

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ICT saat ini telah merasuk kepada seluruh sendi kehidupan masyarakat. Dalam skala luas, internet telah membuat masyarakat terkoneksi dengan mudah, dan dapat melakukan segala aktifitasnya dengan lebih cepat. Tidak dapat dipungkiri bahwa internet telah menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat urban, menurut hasil riset “*Digital 2022: Another Year of Bumper Growth*” yang dirilis oleh We Are Social dan Hootsuite, di Indonesia sendiri memiliki 204,7 juta pengguna internet, dan total waktu orang Indonesia berselancar di internet adalah 8 jam 36 menit per hari. dan 80% alasan utama mereka berselancar di internet adalah untuk mencari informasi (We Are Social, 2022). Dengan masifnya pengguna internet, persebaran informasi pun menjadi lebih cepat dan masif, salah satu *platform* internet yang populer untuk penyebaran informasi adalah *website*.

Website adalah satu layanan yang muncul seiring dengan eksistensi internet. Meskipun telah muncul sejak lama, *website* masih sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan dengan hasil laporan dari Exabytes Indonesia di tahun 2020 yang mengatakan adanya kenaikan sebesar 61.6% dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. (Exabytes Indonesia, 2020). Seiring dengan popularitasnya, *website* pun memiliki banyak kegunaan dan benefit bagi para penggunanya. Di antaranya adalah *website* bisa menjadi sarana informasi dan edukasi yang menarik, *website* juga bisa menjadi sarana berkomunikasi dengan banyak orang, dan bisa menjadi sarana hiburan. Karena fungsinya yang beragam, saat ini *website* sudah merambah ke berbagai macam institusi, Mulai dari institusi pemerintahan, sampai institusi pendidikan,

Saat ini, salah satu institusi yang paling diuntungkan dengan adanya eksistensi *website* adalah institusi pendidikan. Dengan kehadiran *website*, banyak sekali institusi pendidikan yang mulai menggunakan *website* sebagai sarana pembelajaran atau pemberi informasi kepada khalayak. Menurut data dari Exabytes Indonesia, jumlah *website* sekolah yang terdaftar dalam masa pandemi COVID-19 dari Maret 2020 - Maret 2021 meningkat hingga 168 % kenaikan ini jauh lebih signifikan dibandingkan tahun lalu. (Exabytes Indonesia, 2020). Dalam prakteknyapun banyak sekali kegunaan yang didapat jika institusi pendidikan memiliki *website*, Menurut *Seven Media Technology*, ada 3 golongan yang mendapatkan manfaat dari penggunaan *website* sekolah, pertama adalah untuk tenaga pendidik, sekolah mendapatkan profil siswa yang akurat, mengenalkan profil sekolah secara umum, adanya informasi terbaru mengenai sekolah. Kedua adalah untuk masyarakat, Masyarakat dapat mengakses informasi sekolah secara digital, mendapatkan referensi dan rujukan untuk memilih sekolah yang berkualitas, dapat melihat perkemangan sekolah, dan melihat kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah. Terakhir adalah untuk siswa/i, mereka mendapatkan tempat untuk berkreasi, mengakses informasi terbaru, dan dapat terjalin dengan pengajar tanpa batasan waktu dan tempat (Seven Media Tech, 2018).

Namun, di samping itu, masih banyak sekali sekolah yang belum bisa menyadari pentingnya *website*. Guru Besar Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Makassar menyebutkan bahwa 90% sekolah (negeri) di Indonesia belum memiliki *website*, beliau juga mengatakan bahwa *website* adalah infrastruktur dasar di era ini. Ada banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi, diantaranya adalah minimnya pengetahuan dan pemanfaatan IT, Menurut Prof. Arismunandar, hanya ada 30% tenaga pendidik di Indonesia yang memiliki kapasitas IT yang baik. Selain itu adanya keterbatasan sumber daya dan kesadaran tentang pentingnya memiliki *website* di institusi pendidikan. (Exabytes Indonesia, 2020).

SMK Seni Salaka Domas adalah salah satu dari banyaknya sekolah yang belum memiliki *website*. SMK Seni Salaka Domas sendiri adalah

