

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan nasional diselenggarakan dalam beberapa jalur, dimana jalur Pendidikan di negara Indonesia itu di bagi menjadi tiga bentuk, yaitu pendidikan formal, Pendidikan non formal, dan Pendidikan informal. Pendidikan informal yaitu Pendidikan yang di peroleh seseorang dari pengalaman sehari-hari, dengan sadar ataupun tidak sadar, sejak seseorang hidup sampai akhir hidupnya, pendidikan informal merupakan pendidikan yang tidak berjenjang dan tidak terstruktur, pendidikan ini dilaksanakan dalam keluarga dan masyarakat[1]. Pendidikan formal yaitu pendidikan yang berjenjang, terstruktur dan dilaksanakan di persekolahan. bentuk dari Pendidikan formal adalah jenjang Pendidikan dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Perguruan Tinggi. Sedangkan pendidikan non formal yaitu program pembelajaran yang terselenggarakan secara terancang untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada diri peserta didik atau warga belajar[2].

Pendidikan nonformal memiliki ruang lingkup yang sangat luas. Sesuai dengan UU Pendidikan No. 20 tahun 2003 Pasal 26 Ayat 4 dimana yang bunyinya “satuan Pendidikan nonformal terdiri atas Lembaga kursus, Lembaga pelatihan, kelompok belajar, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), serta satuan Pendidikan lain yang sejenis[3]. Bentuk pendidikan non formal salah satunya yaitu Lembaga Kursus tata kecantikan dimana Lembaga Kursus tata kecantikan yaitu program belajar jangka pendek yang sangat efisien dan efektif, karena dengan waktu belajar yang relatif singkat peserta didik dapat dengan cepat menguasai kecakapan hidup di bidang tata kecantikan seperti pangkas, facial, lulur, krimbat, sulam alis, sulam bibir, catok,smoting,dan lain sebagainya karena Lembaga kursus tata kecantikan mempunyai tujuan untuk menghasilkan peserta didik trampil, siap karya dan mandiri[4].

Lembaga kursus ini memberikan peluang bisnis maupun pekerjaan yang luas mengingat sulitnya mencari pekerjaan maupun mendirikan sebuah bisnis di karenakan kurangnya skil ataupun keterampilan yang di miliki setiap orang. Peserta

didik yang mengikuti kursus ini akan di ajarkan mengenai teori dan praktek dalam melayani pasien baik berupa perawatan rambut seperti mencuci rambut, memangkas rambut, mengkriting/meluruskan rambut, mewarnai rambut, merawat rambut. serta perawatan kuku seperti *manicure, pedicure, nailpolish, nail Art* dan *Spa* kuku dan untuk jadwal kursus yang akan di laksanakan yaitu satu kali dalam satu minggu serta cara pembayarannya juga dapat di lakukan cicil yaitu empat kali dalam satu tahun yang di lakukan secara transfer tanpa harus datang ke lokasi lembaga kursunya langsung. Bukan hanya itu saja, peserta didik pun akan di ajarkan mengenai kegunaan kegunaan peralatan tata kecantikan, serta membuka relasi atau jaringan yang semakin luas, karena peserta didik merupakan bahan utama yang akan di olah dalam program kursus tata kecantikan[5]. Salah satu proses bisnis yang terjadi pada lembaga kursus tata kecantikan meliputi proses pendaftaran calon peserta kursus dan proses belajar mengajar lembaga kursus tata kecantikan, pada proses pendaftaran dan proses belajar mengajar para calon peserta harus datang langsung ke lembaga kursus untuk mengisi data diri dan form pendaftaran, selain itu untuk mendapatkan informasi dan proses belajar mengajar kursus tata kecantikan calon peserta kursus juga harus datang ke lembaga kursus untuk mendapatkan brosur sebagai sumber informasi. Hal ini dirasa banyak memakan waktu mengingat tidak seluruh calon peserta kursus memiliki tempat tinggal dengan jarak yang berdekatan dengan lembaga kursus tersebut[6]. Selain itu lembaga kursus tata kecantikan juga merasa kesulitan dalam melakukan promosi dan pembelajaran yang masih menggunakan cara manual seperti mencetak spanduk, membagikan brosur dan lain sebagainya sehingga jangkauan promosi dan pembelajarannya sangatlah terbatas.

Atas dasar permasalahan tersebut, maka di butuhkan sebuah inovasi yang dapat merubah tantangan menjadi sebuah peluang bagi para lembaga kursus dalam mengatasi masalahnya. Perancangan *website* yang di gunakan lembaga kursus tata kecantikan memiliki peranan penting dalam keberhasilan Lembaga itu sendiri. Perancangan *website* yang baik harus mencakup perencanaan yang matang, tidak ambigu, mudah di gunakan atau mudah di pahami dan mempunyai *evaluasi* untuk mengetahui keberhasilan suatu program. Atas dasar itulah, peneliti tertarik untuk melakukan tugas akhir dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE LEMBAGA KURSUS TATA KECANTIKAN”**

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang tersebut, maka tugas akhir ini akan di fokuskan pada permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

1. Calon peserta kursus kesulitan dalam melakukan pendaftaran karena harus datang ke lokasi lembaga kursus tata kecantikan untuk mengisi formulir pendaftaran.
2. Calon peserta kursus kesulitan dalam mendapatkan informasi tentang lembaga kursus mengingat tidak semua calon peserta kursus yang memiliki tempat tinggal yang berdekatan dengan lembaga kursus.
3. Peserta kursus yang memiliki tempat tinggal jauh dari lokasi lembaga kursus tata kecantikan mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar mengingat tidak semua calon peserta kursus yang memiliki tempat tinggal yang berdekatan dengan lembaga kursus tata kecantikan.

1.3 Ruang lingkup

Berikut adalah *fitur fitur* yang akan di gunakan dalam merancang website Lembaga kursus tata kecantikan:

1. *User* admin lembaga kursus tata kecantikan
 - a. *Fitur* masuk
 - b. *Fitur* Aktifitas
 - c. *Fitur* Chat
 - d. *Fitur* pengelola peserta kursus
 - e. *Fitur* informasi pembayaran
 - f. *Fitur* pengelola mentor kursus
 - g. *Fitur* kelas
 - h. *Fitur* Keluar
2. *User* peserta kursus tata kecantikan
 - a. *Fitur* daftar dan masuk
 - b. *Fitur* lupa sandi
 - c. *Fitur* bantuan
 - d. *Fitur* profil

- e. *Fitur* aktifitas
 - f. *Fitur* Chat
 - g. *Fitur* Pembayaran
 - h. *Fitur* Kelas
 - i. *Fitur* Nilai
 - j. *Fitur* Files
 - k. *Fitur* keluar
3. *user* mentor lembaga kursus tata kecantikan
- a. *Fitur* masuk
 - b. *Fitur* bantuan
 - c. *Fitur* Profil
 - c. *Fitur* Aktifitas
 - d. *Fitur* chat
 - e. *Fitur* kelas
 - f. *Fitur* Nilai
 - g. *Fitur* Files
 - h. *Fitur* keluar
4. Desain *User Interface* menggunakan *software Adobe XD*.

1.4 Tujuan dan manfaat

Tujuan dari tugas akhir ini adalah menganalisis dan merancang *website* lembaga kursus yang nantinya akan mempermudah lembaga-lembaga kursus untuk mengatasi masalahnya.

Adapun manfaat tugas akhir ini, yaitu:

1. Sebagai *blue print* pengembangan *website* lembaga kursus tata kecantikan yang nantinya akan berguna di tengah tengah masyarakat.
2. Memudahkan calon peserta kursus menerima informasi lembaga kursus tata kecantikan dan melakukan pendaftaran.

1.5 Metodologi pengembangan sistem

Metodologi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* yaitu proses interatif yang berupaya memahamin keinginan pengguna, menumbuhkan

lahirnya berbagai asumsi, mendefinisikan kembali masalah, dan menciptakan solusi inovatif untuk membuat purwarupa, pengujian produk dan layanan untuk mengungkap cara-cara baru untuk memenuhi kebutuhan pengguna[7].

Model *Design Thinking* yang akan di gunakan pada tugas akhir ini adalah model klasik yakni terdiri dari 5 fase yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* yang akan sangat berguna ketika ingin mengatasi masalah yang tidak jelas atau yang belum di ketahui dengan membongkai ulang masalah tersebut yang memungkinkan desainer untuk fokus pada apa yang paling penting bagi pengguna[8].

1. *Empathize* – teliti kebutuhan pengguna

Empati adalah dasar dari proses desain yang berpusat pada manusia di mana anda mengamati dan berinteraksi dengan pengguna serta meresapi apa yang mereka butuhkan yang biasanya dilakukan melalui riset pengguna atau dengan kata lain kemampuan untuk melihat masalah dari sisi orang lain.

- a. Mengumpulkan informasi
- b. Membuat *emphaty map* dengan *tool mural*
- c. Membuat *user persona* dengan *tool figma*

2. *Define* – menentukan kebutuhan dan keinginan pengguna.

mengumpulkan informasi yang telah dilakukan dan dikumpulkan selama tahap *Empathize*.

- a. Membuat *user journey map* dengan menggunakan *tool figma*
- b. Membuat arsitektur informasi dengan menggunakan *tool figma*

3. *Ideate* – berasumsi dan ciptakan ide

Mencari cara alternatif dalam melihat masalah dan mengidentifikasi solusi inovatif untuk pernyataan masalah utama yang telah di tentukan pada tahap sebelumnya.

- a. Membuat *wireframe* agar gambaran website dapat terlihat ilustrasi fisiknya dengan menggunakan *tool balsamiq wireframes*.
- b. Membuat *user flow* dengan menggunakan *tools figma*

4. *Prototype* – mulai untuk menghasilkan solusi

Membuat visualisasi solusi dan menentukan kemungkinan kesalahan setelah pembuatan *wireframe* dengan menggunakan tools Adobe Xd.

- a. Membuat mockup (*high-fidelity*) menggunakan tools Adobe Xd

5. *Test* – uji coba solusi

Menguji product final menggunakan solusi terbaik yang di identifikasikan dalam fase *prototype*

- a. Pengujian menggunakan *usability testing* untuk menguji aspek *learnability* dan *effesiensi* dengan menggunakan *maze design* sebagai tools untuk *usability testing*.



UNIVERSITAS
MIKROSKIL