

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu pilar penting dalam pembangunan masyarakat dan negara. Dalam konteks pendidikan, faktor-faktor seperti kualitas guru, kurikulum, dan metode pengajaran telah menjadi fokus perhatian yang seringkali mendominasi perbincangan. Namun, penting untuk mengakui bahwa salah satu unsur kunci dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif adalah sarana dan prasarana yang berkualitas di sekolah (Arikunto, 2021). Sarana dan prasarana yang berkualitas di sekolah mencakup fasilitas fisik seperti gedung sekolah, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, serta aset-aset lain yang digunakan dalam proses pendidikan. Sarana dan prasarana yang baik menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar, berkontribusi pada motivasi siswa, dan membantu meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Untuk menciptakan sarana dan prasarana yang berkualitas di sekolah, diperlukan pencatatan inventaris tentang sarana dan prasarana.

Pencatatan inventaris adalah tindakan atau proses yang mencakup pengumpulan, pencatatan, dan pelaporan data inventaris, dengan data inventaris ini merujuk kepada sarana dan prasarana. Kualitas sarana dan prasarana di sekolah memiliki dampak signifikan pada proses pendidikan dan kesejahteraan siswa. Pentingnya sarana dan prasarana berkualitas dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada kenyamanan dan fasilitas fisik yang baik. Sarana yang memadai dapat mempengaruhi konsentrasi siswa, interaksi di kelas, dan efektivitas pembelajaran. Di sisi lain, prasarana yang baik juga mencakup peralatan dan inventaris yang mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Sarana dan prasarana merupakan komponen penting bagi mutu dan kinerja sekolah. Namun, mengelola inventarisasi sarana dan prasarana dapat menjadi sebuah tantangan, terutama jika sekolah tidak memiliki sistem yang andal dan mudah digunakan. Menurut keterangan dari narasumber yaitu wakil sarana dan prasarana SMP

Negeri 5 Rejang Lebong. Sekolah tersebut masih menggunakan metode manual dalam mencatat dan memantau sarana dan prasarannya. Metode ini rentan terhadap kesalahan, inefisiensi, dan kehilangan data. Ketidakmampuan untuk mengakses data inventaris secara efisien sehingga dapat menghambat kemampuan sekolah untuk membuat keputusan strategis yang didasarkan pada informasi yang akurat. Untuk mengatasi masalah ini dan memaksimalkan pengelolaan aset sekolah, pembuatan aplikasi inventarisasi sarana dan rasarana untuk SMP Negeri 5 Rejang Lebong berbasis *mobile* menjadi sangat penting. Dengan adanya aplikasi berbasis *mobile* pihak yang terlibat akan lebih mudah dalam mengelola, memonitor, dan merawat aset sekolah secara efisien (Hartanto et al., 2021)

Proses awal yang dilakukan sebelum membangun aplikasi adalah melibatkan perancangan *user interface* dan *user experience*, karena fondasi ini diakui sebagai elemen kunci yang mendukung kesuksesan selanjutnya dalam pengembangan aplikasi (Purnomo, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk merancang *user interface* dan *user experience* pada aplikasi pengelolaan inventaris sarana dan prasarana sekolah. Penelitian menganalisis kebutuhan dan preferensi pengguna, merancang antarmuka dan interaksi aplikasi, serta mengevaluasi kegunaan dan kepuasan pengguna. Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah berupa *prototype* aplikasi inventarisasi sarana dan prasarana SMP Negeri 5 Rejang Lebong.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang, permasalahan yang muncul adalah proses pendataan inventaris sarana dan prasana di SMP Negeri 5 Rejang Lebong masih menggunakan metode manual yang dimana sering terjadi kesalahan, kehilangan data, dan memerlukan waktu yang lama.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian terbatas pada perancangan UI/UX (*user interface* dan *user experience*) sehingga tidak membahas aspek teknis pengembangan aplikasi seperti pemrograman.
2. Analisis kebutuhan dan preferensi pengguna di SMP Negeri 5 Rejang Lebong akan terbatas pada perspektif wakil sarana dan prasarana terkait pengelolaan inventaris sarana dan prasarana.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari penelitian ini adalah perancangan UI/UX (*User Interface and Experience*) aplikasi inventarisasi sarana dan prasarana dari SMPN 5 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dengan dibuatnya rancangan desain UI/UX, dapat digunakan sebagai dasar atau fondasi dalam membuat aplikasi Inventarisasi Sarana dan Prasarana SMP Negeri 5 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.
2. Diharapkan dengan dibuatnya rancangan desain UI/UX, dapat memberikan saran, strategi, wawasan yang lebih luas bagi pengelola untuk melakukan penginventarisasian sarana dan prasarana di SMPN 5 Rejang lebong.
3. Diharapkan agar kedepannya dapat mempermudah pengelolaan aset sekolah dan pengalaman pengguna dalam penggunaan aplikasi inventarisasi ini.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dirangkum menjadi lima bab sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan landasan teori yang berkaitan dengan penelitian ini untuk dijadikan sebagai acuan dalam memecahkan masalah oleh penulis.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini memaparkan rancangan tahap penelitian yang bertujuan untuk membentuk dasar UI/UX sesuai dengan harapan, dengan merujuk kepada teori yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil yang telah diperoleh dari penelitian serta dilakukan pengujian dari hasil perancangan

## **BAB V KESIMPULAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini.