

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digital dan perkembangan teknologi informasi saat ini membuat kehidupan masyarakat menjadi lebih praktis dan efisien. Beberapa perilaku konvensional masyarakat perlahan bertransformasi menjadi perilaku *smart*, masyarakat sekarang adalah masyarakat yang butuh akan informasi, dimana ruang dan waktu bukanlah penghalang untuk mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, jenis informasi yang jelas dan sarana informasi yang memadai sangat dibutuhkan oleh semua orang. Jika dilihat dari perkembangan sarana informasi yang ada, perkembangan sarana informasi komputer jauh lebih cepat. Salah satu perkembangan era digital adalah sebuah konsep *smart city*, yang mana konsep *smart* merupakan sebuah solusi dari kompleksitas permasalahan yang terjadi di sebuah daerah. Menurut Prof. Dr. Suhono H. Supangkat, M.Eng. (2015), *Smart City* adalah pengembangan kota berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dimana tersedianya informasi dan infrastruktur terintegrasi antara pemerintah daerah dengan komponen bisnis, masyarakat, dan potensi daerah tersebut. Secara harfiah *Smart City* diartikan sebagai "kota cerdas", *smart city* adalah konsep kota cerdas yang dirancang guna membantu berbagai kegiatan masyarakat, terutama dalam upaya mengelola sumber daya yang ada dengan efektif dan efisien. Mengacu pada beberapa pengertian diatas, efektif dan efisien yang dimaksud adalah pemanfaatan teknologi sebagai pendekatan terhadap

ekosistem sebuah kota, sebagai contoh adalah pengelolaan dan transparansi anggaran. Fungsi konsep *smart city* diantaranya akses informasi publik, sarana partisipasi publik dan sarana layanan publik. Konsep *Smart City* (kota cerdas) yang menjadi isu besar di kota-kota besar di seluruh dunia secara global telah menstimulan kota-kota di dunia untuk mendorong peran aktif dan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan kota dengan pendekatan menggeser pola pemerintahannya menjadi *citizen centric* dan *stakeholders centric* sehingga terjadi interaksi yang lebih dinamis dan erat antara penyedia layanan, dalam hal ini adalah Pemerintah Daerah dengan warga kota. Pola tersebut melahirkan Interaksi dua arah yang akan terus berkembang dan berproses sehingga nantinya kota akan cepat dalam merespon perubahan dan tantangan yang baru. Melihat pola perilaku masyarakat tersebut membuat pemerintah Kota Kotamobagu mulai mengimplementasikan konsep kota cerdas, dapat dilihat dari pembangunan *Data Center* sebagai infrastruktur dasar yang berpusat di Dinas Komunikasi Dan Informatika (Diskominfo).

Kota Kotamobagu terletak di salah satu kota di Provinsi Sulawesi Utara, yang merupakan hasil pemekaran dari Kabupaten Bolaang Mongondow yang bertujuan untuk memajukan daerah, membangun kesejahteraan rakyat, memudahkan pelayanan dan memobilisasi pembangunan bagi terciptanya kesejahteraan serta kemakmuran rakyat totabuan. Data dari Badan Pusat Statistik pemerintah Kota Kotamobagu tahun 2017 menyebutkan bahwa ada sekitar 121.699 penduduk di Kotamobagu, yang diantaranya 84.555 adalah usia produktif. Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII),

hampir separuh dari total pengguna internet di Indonesia merupakan masyarakat dalam kelompok usia produktif. Belum optimalnya visualisasi tampilan dan keterbatasan informasi *website* pemerintah Kota Kotamobagu akan menurunkan minat partisipasi masyarakat, khususnya kelompok usia produktif untuk mengunjungi *website*. Begitu juga dalam pengawasan kebijakan, partisipasi masyarakat masih rendah. Sementara terjadinya beberapa kasus di pusat pelayanan menegaskan bahwa perlu adanya perbaikan dalam sistem pelayanan publik. Dengan mengangkat visi "*Kota Kotamobagu sebagai Kota Jasa dan Perdagangan Berbasis Kebudayaan Lokal Menuju Masyarakat Sejahtera dan Berdaya Saing*", penerapan konsep *smart city* khususnya pengembangan sistem informasi *website* merupakan terobosan dalam penguatan partisipasi masyarakat dengan meningkatkan derajat partisipasi kearah kontrol masyarakat sebagai level partisipasi tertinggi serta dapat terealisasinya visi tersebut. Karena dalam hal ini informasi yang optimal akan memberikan dampak terhadap partisipasi masyarakat dan pelayanan yang efektif dan efisien. Hal tersebut didukung oleh UU No. 25 Tahun 2004 tentang sistem perencanaan pembangunan nasional disampaikan bahwa pendekatan pemerintah dalam melakukan perencanaan pembangunan dengan pendekatan Politis, Teknokratis, bottom up-topdown dan partisipasi, Undang-Undang Pelayanan Publik (secara resmi bernama Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik) adalah undang-undang yang mengatur tentang prinsip-prinsip pemerintahan yang baik yang merupakan efektifitas fungsi-fungsi pemerintahan itu sendiri. Akan tetapi, saat ini

semangat pemekaran, visi dan penerapan konsep *smart city* belum berbanding lurus dengan fakta-fakta yang terjadi di lapangan.

