

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Majelis Pendidikan Darul Hikam, yang sebelumnya disebut perguruan adalah Lembaga yang dibentuk dibawah Majelis Pendidikan Yayasan yang berlokasi di Jl. Ir. H. Juanda No.285 Kota Bandung dan berdiri sejak tahun 1966. Dengan pengalaman lebih dari 57 tahun Majelis Pendidikan Darul Hikam memiliki 13 unit sekolah dan lebih dari 500 tenaga guru dan karyawan. Dengan unit dan tenaga pendidik yang banyak, ini mendorong agar Majelis Pendidikan Darul Hikam memiliki sistem informasi yang dapat menunjang aktivitas Pendidikan yang mumpuni. Yayasan ini memiliki banyak kebutuhan sistem informasi yang sudah di buat dan juga di kembangkan seperti website company profile, website penerimaan siswa/siswi baru, Website untuk setiap jenjang pendidikan Darul Hikam. Selain itu, kebutuhan sistem informasi Darul Hikam tidak hanya terbatas pada website, tetapi juga mencakup aplikasi mobile android untuk tingkat SD dan SMA [LAMPIRAN B]. Seluruh website yang ada di Majelis Pendidikan Darul Hikam juga di buat oleh 1 orang developer dan juga 2 orang desainer yang berasal dari karyawan Majelis Pendidikan Darul Hikam itu sendiri.

Pada penelitian ini dilakukan analisis dan pengamatan pada 2 website [LAMPIRAN B] yang di kembangkan oleh Majelis Pendidikan Darul Hikam lalu diadakan juga wawancara dan pra-test terhadap desainer, di temukan informasi bahwa desainer merancang antarmuka atau *interface* pada beberapa website yang di kembangkan Majelis Pendidikan Darul Hikam.

Namun dalam pengembangan website produknya terdapat inkonsistensi seperti [LAMPIRAN B] pada tampilan antarmuka, inkonsistensi ini berarti tidak seragamnya elemen desain dapat mengakibatkan pengalaman yang buruk bagi pengguna karena pengguna melihat *brand identity* yang selalu berubah [1]. Penyebabnya adalah ketika desainer mendapatkan permintaan design website baru, desainer melakukan desain berdasarkan persepsi pribadi [LAMPIRAN B], sehingga tampilan produk website yang dimiliki oleh Majelis Pendidikan Darul

hikam menjadi tidak konsisten dan menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengguna website.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu dibuatkan design system yang membantu perusahaan untuk mendokumentasikan identitas brandingnya. Selain dari masalah tersebut dengan banyaknya website dan aplikasi yang dimiliki, sebuah design system akan memastikan konsistensi visual dan pengalaman pengguna di seluruh platform. Ini penting untuk membangun dan mempertahankan identitas merek dan *branding* yang kuat. *Design system* merupakan suatu *framework* yang berisikan sekelompok *library* dan dokumentasi pembentuk tampilan antarmuka pengguna yang mempunyai kapabilitas *reusable* yang *massive*, sehingga akan menghemat waktu perancangan, pengembangan dan juga memudahkan kerjasama antar tim [2].

Perancangan *design system* pada penelitian ini akan menggunakan metode *atomic design*, metode ini menawarkan pendekatan yang sistematis, modular, dan terstruktur karena setiap komponen yang akan dibuat itu akan dipecah dari komponen yang paling kecil sampai ke yang paling besar [3]. Diharapkan dengan adanya *design system* di Majelis Pendidikan Darul Hikam ini akan membantu perusahaan dalam meningkatkan efisiensi, kolaborasi, dan identitas perusahaan yang lebih konsisten.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas. Dapat diambil rumusan bahwa masalah yang dibahas di dalam penelitian adalah :

1. Terdapat ketidak konsistenan terhadap produk website yang dibangun oleh Majelis Pendidikan Darul Hikam .
2. Adanya ketidaknyamanan yang dialami pengguna saat menggunakan website yang dibangun darul hikam.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah merancang *design system* menggunakan metode atomic design. Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Dengan *design system* diharapkan dapat membuat design dan komponen-komponen yang konsisten dan sesuai dengan kebutuhan produk Majelis Pendidikan Darul Hikam.
2. Meningkatkan kualitas dan kinerja user interface website, serta memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memuaskan.

