

# **BAB I.**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

SMK Negeri 3 Tasikmalaya adalah sebuah institusi pendidikan sekolah menengah kejuruan di kota Tasikmalaya yang dimana pada tahun 2023 mencapai jumlah total peserta didik sebanyak 1873 orang, dengan masing-masing siswa yang berjumlah 1042 orang dan siswi yang berjumlah 831 orang. Sebagai salah satu sekolah dari tiga sekolah kejuruan negeri di Jawa barat yang mempunyai jurusan kriya, tidak dapat dipungkiri bahwa setiap tahunnya para peminatnya meningkat baik dari dalam kota maupun luar kota. (SMK Negeri 3 Tasikmalaya, 2023)

Dengan seiring berjalannya waktu, keadaan sekolah pun mengalami banyak perubahan seperti penambahan kelas, dan juga peserta didik. Faktor ini disebabkan karena banyak hal, mulai dari akreditasi yang bagus, banyak lulusan yang berprestasi dan menyebarkan *value* tentang jenjang pendidikan sebelumnya, sampai ke perkembangan zaman dan era digital yang menyebabkan SMK Negeri 3 Tasikmalaya, memiliki banyak peminat dan memperketat persaingan.

Untuk mengelola banyaknya data yang masuk kedalam proses administrasi terutama dalam sekolah, proses pencatatan dengan menggunakan metode manual masih sering diberlakukan (Xena Legina, Irma Paramita Sofia, 2020). Metode ini mungkin merupakan sebuah metode yang umum dan sering digunakan oleh bidang administrasi, namun dengan menggunakan metode ini sering menyebabkan banyak kesalahan, terutama kesalahan manusia (Ferdiyan Reza, Ade Dwi Putra, 2021)

Dengan peningkatan peminat pada setiap tahunnya semakin jelas bahwa penggunaan sistem manual tersebut memiliki beberapa kelemahan, seperti pencatatan yang terkadang hilang dan tidak tercatat, diharuskan untuk menulis ulang hal yang salah, dan untuk melakukan perekapan bidang kesiswaan harus menulis ulang data yang telah ada kedalam *Microsoft word*.

Untuk menanggulangi hal tersebut staf atau bidang kesiswaan harus mengetahui betapa pentingnya melakukan pengelolaan data menggunakan aplikasi. (Ahmadi Ahmadi, Muhammad Rais Wathani, Muharir Muharir, Zaenuddin Zaenuddin, 2023) karena dengan adanya aplikasi, dapat mempermudah proses pencatatan. Selain mudah digunakan, aplikasi juga meningkatkan efisiensi waktu yang dipengaruhi oleh ukuran display yang jauh lebih kecil dan membuat performa usability meningkat (Yosep Agus Pranoto, Moh Miftakhur Rokhman, Suryo Adi Wibowo, 2018). Perancangan *User Interface* dan *User Experience* adalah proses awal yang krusial sebelum merancang aplikasi, karena dengan melakukan proses ini, dapat dengan mudah membangun fitur yang ada pada aplikasi. (Ranti Eka Putri, Yanti Yusman, Yuda Wira Pratama, 2022) Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang *user interface* dan *user experience* untuk menganalisis kebutuhan pengguna serta mengavaluasi kepuasan pengguna. Hasil dari penelitian ini diharapkan berupa sebuah desain *user interface* dan *user experience* untuk aplikasi pencatatan dan perekapan prestasi dan pelanggaran peserta didik SMK Negeri 3 Tasikmalaya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari paparan data latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bidang kesiswaan yang melakukan penulisan manual sering menyebabkan pencatatan terkadang yang lupa dan tidak tercatat.
2. Bidang kesiswaan harus melakukan penulisan ulang untuk melakukan perekapan membuat proses perekapan tidak efisien.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dari latar belakang diatas terdapat beberapa batasan masalah, seperti :

1. Membuat sebuah perancangan desain *UI/UX (User Interface and User Experience)* pencatatan dan rekapan prestasi dan pelanggaran peserta didik SMK Negeri 3 Kota Tasikmalaya.
2. Penelitian ini tidak akan mencakup proses pengelolaan data peserta didik selain pencatatan dan perekapan prestasi dan pelanggaran.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari Penelitian ini adalah menghasilkan sebuah desain *UI/UX* aplikasi dari pencatatan dan rekapan prestasi dan pelanggaran peserta didik SMK Negeri 3 Kota Tasikmalaya.

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Berikut manfaat dari tugas akhir yang diharapkan:

1. Dalam jangka panjang penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut, atau dijadikan sebagai sebuah acuan yang dengan adanya rancangan ini pihak sekolah dapat mempersingkat waktu pembuatan aplikasi.
2. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat mempermudah bidang kesiswaan SMK Negeri 3 Kota Tasikmalaya untuk mencatat dan merekap prestasi dan pelanggaran peserta didik.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan ini dirangkum menjadi lima bab, yaitu:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I menjelaskan mengenai gambaran yang peneliti lakukan secara umum. Pada bab ini dijelaskan hal-hal seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II meliputi penjelasan mengenai kajian pustaka dan landasan teori yang menjadi acuan penulis dan berguna untuk membantu penulis dalam melakukan penulisan dan penelitian ini.

## BAB III METODE TUGAS AKHIR

Bab III menjelaskan mengenai rancangan antarmuka aplikasi, alur penelitian, dan metode penelitian yang disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan mengenai hasil yang diperoleh dari seluruh penelitian, berupa sebuah perancangan dan dilakukan pengujian terhadap hasil. Juga menganalisis hasil yang sesuai dengan bab sebelumnya

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan mengenai penutup dari laporan penelitian yang berisi keseluruhan kesimpulan dari hasil penelitian penulis dan memaparkan saran untuk penelitian lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar sumber acuan penelitian, yang membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

## LAMPIRAN

Memuat kelengkapan data penelitian yang lebih terperinci dan informasi tambahan dari penelitian ini.