

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan menciptakan lulusan siap memasuki dunia kerja, diperkerjakan, atau sebagai wiraswasta. SMK memiliki peran penting dalam mencetak lulusan yang berkompeten untuk menunjang pembangunan nasional. Untuk menyalurkan lulusannya tersebut, SMK harus mengelola kegiatan nyata dalam melayani siswa yang telah menempuh pendidikan, antara lain menjalin hubungan aktif dengan perusahaan-perusahaan yang menjadi pengguna lulusan.

Menurut (Kemdikbud, 2022) setiap tahunnya antusiasme masyarakat untuk mendaftarkan putra putrinya ke jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan. Faktor yang menyebabkan meningkatnya jumlah peserta didik yang memilih SMK, salah satunya karena SMK memiliki nilai tambah untuk mengembangkan keahlian siswa.

Dengan dibantu oleh pemerintah, lembaga pendidikan sejenis SMK diikutsertakan sebagai penyalur tenaga kerja melalui bursa kerja khusus. Bursa kerja khusus merupakan unit yang ada di satuan pendidikan menengah, pendidikan tinggi, dan lembaga pelatihan kerja untuk memberikan informasi lowongan pekerjaan, pemasaran, penyaluran, dan penempatan tenaga kerja. Bursa kerja khusus memiliki jaringan profesional yang lebih terfokus dengan menyediakan akses ke perusahaan, informasi dan saran yang lebih relevan, kompetensi yang lebih terfokus, dan memiliki kesempatan khusus yang tidak dimiliki oleh job portal.

Pesatnya pertumbuhan teknologi di bidang pendidikan mempengaruhi media baru untuk menjalin komunikasi antara orang dengan orang, orang dengan lembaga, orang dengan perusahaan, perusahaan dengan lembaga, lembaga dengan lembaga dan seterusnya. Pertumbuhan pengguna perangkat mobile dan aplikasi web yang tinggi, dan pengalaman pengguna yang semakin meningkat, menyebabkan tuntutan akan antarmuka dan pengguna yang intuitif. Kebutuhan ini juga terjadi pada media komunikasi dalam penyediaan informasi kerja yang lebih informatif seperti Bursa Kerja Khusus.

Pertumbuhan teknologi di bidang pendidikan tersebut menyebabkan banyak bursa kerja khusus yang berlomba-lomba untuk menciptakan aplikasi yang menarik dan fungsional. Dalam persaingan ini, antarmuka pengguna yang menarik dan pengalaman yang memuaskan menjadi faktor kunci untuk memenangkan hati pengguna dan mempertahankan pengguna. Data yang disajikan oleh Google melalui riset menunjukkan 74% pengguna perangkat mobile cenderung akan berkunjung kembali ke sebuah website tersebut jika memiliki sifat

mobile friendly. Sebaliknya, 61% pengguna akan meninggalkan website dengan desain yang tidak mobile friendly. Desain antarmuka dan pengalaman pengguna merupakan hal penting yang perlu diperhatikan pada proses pembuatan aplikasi guna memberikan kepercayaan user (Savira, 2020).

Karena pengguna menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi dan memiliki harapan yang lebih tinggi terhadap produk digital dan persaingan antar bursa kerja khusus semakin meningkat. Bursa kerja khusus SMK Ananda menginginkan sebuah desain aplikasi yang efisien dan efektif, agar pengguna mendapatkan pengalaman yang menyenangkan saat berinteraksi dengan aplikasi mobile dan mendapatkan informasi secara tepat yang dibagikan oleh bursa kerja khusus SMK Ananda.

