

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang sangat digemari oleh berbagai kalangan masyarakat. Seiring perkembangan zaman, sepak bola tidak hanya mengalami kemajuan dari segi teknik dan taktik permainan, tetapi juga dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembinaan pemain, khususnya pada usia dini. Salah satu bentuk pembinaan tersebut adalah melalui Sekolah Sepak Bola (SSB), yang berperan sebagai wadah bagi anak-anak dan remaja untuk mengembangkan minat serta bakat mereka secara lebih terarah.

SSB Rumbai Pratama merupakan salah satu lembaga pembinaan sepak bola yang memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi pemain muda. Namun, dalam pelaksanaannya, SSB ini masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam hal penyampaian informasi dan dokumentasi kegiatan. Informasi yang masih disampaikan secara manual sering kali sulit diakses oleh pengguna dan belum terdokumentasi dengan baik. Selain itu, penyajian informasi yang kurang terorganisir juga dapat membuat orang tua, siswa, pelatih, maupun pihak terkait lainnya kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan.

Permasalahan lain yang cukup penting adalah belum tersedianya media informasi digital berbasis web yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, seperti *handphone*, tablet, maupun laptop. Padahal, di era digital saat ini, pengguna membutuhkan media informasi yang cepat, jelas, dan mudah digunakan. Tampilan antarmuka yang kurang responsif dan tidak intuitif dapat mengurangi kenyamanan pengguna dalam mencari informasi. Oleh karena itu, penyajian informasi perlu dibuat lebih sederhana, terstruktur, dan mudah dipahami agar pesan yang disampaikan tidak menimbulkan kebingungan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, SSB Rumbai Pratama membutuhkan sebuah platform berbasis web yang mampu menyampaikan informasi secara digital dengan tampilan yang lebih modern, menarik, dan fungsional. Platform ini diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam mengakses informasi mengenai kegiatan, profil SSB, jadwal latihan, dokumentasi, dan informasi penting lainnya.

Dengan adanya platform ini, komunikasi antara pihak SSB dengan pelatih, orang tua, dan siswa dapat berjalan lebih efektif dan terarah.

Pengembangan platform ini dilakukan dengan menggunakan metode *Agile* melalui kerangka kerja Scrum. Metode ini dipilih karena proses pengembangannya dilakukan secara bertahap dan fleksibel, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Dengan pendekatan Scrum, setiap tahap pengembangan dapat dievaluasi dan diperbaiki secara berkala agar hasil akhir yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Penelitian ini berfokus pada pembuatan antarmuka pengguna atau *frontend*, yaitu bagian dari sistem yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Antarmuka memiliki peran penting dalam menentukan kenyamanan pengguna saat mengakses sebuah *website*. Tampilan yang rapi, konsisten, dan mudah dipahami akan membantu pengguna dalam memahami alur penggunaan *website* serta meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Dalam proses pengembangannya, teknologi React JS digunakan untuk membangun antarmuka yang responsif dan interaktif. React JS dipilih karena mampu mendukung pembuatan tampilan berbasis komponen, sehingga proses pengembangan menjadi lebih terstruktur dan tampilan *website* dapat lebih konsisten di berbagai perangkat. Selain itu, pengembangan antarmuka juga menerapkan prinsip *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), seperti memahami kebutuhan pengguna, menyusun alur interaksi yang jelas, membuat navigasi yang mudah digunakan, serta mengatur elemen visual secara sistematis.

Beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi dkk. (2022) serta Putra dan Rahman (2021), telah membahas pengembangan sistem informasi pada sekolah sepak bola. Namun, penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan, terutama dalam aspek tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pada pengembangan *frontend* dengan penerapan konsep UI/UX agar *website* yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga nyaman digunakan, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di SSB Rumbai Pratama.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang tampilan antarmuka (*frontend*) berbasis web yang mampu menyajikan informasi dan pengelolaan terkait aktivitas dan perkembangan siswa secara jelas, mudah dipahami, nyaman digunakan dan juga mendukung kemudahan interaksi orang tua/siswa dengan media digital berbasis web tanpa harus datang langsung ke lokasi?
2. Bagaimana menerapkan prinsip *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dalam perancangan tampilan *frontend* agar alur interaksi pengguna menjadi jelas, konsisten, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada perancangan dan pengembangan tampilan antarmuka (*frontend*) berbasis web, tanpa membahas aspek teknis di luar tampilan antarmuka.
2. Perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) dilakukan menggunakan Figma, yang digunakan untuk menyusun alur interaksi pengguna, struktur navigasi, serta desain visual antarmuka.
3. Implementasi tampilan antarmuka dilakukan menggunakan React JS, yang digunakan untuk membangun tampilan web yang responsif dan interaktif berdasarkan hasil perancangan UI/UX.
4. Pembahasan penelitian difokuskan pada aspek tampilan dan pengalaman pengguna, seperti kemudahan penggunaan, konsistensi desain, dan kejelasan penyajian informasi.
5. Tampilan antarmuka yang dikembangkan hanya ditujukan untuk penggunaan melalui web browser, sehingga tidak mencakup pengembangan aplikasi *mobile* secara *native*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Perancangan dan pengembangan antarmuka *frontend* berbasis web difokuskan pada penyajian informasi mengenai aktivitas serta perkembangan siswa secara jelas dan mudah dipahami, sehingga pengguna dapat mengakses informasi dengan lebih efektif. Antarmuka dirancang dengan struktur yang sederhana dan intuitif agar dapat digunakan secara nyaman oleh siswa maupun orang tua melalui berbagai perangkat. Selain itu, tampilan *frontend* yang dihasilkan bertujuan untuk menyampaikan informasi secara informatif, cepat, dan mudah diakses. Dalam proses perancangannya, diterapkan prinsip-prinsip *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) guna memastikan alur interaksi pengguna tetap konsisten, mudah dipahami, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi pelatih, *Admin*, orang tua, dan siswa dalam mengakses serta memahami informasi melalui tampilan antarmuka berbasis web yang rapi, terstruktur, dan mudah digunakan.
2. Meningkatkan kenyamanan penggunaan media berbasis web bagi seluruh pengguna melalui penerapan prinsip *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada tampilan *frontend*.
3. Menyajikan informasi secara digital dengan tampilan yang responsif dan konsisten pada berbagai perangkat, sehingga dapat diakses oleh pelatih, *Admin*, orang tua, dan siswa kapan saja dan di mana saja.
4. Membantu meningkatkan kualitas penyampaian informasi kepada pelatih, orang tua, dan siswa melalui tampilan *frontend* yang informatif, jelas, dan terorganisir dengan baik.
5. Memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik bagi seluruh pengguna dengan alur interaksi yang sederhana, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan.