

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi informasi yang di percepat dengan kehadiran internet telah mendorong berbagai bidang kehidupan untuk memanfaatkan teknologi ini seoptimal mungkin. Pemanfaatan *internet* dalam aspek-aspek pemerintahan mendorong terwujudnya *e-government*, yang diharapkan dapat membawa manfaat dalam memberdayakan masyarakat melalui peningkatan akses informasi, meningkatkan layanan pemerintahan kepada masyarakat dan memperbaiki pengelolaan pemerintahan yang lebih efisien dan transparan. Pengembangan *e-government* merupakan upaya pengembangan penyelenggaraan pemerintahan berbasis elektronik dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik secara efektif dan efisien [1]. Dalam mengembangkan sebuah website perlu memperhatikan kepuasan pengguna, pemahaman akan produk, dan keunggulan dalam sebuah website. Sebuah situs website yang baik apabila dapat memaksimalkan respon pengguna melalui fitur dan desain yang bagus, namun menurut pengelola website Desa Sowan Lor website yang ada sekarang masih kurang dalam segi tampilan pengalaman saat berselancar pada *website* Desa Sowan Lor. Untuk memberikan kesan positif dan menarik perhatian pengguna sekaligus memaksimalkan penampila maka fitur yang disajikan dibuat secara sederhana dan menyesuaikan kebutuhan semudah mungkin [2]. Tolak ukur *website* yang baik, dapat dilihat dari *UI (User Interface)* dan *UX (User experience)* yang tepat untuk mendukung kenyamanan dan kemudahan pengguna [3].

Pada era yang serba digital ini memberi dampak dan pengaruh di bidang pemerintahan. Tidak hanya pemerintah pusat maupun pemerintah daerah yang memanfaatkan internet sebagai sarana pelayanan publik secara digital. Pemerintah tingkat kecamatan dan desa juga turut ambil bagian dalam pemanfaatan teknologi digital dalam memajukan pelayanan terhadap masyarakat. Salah satu instansi yang

memanfaatkan website untuk mencapai tujuannya adalah Desa Sowan Lor Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara yang beralamat di <http://sowanlor.jepara.go.id/> Kantor Desa Sowan Lor merupakan bangunan asset desa atau kelurahan yang diperuntukan secara khusus untuk kegiatan oprasional pemerintah desa. Kegiatan utama di kantor Desa Sowan Lor ada beberapa contoh yaitu Pelaksanaan kegiatan administrasi kependudukan persiapan penyusunan rancangan peraturan desa dan keputusan yang ditetapkan oleh kepala desa dan kegiatan lainnya yang akan mendukung kegiatan masyarakat dalam pelayanan desa. Berdasarkan wawancara dari pihak perangkat desa penggunaan website ini *user* atau pengguna mengeluhkan pada tampilan website yang tidak menarik masih polos dan tata letak yang masih berantakan selain itu user juga mengeluhkan beberapa fitur yang ada dalam website tersebut tidak dapat diakses dan belum memiliki tampilan hal inilah yang menyebabkan pengguna tidak nyaman dengan interface pada website ini.

Tampilan yang kurang menarik sehingga saat menggunakan website tersebut tidak nyaman dan kurang *user friendly*. Pada beberapa halaman website juga masih kosong belum ada isian. *User interface* dan *User experience (UI/UX)* sangatlah penting dalam pengembangan suatu website [4]. Dari penjelasan masalah yang telah di uraikan maka peneliti menemukan solusi guna menangani hal tersebut yakni pada perbaikan perancangan ulang *User interface* pada website resmi Desa Sowan Lor dengan menggunakan metode *Lean UX*. Metode *Lean UX* memiliki kelebihan dalam hal kecepatan dan tingkat keberhasilan yang tinggi dan juga tetap fokus terhadap produk *exeperince* yang meniadakan pembuangan (*waste*) yang tidak dibutuhkan. Metode *Lean UX* terdiri dari 4 tahapan yaitu *Declare Assumption*, *create MPV*, *Run an experiment*, dan *feedback and research*. Adapun alasan menggunakan metode *Lean UX* karena proses perancangan *user experience* secara efektif, efisien, dan tepat sasaran [5]. Dalam *User interface* dibutuhkan segera untuk memproses pengembangan di dalam sistem sehingga *Lean user experience (Lean UX)* karena memiliki tingkat kelebihan pada tingkat keberhasilan yang cepat namun juga tetap fokus pada tingkat pemahaman terhadap *product experience* yang akan di buat [6]. Di harapkan setelah adanya perancangan ulang

*UI/UX* website Desa Sowan Lor dapat di jadikan sebagai bahan pertimbangan untuk membenahi *user interface* dan *user experience* agar dapat memberikan kemudahan bagi pengguna website Desa Sowan lor.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu di rumuskan suatu masalah yang akan di selesaikan pada penelitian ini adalah : “Bagaimana merancang *user interface* pada website Desan Sowan Lor menggunakan metode *Lean UX*?”

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah di atas maka Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada website Desa Sowan Lor.
2. Penelitian tidak mencakup pembuatan Website.
3. Pengujian *usability* menggunakan metode SUS.
4. Hasil akhir dari penelitian ini berupa *prototype* desain dengan menggunakan *tool figma*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perbaikan rancangan *user interface* pada website pemerintah Desa Sowan Lor menggunakan metode *Lean UX*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan tingkat kepuasan pengguna website.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama masa kegiatan perkuliahan.
3. Menghasilkan rekomendasi untuk pengembangan website di masa mendatang.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan di sini bermanfaat mempermudah dan mengetahui pembahasan yang ada dalam skripsi secara menyeluruh, maka dari itu sangat perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

Dalam penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman *motto* dan persembahan, halaman kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, intisari dan *abstract*

### 2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut:

#### ✓ BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

#### ✓ BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan mengenai teori-teori digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan Pustaka beberapa tema yang pernah diteliti sebelumnya, uraian teori yang mendasari penelitian serta yang berhubungan dengan objek penelitian yaitu sistem informasi, *user interface*, *user experience*, *website*, *metode Lean UX*, *Declare Assumption*, *Create MVP*, *Run an Experiments*, *Feedback and Research*, *Usability*, *Prototype*, *Kuisisioner*, *Uji Validitas*, *Reliabilitas*, *Quota sampling*, *Teori Warna*, *Desain Website (layout, color, typography, composition, image)*.



### ✓ BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan dalam pengembangan perancangan ulang *UI/UX*. Agar sistematis, bab metode penelitian meliputi:

1. Jenis penelitian
2. Objek penelitian
3. Tahapan awal
4. Wawancara
5. Studi Literatur
6. Observasi
7. Tahapan pengembangan
8. *Declare assumption*
9. *Create Minimum Viable Product (MVP)*
10. *Run an Experiment*
11. *Feedback and Research*
12. Tahapan Akhir

### ✓ BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil perancangan yang telah diimplementasikan dan pembahasan mengenai hasil implementasi.

### ✓ BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab akhir ini berisi tentang hasil dan kesimpulan yang ditarik dari hasil implementasi perancangan *UI/IX*, serta saran yang dapat menjadi masukan agar hasil dari penelitian ini dapat dikembangkan lagi.