Berdasarkan penelitian terdahulu telah banyak dilakukan penelitian tentang desain antarmuka pengguna (UI) menggunakan metode design thinking (Octavia & Andryana, 2023). Faktor penting dalam perancangan UI/UX adalah mengutamakan kemudahan pengguna (Octavia & Andryana, 2023), konsistensi dalam desain (Marbun et al., 2022), kejelasan dan efisiensi (Malik & Frimadani, 2022). Dalam penelitian (Octavia & Andryana, 2023) menunjukkan bahwa desain antarmuka (UI) yang baik memberi pengalaman pengguna (UX) yang menyenangkan. Dan, berdasarkan data dan permasalahan diatas peneliti ingin membuat perancangan desain UI/UX aplikasi BKK SMK Ananda untuk wadah informasi penyaluran pekerjaan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Maka dari itu, terciptalah penelitian ini yang berjudul “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi BKK Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : SMK Ananda)”. Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking dan pengujian usability testing akan menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana merancang UI/UX aplikasi BKK SMK Ananda yang efektif dan sesuai kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode Design Thinking.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Mendapatkan rancangan UI/UX aplikasi BKK SMK Ananda menggunakan metode Design Thinking.
2. Melakukan testing terhadap hasil desain produk menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir ini, yaitu :

1. Menghasilkan rancangan aplikasi BKK dengan visual interface aplikasi dan experience user.
2. Menciptakan inovasi baru, dan merancang user experience yang terbaik untuk pengguna.
3. Sebagai referensi developer dalam membangun aplikasi BKK SMK Ananda

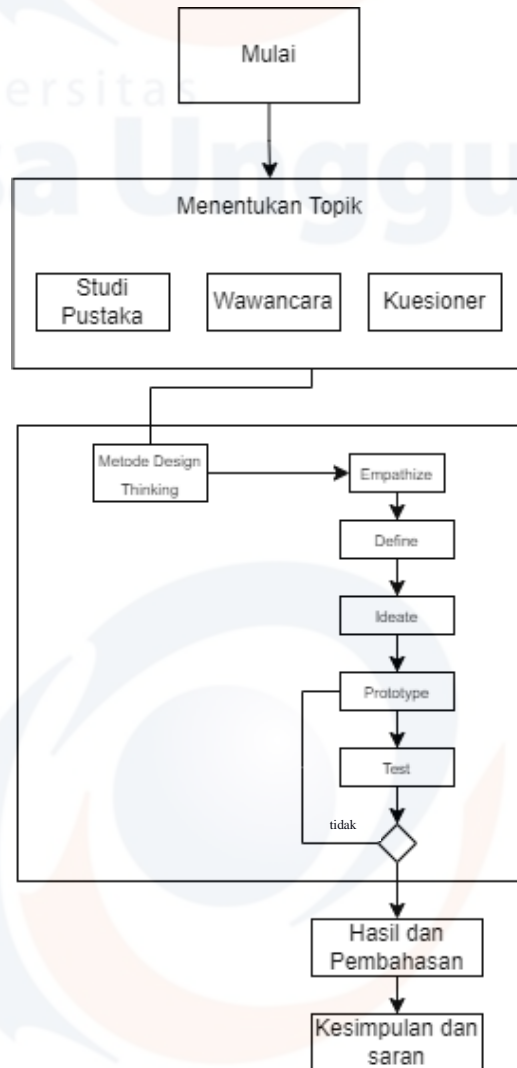
1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun lingkup tugas akhir dalam penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian dilakukan di SMK Ananda, menggunakan metode kualitatif dengan wawancara dan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner untuk tahap testing.
2. Penelitian ini hanya menghasilkan tampilan UI/UX yang berupa prototype berbasis aplikasi mobile.
3. Metode yang digunakan dalam proses perancangan aplikasi UI/UX yaitu metode Design Thinking.

1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini memaparkan garis besar terhadap proses perancangan UI/UX aplikasi BKK SMK Ananda.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

1.7 **Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir ini. Sistematika penulisan laporan akhir sebagai berikut :

a. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, tujuan, manfaat, lingkup tugas akhir, kerangka berpikir dan sistematika penulisan

b. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh orang lain yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dan teori-teori yang mendukung penelitian.

c. **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menguraikan langkah-langkah metode penelitian mulai dari tahap persiapan, perancangan, sampai dengan tahap implementasi.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi analisis dan perancangan berdasarkan metode yang digunakan. Metode yang digunakan terdiri dari 5 tahapan yaitu empati, define, ideate, prototype, dan testing.

e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan akhir penelitian dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian ini.