan desain yang menarik dan indah, selain memperhatikan aspek teknis. Konteks penggunaan tipografi juga penting. Desain tipografi harus disesuaikan dengan medium dan tujuan komunikasi, apakah itu majalah, buku, iklan, poster, atau media lainnya. Dalam kesimpulannya, tipografi adalah elemen kunci dalam desain grafis yang mempengaruhi cara pesan disampaikan dan diterima oleh audiens. Memahami prinsip-prinsip dan teori yang dijelaskan oleh Robert Bringhurst dapat membantu desainer menciptakan karya tipografi yang efektif, fungsional, dan menarik secara visual.

4. Kontras

Menurut Robert (2012:18), Kontras adalah elemen penting untuk menciptakan perbedaan yang menarik antara berbagai elemen desain. Kontras dapat mencakup perbedaan dalam ukuran, warna, bentuk, jenis huruf, atau gaya tipografi untuk menonjolkan bagian-bagian tertentu dalam desain dan menarik perhatian audiens.

Kontras merujuk pada penggunaan perbedaan visual antara elemen-elemen untuk menciptakan fokus, penekanan, dan ketegasan. Kontras merupakan salah satu prinsip desain yang penting karena dapat meningkatkan daya tarik visual, membedakan elemen-elemen yang berbeda, dan menciptakan tampilan yang menarik dan berkesan. Penerapan kontras yang tepat dalam desain dapat membantu pesan atau informasi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian pengguna. Bentuk-bentuk kontras yang sering digunakan dalam desain meliputi

kontras warna, kontras ukuran, kontras bentuk, kontras tekstur, dan kontras ruang atau spasi. Kontras warna melibatkan perbedaan warna yang mencolok antara elemen-elemen, sementara kontras ukuran melibatkan perbedaan skala atau ukuran. Kontras bentuk melibatkan penggunaan elemen dengan bentuk yang berbeda, sedangkan kontras tekstur melibatkan perbedaan tekstur antara elemen-elemen. Kontras ruang atau spasi melibatkan penggunaan jarak atau spasi antara elemen-elemen dalam desain. Penerapan teori kontras dalam desain membantu menciptakan tampilan yang lebih menarik, dinamis, dan mudah dipahami oleh pengguna. Namun, penting untuk menggunakan kontras dengan bijaksana dan seimbang agar elemen-elemen penting tetap menonjol tanpa menyebabkan kebingungan atau kekacauan visual. Kontras dapat menjadi alat yang kuat dalam mengarahkan perhatian dan menciptakan pesan yang kuat dalam desain. Sumber yang disebutkan untuk penjelasan ini berasal dari artikel "Design Principles: Visual Contrast" yang diterbitkan oleh Interaction Design Foundation, yang membahas tentang prinsip desain dan penerapan kontras dalam komunikasi visual.

5. Keterlibatan Pengguna (Hook Model)

Menurut Nir Eyal (2004:38), bahwa perusahaan dapat merancang produk atau layanan digital yang membentuk kebiasaan pengguna dengan menggunakan rangkaian empat langkah dalam Hook Model: Pemicu, Tindakan, Hadiah, dan Investasi. Dengan memahami perilaku manusia dan memanfaatkan psikologi pengguna, perusahaan dapat menciptakan produk yang dapat memicu pengguna untuk berinteraksi, memberikan hadiah yang memuaskan, dan mendorong pengguna untuk berinvestasi lebih dalam produk. Dengan demikian, produk tersebut dapat membentuk kebiasaan pengguna untuk terus kembali menggunakan produk secara berulang. Namun, kesimpulan tersebut juga menekankan pentingnya tanggung jawab etis perusahaan dalam menggunakan Hook Model. Perusahaan harus memastikan bahwa penggunaan model ini dilakukan dengan bijaksana dan memperhatikan dampaknya pada kesejahteraan dan kepuasan pengguna. Keterlibatan pengguna yang positif dan bermanfaat harus menjadi prioritas dalam merancang produk yang mengandalkan Hook Model.

Kesimpulannya, teori keterlibatan pengguna (Hook Model) memberikan panduan yang bermanfaat bagi perusahaan dalam menciptakan produk atau layanan yang menarik dan membentuk kebiasaan positif pada pengguna, namun harus diimbangi dengan pertimbangan etis yang kuat untuk mengutamakan kesejahteraan dan kepuasan pengguna.

6. Teori Pengujian Pengguna (*User Testing*)

Teori pengujian pengguna (*User Testing*) menurut Steve Krug (2000:44) adalah:

- a. Pengujian Pengguna Penting: Pengujian pengguna adalah langkah penting dalam proses desain situs web. Melakukan pengujian pengguna membantu mengidentifikasi masalah dan hambatan dalam desain sehingga perbaikan dapat dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
- b. Tes Cepat dan Murah: Pengujian pengguna tidak harus rumit atau mahal. Tes sederhana dengan beberapa pengguna sudah dapat memberikan wawasan berharga untuk mengidentifikasi masalah utama. Prinsip Keterlibatan: Desain situs web harus mempertimbangkan prinsip "jangan buat saya berpikir," di mana pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan tanpa kebingungan.
- c. Perbaikan Berkelanjutan: Desain situs web adalah proses yang terus berlanjut. Pengujian pengguna membantu dalam mengevaluasi dan memperbaiki situs secara berkelanjutan untuk menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

Kesimpulannya, teori pengujian pengguna oleh Steve Krug menegaskan pentingnya mengutamakan kebutuhan pengguna dan menjadikan pengalaman pengguna yang mudah dan intuitif sebagai prioritas utama dalam desain situs web. Pengujian pengguna membantu dalam mencapai tujuan ini dengan mengidentifikasi masalah dan memperbaiki desain secara berkelanjutan.

7. Desain Responsif

Menurut Ethan Marcotte (2010:15) Desain responsif (*Responsive Design*) adalah pendekatan penting dalam desain web yang bertujuan untuk menciptakan tampilan dan tata letak situs web yang dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran layar, dari perangkat desktop hingga perangkat seluler. Tujuan dari Desain Responsif adalah menciptakan pengalaman pengguna yang konsisten dan menyenangkan di semua perangkat, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan konten dan fungsi website dengan lancar tanpa hambatan. Dengan desain responsif, pengguna akan merasa dihargai dan didukung dalam menggunakan produk atau layanan, tidak peduli perangkat apa yang mereka gunakan.

8. SMKN 1 Enam Lingsung Kabupaten Padang Pariaman

a. Sejarah

SMK Negeri 1 Enam Lingsung didirikan pada tahun pelajaran 2008/2009 dan telah menerima siswa sebanyak tiga rombongan dengan program keahlian/kompetensi keahlian Teknologi Pengelolaan Hasil Pertanian, Pemasaran, dan Akuntansi. Pada tahun pelajaran 2009/2010, sekolah ini menerima siswa sebanyak lima rombongan dengan program keahlian/kompetensi keahlian Teknologi Produktif dan Program Penyiaran Pertelevisian. Kemudian, pada tahun pelajaran 2010/2011, sekolah ini menerima siswa sebanyak 6 rombongan dengan program keahlian/kompetensi keahlian Teknologi Pengelolaan

Hasil Pertanian, Pemasaran, Akuntansi, Teknologi Produksi, Program Penyiaran Pertelevisian, dan Administrasi Perkantoran.

Pada tahun pelajaran 2011/2012, jumlah siswa yang diterima menjadi delapan rombel dengan program keahlian/kompetensi keahlian Teknologi Pengelolaan Hasil Pertanian, Pemasaran, Akuntansi, Teknologi Produksi, Program Penyiaran Pertelevisian, Administrasi Perkantoran, dan Multimedia. Pada tahun ini juga terjadi perubahan Surat Keputusan Bupati Kabupaten Padang Pariaman Nomor 163/KEP/BPP/2011 tanggal 18 Agustus 2011, yang mengubah tanah di atasnya menjadi dua bagian. Bagian barat digunakan untuk SMK Negeri 1 Enam Lingsung, sedangkan bagian timur digunakan untuk SMA Negeri 1 Enam Lingsung.

Pada tahun pelajaran 2012/2013, sekolah ini menerima siswa sebanyak delapan rombel dengan program keahlian/kompetensi keahlian Teknologi Pengelolaan Hasil Pertanian, Pemasaran, Akuntansi, Teknologi Produksi, Program Penyiaran Pertelevisian, Administrasi Perkantoran, dan Multimedia.

b. Visi, Misi, dan Tujuan

1) Visi

Terwujudnya Peserta Didik Yang Terampil, Mandiri, Unggul, Berdaya Saing dan Berakhlakul Karimah.

2) Misi

a) Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengamalan ajaran agama.