sekolah berbasis seni formal yang berlokasi di Cibadak, Kabupaten Cianjur sejak tahun 2014. Berdasarkan keterangan yang diperoleh sebelumnya dari Bapak Iing Solihin selaku Kepala Sekolah SMK Seni Salaka Domas, SMK Seni Salaka Domas sebenarnya sudah pernah memiliki *website*, namun sekarang sudah tidak ditemukan konten apapun dan sudah tidak ada. Salah satu alasannya adalah seperti yang sudah disebutkan di atas, karena kurangnya sumber daya yang ahli dalam membuat *website*. *Website* untuk sekolah dinilai penting karena bisa menjadi tolok ukur dan dapat terlihat lebih kredibel. Menurut Abu Fadil, kekurangan dari tidak memiliki *website* sekolah adalah sekolah jadi terlihat kurang kredibel, dan dilihat kurang bergengsi. (Deni Kurnia, 2020) Selain *website*, media pendukung seperti sosial media pun tidak terlalu terurus, dalam arti, tidak secara regular diperbaharui, dan informasi yang dibagikan tidak terlalu penting, dan dokumentasi yang dimiliki juga tidak lengkap. Menurut Bapak Iing Solihin, salah satu pencapaian yang ingin diraih oleh SMK Seni Salaka Domas saat ini adalah, mendapatkan *awareness* dari masyarakat tentang eksistensi SMK Seni Salaka Domas terutama dari kalangan calon orang tua murid dan rekruter. Karena SMK Salaka Domas sendiri masih minim siswa/i. Hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh pada awal penelitian yang mengungkapkan bahwa saat ini jumlah siswa dan siswi SMK Seni Salaka Domas masih berada di bawah 100 siswa. Maka dari itu pembuatan *website* menjadi sangat penting, selain itu pembuatan *website* adalah salah satu keinginan dari Bapak Iing Solihin sendiri, sebagai kepala sekolah SMK Seni Salaka Domas.

Maka, penelitian yang berjudul “Perancangan *Website* untuk SMK Seni Salaka Domas” diusung sebagai dasar perancangan *website* untuk SMK Seni Salaka Domas, yang diharapkan bisa meningkatkan kredibilitas sekolah, dan juga *awareness* masyarakat tentang eksistensi SMK Seni Salaka Domas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dari SMK Seni Salaka Domas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. SMK Seni Salaka Domas pernah memiliki *website*, namun saat ini sudah tidak ada lagi.
- b. Media pendukung SMK Seni Salaka Domas tidak dikelola dengan baik.
- c. Kurangnya *awareness* dari masyarakat Cianjur terhadap SMK Seni Salaka Domas

1.3 Rumusan Masalah

Menurut identifikasi masalah di atas, dapat diambil rumusan masalahnya adalah

Bagaimana merancang *website* untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap SMK Seni Salaka Domas?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, permasalahan akan dibatasi pada aspek di bawah ini,

- a. Objek perancangan adalah *Website* untuk SMK Seni Salaka Domas agar dapat meningkatkan *awareness*.
- b. Target utama penelitian ini adalah masyarakat menengah – masyarakat menengah kebawah yang telah memiliki anak dengan range umur 30-50 tahun, dan remaja yang berumur 14-18 tahun.
- c. Observasi akan dilakukan di SMK Seni Salaka Domas, Cibadak, Cipanas
- d. Proses perancangan dimulai dari November 2021
- e. Perancangan bertujuan untuk meningkatkan *awareness* masyarakat tentang eksistensi SMK Seni Salaka Domas

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah *website* untuk meningkatkan *awareness* dari masyarakat terhadap SMK Seni Salaka Domas.

1.6 Metode Pengumpulan Data & Analisis Data

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam menulis penelitian ini dibutuhkan data-data yang valid dan teruji kredibilitasnya, Metode utama yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif, Penelitian kualitatif sendiri adalah penelitian yang fenomenologis, humanistik dan deskriptif. Penelitian kualitatif juga menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang-orang yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam Suwendra, 2018:3-4) Maka dari itulah penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif di samping metode tersebut, metode lain yang dilakukan untuk mengumpulkan data-data tersebut adalah :

a. Observasi

Observasi berarti mengamati dan mencatat imaji atau gambar. Dan diolah menjadi persepsi lalu dirangkai menjadi informasi (Soewardikoen, 2019:28-29). Pada penelitian ini observasi dilakukan di SMK Seni Salaka Domas, untuk mencari informasi dan melihat permasalahan secara langsung.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. (Zed, 2019 dalam Ismail, 2010:23). Pada penelitian ini studi pustaka dilakukan untuk mencari teori-teori yang berkaitan tentang desain komunikasi visual, *website* dan UI/UX.

c. Kuisisioner

Kuisisioner adalah cara untuk mendapatkan data dengan waktu yang singkat dan banyak (Soewardikoen, 2019:59) Pada penelitian ini kuisisioner yang dibuat dalam bentuk *google forms* disebarakan kepada masyarakat di daerah Kabupaten Cianjur dan Cipanas.

d. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri oleh peneliti, karena peneliti tidak hadir di tempat kejadian, ataupun tindakan atau peristiwa dimasa lampau. (Rohidi, 2011 dalam Soewardikoen, 2019 :54)

Wawancara untuk penelitian ini dilakukan kepada Bapak Iing Solihin S,Pd I selaku Kepala Sekolah dari SMK Seni Salaka Domas.

