

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa merupakan kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat yang dipimpin oleh kepala desa, seperti halnya pemerintahan Negara, Pemerintahan desa juga memiliki struktur Pemerintahannya sendiri dan berada dalam naungan kecamatan .

Dalam perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, Institusi desa saat ini dituntut untuk dapat meningkatkan efektifitas kerja khususnya dalam hal pelayanan publik melalui pemanfaatan teknologi informasi guna memudahkan masyarakat dalam menyampaikan pendapat maupun dalam hal administratif. Teknologi informasi ini akan mempermudah akses informasi tentang Profil desa serta dapat digunakan untuk mencari suatu data yang valid atau dapat memberikan informasi dalam kepengurusan surat-surat yang bersifat resmi.. Adapaun salah satu media untuk mendapatkan akses tersebut adalah menggunakan teknologi Internet dan Sistem Informasi berbasis website.

Website sendiri merupakan salah satu media yang banyak digunakan dalam proses penyampaian informasi seperti informasi negara, kota, kantor, perdagangan dan sebagainya. Kebutuhan akan informasi bagi suatu organisasi atau instansi merupakan suatu hal yang sangat penting demi menjamin kelangsungan hidupnya. Pentingnya pengelolaan informasi juga ditunjukkan melalui disahkannya Undang – Undang No 25 Tahun 2009 tentang pelayan publik yang kemudian ditegaskan dengan UU Desa Pasal 86 tentang Sistem Informasi Pembangunan Desa dan Pembangunan Kawasan Perdesaan dimana didalamnya secara jelas disebutkan bahwa desa berhak mendapatkan akses informasi melalui sistem informasi yang dikembangkan oleh Pemerintah Daerah Kabupaten atau Kota.

Berkaitan dengan pentingnya sistem informasi, Desa Kabongan Kidul yang berada di Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang, Provinsi Jawa Tengah,

dalam rangka menunjang transparansi dan meningkatkan kualitas pelayanan publik membutuhkan sebuah perancangan sistem informasi desa berbasis web dengan tampilan user interface yang baik dan mudah dipahami oleh pegawai desa dan warga desa sehingga dapat memudahkan dan mempercepat proses pelayanan. Selama ini, pelayanan kepada warga desa masih dilakukan secara konvensional dikarenakan banyak warga desa yang belum memahami teknologi informasi. Hal ini berisiko menyebabkan antrian panjang dikarenakan proses yang memakan waktu cukup lama. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis akan merancang sebuah Sistem Informasi berbasis website di Desa Kabongan Kidul sebagai bahan tugas akhir dengan judul "Perancangan *User Interface* Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode *Goal-Directed Design*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Merancang *User Interface* Sistem Informasi Desa Kabongan Kidul Menggunakan Metode *Goal-Directed Design*!".

1.3 Batasan Penelitian

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari tujuan, maka perlu dibuat suatu batasan masalah, yaitu :

1. Studi kasus dalam penelitian ini adalah desa Kabongan Kidul, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang, Provinsi Jawa Tengah.
2. Penelitian yang akan dilakukan berfokus terbatas pada perekomendasi desain *user interface* pada sistem informasi desa berdasarkan kebutuhan yang berpusat pada *user*.
3. Perancangan desain *user interface* sepenuhnya dilakukan dengan metode *Goal-Directed Design*.
4. Penelitian berfokus terbatas untuk menghasilkan rancangan berupa purwarupa/*prototype* yang hanya bisa digunakan pada *device* laptop.
5. Sistem dirancang untuk menampilkan informasi seputar desa seperti profil desa, data desa, struktur kepengurusan, blog dan berita, peta wilayah, kontak,

galeri foto serta beberapa fitur terkait pelayanan publik seperti fitur pengurusan dokumen, perizinan maupun pengaduan langsung.

6. Pengujian rancangan akan dilakukan menggunakan penilaian berdasarkan *System Usability Scale* (SUS) yang kemudian disesuaikan melalui wawancara mendalam (*depth interview*)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan rekomendasi desain *user interface* Sistem Informasi Desa yang mudah dipahami oleh pegawai desa maupun warga desa Kabongan Kidul.
2. Membantu memudahkan pegawai desa maupun warga di desa Kabongan Kidul dalam hal penyampaian informasi dan pelayanan publik

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Penulis
Mengembangkan ilmu maupun teori yang telah didapat dibangku perkuliahan dalam rangka persiapan memasuki dunia kerja.
2. Desa Kabongan Kidul
Mempermudah aparatur desa dalam hal pendistribusian informasi maupun pelaksanaan pelayanan publik
3. UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
Dapat dimanfaatkan sebagai refrensi bagi mahasiswa maupun kalangan praktisi yang ingin melakukan penelitian sejenis khususnya terkait perancangan user interface website.