- b) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
- c) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat, bakat dan potensi peserta didik.
- d) Meningkatkan kompetensi GTK untuk memberikan pelayanan prima kepada peserta didik.
- e) Mengembangkan budaya gemar membaca.
- f) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.
- g) Mengembangkan seluruh potensi siswa secara optimal baik dalam bidang akademis maupun non-akademis untuk menuju generasi SMK yang mampu berwirausaha mandiri.
- h) Menjalin hubungan yang harmonis antara sekolah dengan wakil peserta didik, alumni, masyarakat, instansi terkait, dunia usaha dan dunia industry.
- i) Meningkatkan kerjasama dengan dunia usaha dan dunia industry
- j) Melengkapi sarana dan prasarana penunjang pendidikan.
- k) Meningkatkan kualitas manajemen sekolah secara baik dan transparan.
- l) Melaksanakan pembelajaran dengan azas keseimbangan rohani dan jasmani untuk mencegah pencemaran lingkungan.
- m) Menciptakan lingkungan sekolah yang sehat, asri, indah dan aman.

- n) Mengoptimalkan fungsi dan peran BKK sekolah untuk pemasaran lulusan.

3) Tujuan

- a) Mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, siap kerja di DU/DI sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensinya
- b) Menghasilkan peserta didik yang ulat, gigih, dan kompetitif dalam usaha mengembangkan sikap profesional dalam bekerja
- c) Membekali peserta didik dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar menjadi mampu beradaptasi di lingkungan kerja, mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi
- d) Terciptanya tamatan yang mampu mengangkat kompetensi lokal menjadi keunggulan pada tingkat nasional / internasional
- e) Terdapatnya sarana dan prasarana belajar yang maksimal sesuai dengan kompetensi.
- f) Masyarakat sekolah mempunyai budaya bersih, indah, sehat, dan disiplin.
- g) Terdapatnya administrasi yang tertib, tertata dengan baik sesuai dengan prosedur dan aturan yang disepakati.

- h) Terdapatnya kerja sama yang inten yang saling memberikan manfaat dengan dunia usaha, industri, atau sekolah baik dalam negeri maupun luar negeri.
- i) Menghasilkan lulusan yang mempunyai ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program keahliannya.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap suatu objek, situasi, atau fenomena yang sedang diamati. Dalam observasi, peneliti secara sengaja mengamati dan mencatat apa yang terjadi secara sistematis tanpa melakukan campur tangan atau mengubah lingkungan yang sedang diamati. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data secara objektif mengenai perilaku, interaksi, atau karakteristik dari subjek atau fenomena yang sedang diamati. Metode ini digunakan untuk memahami lebih dalam mengenai situasi yang sedang diteliti, mengidentifikasi pola-pola, dan mendapatkan informasi yang mungkin sulit didapatkan melalui wawancara atau kuesioner.



Gambar 5.
Mengunjungi Lokasi Objek Penciptaan
(Sumber: Wiranti)

Kegiatan observasi meliputi melakukan pengumpulan data untuk kelengkapan data untuk kelengkapan *website*, serta pengumpulan informasi *website* di sekolah tersebut. Melakukan observasi dan pembuatan desain baru *website* serta mempelajari *desain Interface/Experience* yang cocok untuk digunakan pada *website* SMKN 1 Enam Lingsung, sekaligus meneliti proses pembuatan *sistem* penerimaan siswa baru.

b. Wawancara



Gambar 6.
Wawancara dengan Wakil Kepala Bagian Kurikulum serta
bertanggung jawab dalam mengurus website
(Sumber: Wiranti)



Gambar 7.
Wawancara dengan Beberapa Siswa SMKN 1 Enam Lingkung
(Sumber: Wiranti)

Tidak semua data dapat diperoleh dengan *observasi*. Oleh karena itu dilanjut dengan melakukan wawancara. Dengan mengajukan pertanyaan perancang masuk ke dalam alam berpikir orang lain, mendapatkan apa yang ada dalam pikiran mereka, dan mengerti apa yang mereka pikirkan. Karena persepsi, perasaan dan pikiran orang sangat berarti, dapat dipahami dan dapat dieksplisitkan dan di analisis secara ilmiah (Raco, 2010:14).