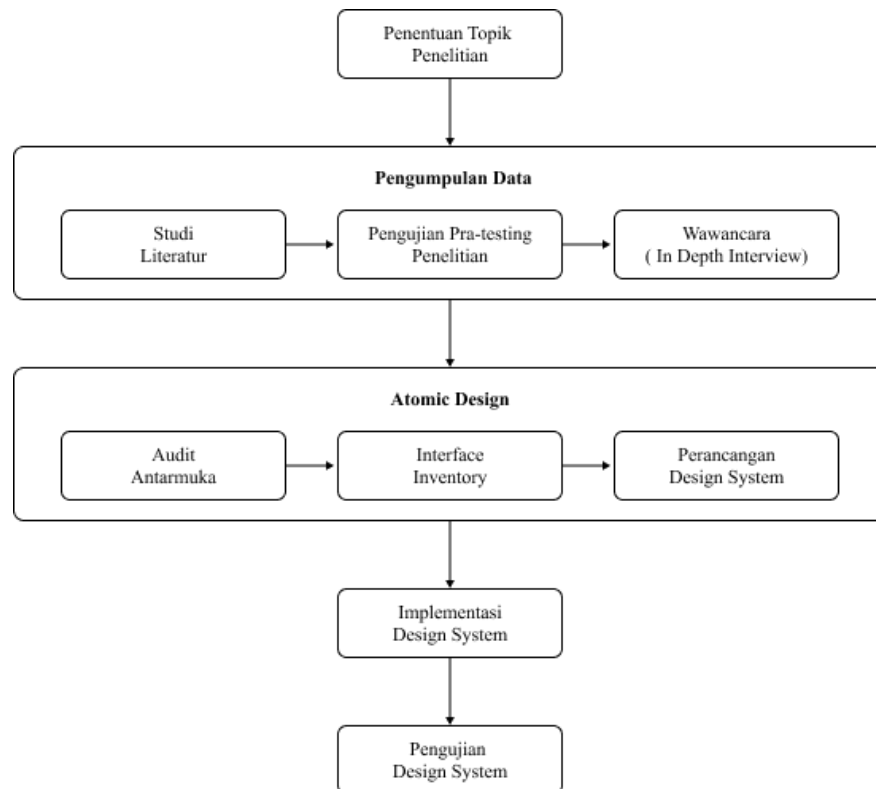
1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis menentukan batasaan ruang lingkup yang akan dibahas, agar pembahasan lebih terarah dan fokus. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Design system akan digunakan pada keperluan platform website.
2. *pattern library* dan *style guideline* mencakup warna, typography, spacing dan layout.
3. Tools yang digunakan untuk membantu perancangan design system adalah figma.
4. Hasil dari implementasi design system akan terdokumentasi di aplikasi figma.
5. Design system dibuat tidak mencakup pembuatan ilustrasi dan *icon library*.

1.5 Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan metode penelitian kuantitatif karena metode ini mengandalkan pengumpulan data yang dapat diukur secara numerik dan menerapkan analisis temuan data untuk memahami pola, hubungan, dan fenomena yang terjadi [4]. Metodologi penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode Atomic Design karya Brad Frost dengan beberapa penyesuaian sesuai dengan kapasitas penelitian [3]. Metode penelitian terbagi menjadi beberapa tahapan proses seperti pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan untuk pengumpulan data sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian [5].

2. Pengujian Pra-testing Penelitian

Pada tahap ini dilakukan pengujian pra-test untuk mengetahui masalah dan waktu proses yang dibutuhkan tim desainer Majelis Pendidikan Darul Hikam dalam membuat tampilan antarmuka. Tugas yang diberikan berupa case study, yang mengharuskan desainer membuat tampilan user interface. Kemudian hasil dari analisis ini akan menjadi acuan perbandingan dalam pengujian design system.

3. Wawancara (*In-depth Interview*)

Teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan desainer dan pengguna langsung secara mendalam dan mendetail yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait kasus yang sedang di bahas pada penelitian [6].

1.5.2 Metodologi Perancangan Design System

Pada tahapan perancangan Design System menggunakan pendekatan metode *Atomic Design* adapun tahapan yang dilakukan disesuaikan dengan kapasitas penelitian. Tahapan perancangan *design system* tersebut sebagai berikut:

1. Audit Antarmuka

Pada tahap Audit antarmuka dilakukan pendataan dan pengumpulan semua komponen pembangun antarmuka pengguna website produk Majelis Pendidikan Darul Hikam.

2. *Interface Inventory*

Setelah melakukan audit antarmuka dan telah mengidentifikasi elemen pembangun dari *user interface* produk dari majelis pendidikan darul hikam selanjutnya akan dilakukan dekonstruksi antarmuka menjadi elemen-elemen penyusunnya. Proses ini memungkinkan desainer untuk mengidentifikasi pola yang berulang, inkonsistensi, dan area yang perlu ditingkatkan. Dengan memahami elemen-elemen yang ada dan hubungannya, desainer kemudian dapat bekerja untuk menciptakan *design system* yang lebih kohesif, efisien, dan mudah digunakan.

3. Perancangan Design System

Setelah memahami pola tampilan pada produk digital Majelis Pendidikan Darul Hikam, langkah selanjutnya adalah mendefinisikan standarisasi desain. Ini penting untuk menjaga konsistensi visual dan efektivitas desain di seluruh sistem produk digital Majelis Pendidikan Darul Hikam. Dengan adanya prinsip desain, pola fondasi, dan struktur komponen yang jelas, tim dapat bekerja lebih terstruktur dan terkoordinasi, menghasilkan produk dengan kualitas desain yang lebih baik dan pengalaman pengguna yang memuaskan.

4. Implementasi Design System

Tahap di mana standar desain yang telah ditetapkan diterapkan pada produk atau aplikasi yang sebenarnya. Ini melibatkan penggunaan komponen UI yang telah distandarisasi untuk membangun antarmuka pengguna yang fungsional dan estetis. Tahap ini berfokus pada bagaimana komponen tersebut digunakan.

5. Pengujian Design System

Tahap ini berfokus pada pengukuran efektivitas dan kepuasan pengguna terhadap desain sistem yang telah diterapkan, dengan melibatkan desainer dan pengguna secara aktif dalam proses evaluasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan penelitian disusun agar tahapan penelitian terarah sesuai dengan yang diharapkan. Sistematika penulisan yang akan digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan mengenai uraian latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan profile tempat penelitian dan berisikan landasan teori yang terkait dengan kasus yang akan dibahas pada penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tahapan-tahapan untuk menganalisa antarmuka pengguna pada website yang di kembangkan Majelis Pendidikan Darul Hikam, juga menjalankan serangkaian proses untuk perancangan Design System.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai implementasi dan pengujian penelitian untuk mengetahui apakah *design system* yang dibangun sudah sesuai kebutuhan penelitian.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Bagian kesimpulan menjelaskan hasil dari penelitian dan bagian saran diharapkan dapat menjadi masukan terhadap pengembangan selanjutnya.