1.6.2 Metode Analisis Data

Analisa data adalah menghubungkan rumusan masalah dan kerangka teori dengan hasil data penelitian (Soewardikoen, 2019:81)

a. Analisis Konten

Analisis Konten adalah pendekatan kuantitatif agar mengetahui signifikansi suatu rangkaian visual dengan menghitung frekuensi kemunculan unsur visual pada imaji (Soewardikoen, 2019:82) Pada penelitian ini akan dilakukan analisis konten dengan cara membandingkan elemen pada *website* pesaing.

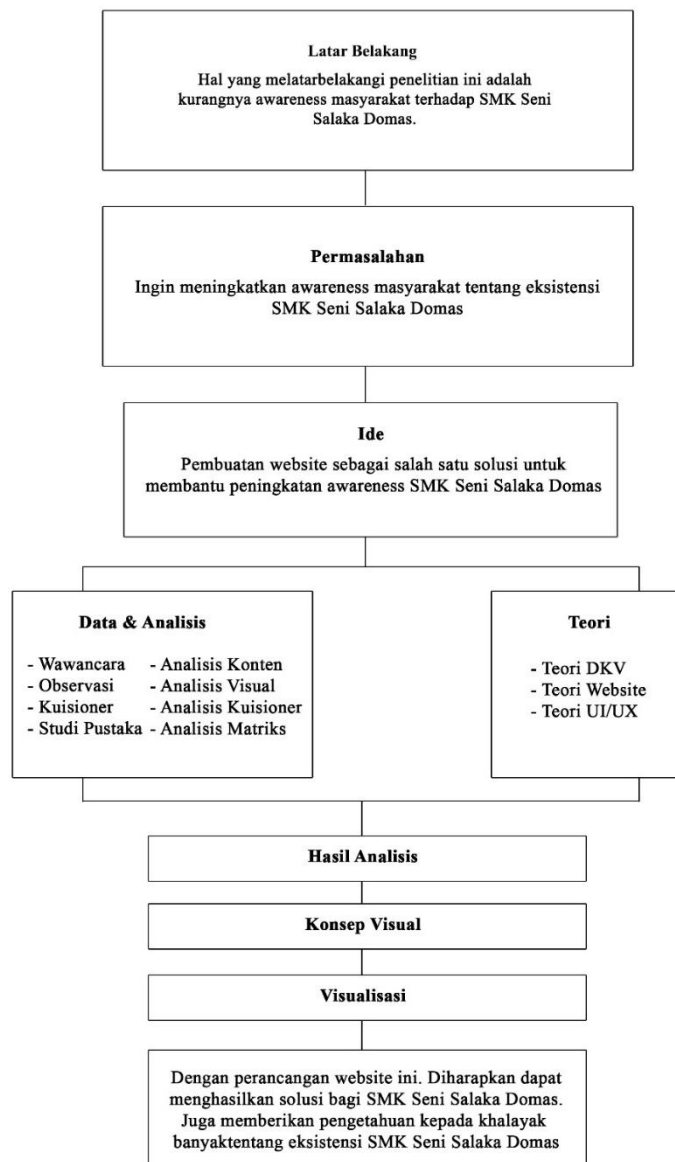
b. Analisis Data Kuisisioner

Data Kuisisioner adalah Data kuantitasif dari perhitungan dari poin variabel objel penelitian . Perhitungan tuap unsur yang ditanyakan kepada responden dapat diketahui unsur signifikan yang tinggi dan lemahnya. (Soewardikoen, 2019:99)

c. Analisis Matriks

Matriks merupakan alat yang rapi baik dalam pengelolaan informasi maupun analisis (Rohidi, 2011 dalam Soewardkoen, 2019:104) Matriks juga terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, dan sangat berguna untuk membandingkan data dan menarik kesimpulan (Soewardikoen, 2019:104)

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

Sumber : Pribadi

1.8 Pembabakan

Laporan penelitian ini terdiri dari 5 bagian, yang disusun sebagai berikut :

a. BAB I Pendahuluan

Penjelasan mengenai latar belakang dan fenomena dari masalah yang akan diangkat. Yaitu, “Perancangan *website* untuk SMK Seni Salaka Domas”, ruang lingkup, identifikasi masalah, cara pengumpulan data, dan kerangka penelitian.

b. BAB II Landasan Teori

Menjelaskan teori-teori dari fenomena yang sedang diangkat. Teori-teori yang diambil adalah teori dari DKV, teori *website*, UI/UX, dan segala teori yang mendukung judul dari tugas akhir ini.

c. BAB III Data dan Analisis

Menjelaskan hasil analisa yang sudah dilakukan dari metode wawancara, dan observasi di SMK Seni Salaka Domas, ahli desain, dan mengolah data kuisisioner.

d. BAB IV Konsep dan Perancangan

Berisikan tentang *big idea*, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, dan hasil perancangan.

e. BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian, saran, daftar pustaka, dan lampiran.