Wawancara dilakukan untuk mengetahui hal pertama sekali apa tujuan sekolah ingin mengaktifkan kembali website hingga nantinya bagaimana bentuk desain UI/UX pada website serta fitur apa dan hal apa saja yang ingin ditambahkan pada *website*. Saat pengkarya melakukan wawancara dengan waka kurikulum yang juga berperan penting dalam *website* di sekolah tersebut beliau menyatakan “sekolah membutuhkan website sebagai media informasi serta menunjang beberapa informasi online seperti fitur penerimaan peserta didik baru. Hingga nantinya website dapat berfungsi sebagai media promosi sekolah yang interaktif dengan tampilan yang menarik dengan sistem penggunaan yang terbaik.

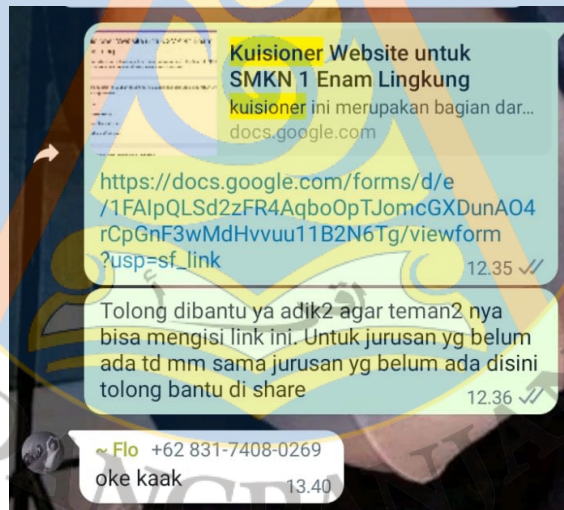
c. Studi Pustaka

Menurut Sarwono (2006:26) studi pustaka adalah kegiatan seseorang mempelajari berbagai macam buku referensi dan juga hasil penelitian terdahulu yang sejenis dan berguna untuk menjadi landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Studi pustaka penting dilakukan dalam kegiatan menulis. Kegiatan

mencari dan mengumpulkan informasi melalui berbagai macam sumber mengenai topik cerita atau masalah yang menjadi objek penelitian. Hal ini bertujuan untuk menyempurnakan perancangan ini, sehingga dapat menambah wawasan peng karya dalam proses penggarapan *desain* antarmuka *website* SMKN 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman.

d. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan informasi yang mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama yang bisa terpengaruh oleh sistem yang terpengaruh atau sistem yang sudah ada.



Gambar 8.
Dokumentasi Penyebaran Kuisisioner Online
(Sumber: Wiranti)

Kuisisioner Website untuk SMKN 1 Enam Lingkung

kuisisioner ini merupakan bagian dari kepentingan untuk membuat redesain website SMKN 1 Enam Lingkung yang mana berlaku juga sebagai judul tugas akhir

Gambar 9.

Dokumentasi Penyebaran Kuisisioner Online
(Sumber: Wiranti)

Saat observasi dilakukan juga penyebaran angket kuesisioner *online*.

Untuk hasil dari penyebaran kuisisioner *online* dapat dilihat pada lampiran.

e. Target Audiens

Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh supaya perancangan ini tercapai target yang ingin dituju maka diberi batas ruang lingkup pada perancangan *website* SMKN 1 Enam Lingkung. Ada 3 penjabaran aspek mengklarifikasi target audiens sebagai berikut:

1) Demografi

Target audiens dari perancangan ini yakni guru dan siswa karena pengguna utama *website* ini yakinnya siswa dan guru SMKN 1 Enam Lingkung.

Umur : 15-60 tahun

Terdiri dari : remaja dan dewasa

Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan

Pendidikan minimal : SMK

2) Geografis

Secara khusus siswa dan guru berasal diberbagai wilayah Kabupaten Padang Pariaman dan dikota-kota terdekat yang menjalani pendidikan di SMKN 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman.

3) Psikografi

Secara psikografi era di zaman sekarang berteknologi yang sudah canggih hanya dengan sekali klik secara *online* orang-orang bisa melakukan apa saja. Maka diperlukan *website* untuk membantu mempermudah target audiens mencari data yang diperlukan.

2. Perancangan

Dalam pemecahan masalah dalam hal ini pengkarya menggunakan metode berikut SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) dan WSDM (*Web Site Design Method*):

a. SWOT

Metode SWOT digunakan untuk memperhatikan kekuatan *website* dan kelemahannya sehingga dapat disimpulkan bagaimana peluang dan hal apa saja yang diperhatikan dalam perancangan *website* selanjutnya.

