



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepanjang berkembangnya jaman, informasi menjadi lebih efisien untuk dijangkau yaitu melalui *website* dengan akses internet. *Website* sekolah pada dasarnya memiliki tujuan untuk memperkenalkan sekolah dan meningkatkan mutu sekolah. Beberapa keuntungan *website* sekolah yang dapat diraih adalah sebagai media promosi sekolah yang menonjolkan kelebihan sekolah ditampilkan melalui sarana dan prestasi yang diraih dan mempermudah menyampaikan informasi antar siswa maupun masyarakat (Laugi, 2018).

Sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung didirikan pada bulan Agustus tahun 1961 oleh para pastor di Teluk Betung, Tanjung Karang. Seiring berjalannya waktu, sekolah SMA Xaverius terus berkembang dengan meningkatkan kuantitas dan kualitas sekolah juga pengajaran. Kini, sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung telah terakreditasi A. Seiring perkembangan jaman, agar sekolah ini semakin dikenal oleh banyak orang, sekolah ini memutuskan untuk mendirikan *website* yang berisi informasi dan profil sekolah khususnya kepada murid SMP yang ingin mendaftar ke sekolah. Tidak hanya itu, tujuan *website* ini juga untuk mempermudah para pembacanya untuk mengenal sekolah tanpa perlu mengunjungi sekolah secara langsung (SMA Xaverius Bandar Lampung, 2021).

Namun, terdapat beberapa masalah pada *website* SMA Xaverius Bandar Lampung yang ditemukan. *Website* dikatakan sempurna jika telah memenuhi 4 elemen penting menurut Landa (2014) yakni konten, *information architecture*, sistem navigasi, dan *home page* yang baik dan terperinci. Namun bagian elemen konten, sistem navigasi, dan *home page* pada *website* SMA Xaverius Bandar Lampung tidak menampilkan secara baik. Hal ini ditunjukkan melalui FGD dan wawancara ahli UI/UX yakni Willy Santori bahwa *website* SMA Xaverius Bandar Lampung memiliki tampilan yang terlalu monoton, terdapat bagian yang *error*,

kurang berwarna, dan kesulitan untuk mengeksplor atau mengakses seperti ukuran tulisan kecil dan tulisan atau kalimat terlalu mendominasi.

Promosi adalah kegiatan pemasaran atau penyampaian pesan dari produsen ke konsumen dan *website* adalah salah satu bentuk media promosi yang dapat digunakan. Menurut Effendy (1984) komunikasi dapat terjadi selama konsumen mengerti dan menemukan informasi yang diberikan. Media promosi dapat memberikan komunikasi dengan baik maka konsumen akan memberikan *feedback* yang baik seperti mendaftar hingga membeli (Setiawan, 2017).

Apabila bentuk visual, fungsional, dan informasi pada *website* tidak diberikan dengan baik maka konsumen akan memberikan *feedback* yang buruk. Hal ini sangat memprihatinkan dan membuktikan bahwa *website* SMA Xaverius Bandar Lampung perlu diperbaiki agar nilai sekolah tidak menurun. Maka dari itu, penulis merasa bahwa *website* ini perlu untuk dirancang ulang UI/UX *website* SMA Xaverius Bandar Lampung yang diharapkan dapat menonjolkan dan mencerminkan sekolah lebih maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan dari latar belakang yang sudah dibuat, rumusan masalah untuk perancangan ulang desain UI/UX *website* SMA Xaverius Bandar Lampung yaitu bagaimana UI/UX ini dapat memberikan tampilan dan berfungsi secara maksimal kepada para pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ulang desain UI/UX *website* SMA Xaverius Bandar Lampung dibatasi:

1.3.1 Demografis

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : PRIMER 12-14 tahun (rentang usia SMP menurut Meriyati) dan SEKUNDER 40-60 tahun (rentang usia dewasa menurut WHO)

Tingkat Ekonomi : SES B-A

Tingkat Pendidikan : SMP

Pekerjaan : Pelajar

1.3.2 Geografis

Lingkup perancangan ulang desain UI/UX *website* ini adalah wilayah provinsi Lampung.

1.3.3 Psikografis

Perancangan ulang desain UI/UX *website* ini ditujukan kepada murid SMP berdomisili Lampung yang tidak mengetahui *website* SMA Xaverius Bandar Lampung atau tertarik untuk bersekolah di SMA Xaverius Bandar Lampung.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir mengenai perancangan ulang desain UI/UX *website* SMA Xaverius Bandar Lampung adalah *website* ini dapat memberikan informasi dan memperkenalkan identitas sekolah lebih jelas dan fungsional.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapatkan dari perancangan ulang desain UI/UX *website* SMA Xaverius Bandar Lampung adalah :

1. Manfaat bagi Penulis

Penulis mendapatkan ilmu dan mengetahui cara merancang sebuah UI/UX sebuah *website*.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Website sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung mencerminkan identitas sekolah dan menarik para siswa SMP untuk mengunjungi dan memahami isi konten *website*.

3. Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara

Tugas Akhir mengenai perancangan ulang UI/UX *website* SMA Xaverius Bandar Lampung ini dapat dijadikan sebagai referensi tugas akhir bagi mahasiswa lainnya di Universitas Multimedia Nusantara dengan topik desain UI/UX.