Dari uraian tersebut diatas maka penulis membuat penelitian berjudul “Pengembangan UI/UX *Website* Pemerintah Kota Kotamobagu Untuk Menunjang Sistem Informasi Sebagai Upaya Menuju Kota Pintar (*Smart City*)”. Penelitian ini akan lebih melihat pada konsep-konsep *smart city* yang telah lebih dulu menerapkan konsep *smart city*. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *User Interface* dan *User Experience website* Pemerintah Kota Kotamobagu, mengingat bahwa penekanan konsep *smart city* adalah pada sarana informasi publik, maka diperlukan tampilan *website* yang interaktif dan mudah diakses.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka hal yang menjadi pokok penelitian, yaitu: “Bagaimana menganalisa dan membuat sebuah rancangan UI/UX pada *website* pemerintah Kota Kotamobagu yang lebih dinamis dan interaktif” menuju *smart city*?

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang, maka perlu dibuat batasan-batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Ruang lingkup penelitian berpusat pada pengembangan UI/UX *website smart city* pemerintah Kota Kotamobagu.

2. Pengambilan data berkaitan dengan konsep *smart city* terutama dalam penyajian informasi keadaan suatu kota secara komprehensif.
3. Penelitian ini akan melakukan pendekatan *User Centered Design* (UCD).
4. *Software* yang digunakan yaitu, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan *Adobe XD*
5. Sistem Informasi yang akan dibuat bersifat *prototype*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu:

1. Merancang UI/UX *website* pemerintah Kota Kotamobagu.
2. Untuk mengetahui persepsi komponen desain UI yang mudah digunakan oleh pengguna dan lebih *user-friendly*
3. Memberikan rekomendasi rancangan UI/UX berupa desain *prototype* kepada pemerintah Kota Kotamobagu, agar pengguna dapat menikmati visualisasi *website* yang lebih dinamis.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai media informasi.
2. Bentuk sosialisasi tentang *smart city* kepada masyarakat.
3. Dapat Meningkatkan minat partisipasi masyarakat.
4. Meningkatkan mutu pemerintah agar tercapainya Kota Kotamobagu sebagai kota jasa.
5. dapat dijadikan sebagai masukan dan informasi bagi pemerintah dan perseorangan yang terlibat dalam penunjang *Smart City*.

6. Sebagai acuan bagi setiap orang yang terlibat dalam pembuatan aplikasi yang bertujuan membantu terwujudnya program *Smart City*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian ini didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara membaca dan memahami buku referensi, jurnal, dan media lain, yang berkaitan dengan pengolahan data secara umum yang mendukung dan mempertegas teori-teori yang ada, serta untuk memberikan informasi yang memadai dalam menyelesaikan penelitian ini.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan sebagai proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian. metode ini juga untuk menginterview narasumber masyarakat dan Dinas terkait untuk mendapatkan informasi serta gagasan dalam pengevaluasian dan perancangan UI/UX *website* pemerintah Kota Kotamobagu. Hal ini juga dapat mengidentifikasi konteks penggunaan dan memahami situasi dan kebutuhan pengguna.

1.6.1.3 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada Kota-kota dan yang telah lebih dahulu menerapkan konsep *smart city*. Observasi juga akan dilakukan di beberapa *website* yang dinilai memiliki komponen-komponen yang menarik untuk ditambahkan dalam penelitian. Dari beberapa pengamatan akan dibuat beberapa catatan yang kemudian dibuat kesimpulan mengenai hal-hal penting yang ada dalam *website* tersebut, sebagai acuan penting dalam perancangan penulis.

1.6.2 Metode Perancangan

1.6.2.1 *Specify the context of use*

Mengidentifikasi pengguna *website*. Akan menjelaskan untuk apa dan spesifikasi konteks penggunaan, maka akan berhubungan secara langsung oleh beberapa pihak. Penggalan informasi akan diambil dari wawancara.

1.6.2.2 *Specify user and organizational Requirements*

Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan kebutuhan organisasi. Dari hasil observasi dan wawancara, akan dilakukan identifikasi masalah pada tahap ini.

1.6.2.3 *Produce Design Solutions*

Membangun desain dan rancangan yang lebih konkrit sebagai solusi dari sistem yang sedang dianalisis.

1.6.2.4 Evaluate Design

Melakukan evaluasi terhadap desain yang dilakukan apakah tujuan pengguna dan organisasi telah tercapai. Akan melakukan pengecekan terhadap rancangan serta fungsionalitas sebagai acuan untuk melakukan perbaikan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep-konsep yang menjadi dasar penelitian untuk mendukung tujuan skripsi yang diambil dari berbagai sumber.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini memberikan penjelasan mengenai hal-hal berikut yang berhubungan dengan analisis masalah.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan berupa prototype UI/UX *website*.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang diperoleh dalam pembuatan skripsi ini dari uraian uraian bab sebelumnya dan saran yang bermanfaat.