1. *Strenght* (Kekuatan)

Website merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang bertujuan memudahkan siswa dan membantu sekolah dalam mengelola urusan akademis. Hal ini dibuktikan dengan adanya fitur pendataan siswa dan informasi keseluruhan jurusan dan sekolah.

2. *Weakness* (Kelemahan)

Dalam hal ini *website* harus bisa berfungsi sebagaimana seharusnya agar dapat membantu pengguna dan pengunjung *website*.

3. *Opportunities* (Peluang)

Website sebagai *platform digital* memiliki peluang besar dalam dunia pendidikan, kemudahan akses merupakan hal yang sangat di utamakan dalam *website* dari wawancara dengan waka humas *website* juga bisa digunakan saat bekerja sama dengan IDUKA atau perusahaan lain.

4. *Threat* (Ancaman)

Pengguna *website* merupakan kalangan siswa yang seharusnya dapat memudahkan dalam mencari informasi terkait hal akademis. Pemantauan informasi akademik dan kemudahan administrasi, kurangnya perhatian terhadap fitur-fitur yang ada di *website* dan beberapa hal lain menjadi faktor yang menjadikan siswa tidak mampu bertahan lama dalam situs *website*, ini menjadikan penggunaan *website* kurang efektif dan dirasa membingungkan.

b. Metode WSDM (*Web Site Design Method*)

Metode WSDM adalah pendekatan yang digunakan dalam perancangan situs web untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Metode ini melibatkan analisis dan penelitian pengguna, pembuatan persona pengguna, desain visual, informasi arsitektur, pengujian pengguna, dan lain-lain. Tujuan utamanya adalah untuk mengoptimalkan desain situs web agar sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan tujuan pengguna.

1. Audiens *driver* adalah konsep yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi audiens dalam perancangan situs web. Dengan memahami audiens *driver*, perancang dapat menciptakan pengalaman yang relevan dan menarik bagi pengguna. Audiens *driver* melibatkan analisis dan penelitian terhadap audiens untuk mengidentifikasi apa yang mereka cari dan butuhkan dari situs web.

2. Audiens *User Flow* adalah langkah-langkah yang diambil oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu di situs web. Ini melibatkan pemetaan jalur navigasi yang umum diambil oleh audiens dalam mencari informasi atau menyelesaikan tugas di situs web. Dengan memahami *user flow*, perancang dapat memperbaiki navigasi dan pengalaman pengguna untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna.

Beberapa metode lain yang terkait dengan perancangan situs web adalah:

1. *Design Thinking* adalah pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, identifikasi masalah, eksplorasi solusi kreatif, dan pengujian solusi untuk menciptakan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Agile UX menggabungkan prinsip-prinsip *Agile Development* dengan aspek pengalaman pengguna. Pendekatan ini memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan feedback pengguna selama proses perancangan.
3. Lean UX berfokus pada pembuatan hipotesis desain dan pengujian cepat untuk menguji asumsi sejak awal. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan iterasi desain yang lebih cepat dan efisien.

Setiap metode memiliki pendekatan dan fokus yang berbeda dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Pemilihan metode tergantung pada lingkungan proyek, kebutuhan pengguna, dan tujuan perancangan situs web yang diinginkan.

3. Perwujudan

- a. Karya utama berupa tampilan *desain website* SMKN 1 Enam Lingkung tampilan versi *desktop* dan versi *mobile*.
- b. Karya Pendukung

Beberapa media pajang seperti poster A2 dan A3 sebagai gambaran tentang website dan ajakan untuk menghadiri grand launch serta media pendukung pada perancangan ini lebih kepada merchandise seperti; Baju (*T-shirt*), Konten rangkuman *redesain website* SMKN 1 Enam Lingkung, *user and development manual* yang merupakan buku berisi data desain dan *redesain website*, *totebag*, *mug*, *banner*, *video launching*, dan *sticker*.

4. Penyajian Karya

Penyajian karya dipamerkan di lokasi yang sudah ditentukan sebelumnya. Penyajian karya dialokasikan pada satu *booth* pameran dengan menggunakan media pajang *x-banner* ataupun spanduk *redesain website* SMKN 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman. Penempatan PC/ laptop di sebuah meja sebagai pengaplikasian *website* pada media *online* yang dapat dibuka dan dikunjungi oleh *stakeholder*. Serta perwujudan media pendukung seperti *t-shirt*, *mouse pad* serta *user and development manual* yang akan diposisikan sesuai penempatan yang telah diatur oleh pengkarya.