1.6 Metode Penelitian

Dalam proses metode penelitian di lakuka pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara

1.6.1 Metode Observasi

Observasi berguna untuk mengetahui keadaan serta kebutuhan masyarakat terkait tampilan website desa Kabongan Kidul. Observasi akan dilakukan secara langsung guna mendapatkan informasi tambahan yang tidak didapatkan melalui wawancara terkait kondisi atau keadaan dan beberapa masalah yang dialami oleh pengguna yang dalam hal ini adalah masyarakat untuk kemudian nantinya akan dijadikan bahan pertimbangan dalam proses perancangan website desa Kabongan Kidul.

1.6.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai permasalahan yang dialami oleh perangkat desa maupun masyarakat Desa Kabongan Kidul yang nantinya akan dijadikan bahan pertimbangan dalam proses perancangan desain website Desa Kabongan Kidul. Wawancara juga akan digunakan untuk memetakan kebutuhan masyarakat dan perangkat desa terkait fitur serta fungsionalitas website yang diperlukan. Wawancara sendiri nantinya akan dilakukan dengan bebas tanpa menyiapkan daftar pertanyaan sehingga hasil wawancara nantinya diharapkan akan lebih luas dan detail.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode *Goal Directed Design* (GDD). Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan berdasarkan metode *Goal Directed Design* adalah sebagai berikut:

1.6.3.1 Research

Pada tahapan ini, peneliti akan melakukan pengumpulan informasi mengenai data pengguna atau *user* melalui wawancara dan observasi terhadap pegawai desa maupun warga desa Kabongan Kidul. Hal ini diperlukan untuk memahami secara mendalam mengenai karakteristik calon pengguna serta mengetahui permasalahan apa saja yang perlu dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam proses

perancangan. Disamping itu, pada tahapan ini, peneliti juga akan melakukan studi literatur dengan cara mencari dan mempelajari berbagai referensi terkait sistem informasi pelayanan publik sehingga peneliti memiliki gambaran mendalam terkait perancangan yang akan dilakukan.

1.6.3.2 Modelling

Pada tahap *modelling*, berbagai data yang dihasilkan dari *research* yang sebelumnya telah dilakukan akan dimodelkan kedalam bentuk *persona* yang mengandung informasi mengenai gambaran perilaku, tujuan, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Pada tahap ini peneliti akan melakukan penentuan terhadap elemen-elemen yang ada dari *user persona*. Adapun elemen-elemen pada *user persona* antara lain:

- a. Nama dan usia
- b. Pekerjaan
- c. Perilaku
- d. Tujuan, harapan, kebutuhan, kekhawatiran, dan motivasi user.

Adapun *output* yang dihasilkan pada tahap *modelling* adalah gambaran imajiner dari pengguna potensial berupa *user persona*.

1.6.3.3 Requirement Definition

Tahapan *requirement definition* merupakan skenario yang didasarkan pada tujuan dan kebutuhan spesifik pengguna yang menyeimbangkan antara kebutuhan pengguna, bisnis, dan teknis desain yang diperlukan agar desain antar muka pengguna dapat mengemas permintaan (*requirement*) dengan sederhana. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat menggunakan *website* dengan baik tanpa harus memahami seluk beluk sistem operasi. *Output* yang dihasilkan pada tahap *requirement definition* adalah konteks skenario.

1.6.3.4 Framework Definition

Dalam tahap *framework definition* menggunakan skenario dan kebutuhan-kebutuhan yang telah didefinisikan pada tahap sebelumnya yaitu *research*, *modeling*, dan *requirement definition*. Hasil dari tahap-tahap sebelumnya akan digunakan untuk menyusun sebuah kerangka interaksi atau *interaction framework* dimana dalam kerangka tersebut berisi *layout*, informasi, dan urutan kerja. Tahap ini juga menampilkan detail visual yaitu tipografi dan warna yang menggambarkan tampilan awal desain. Output yang dihasilkan dalam tahapan ini adalah berupa *wireframe*.

1.6.3.5 Refinement

Pada tahap *refinement*, peneliti akan melakukan beberapa tahapan seperti pembuatan prototype, melakukan pengujian pada prototype dan evaluasi akhir, serta melakukan analisis terhadap hasil pengujian. Tahap membuat prototype dilakukan dengan cara menentukan *visual style* yang lebih detail pada setiap komponen user interface yang dibuat dengan mendefinisikan visualisasi desain website, ukuran, ikon, dan elemen visual lainnya. Selain itu, tahap ini juga telah dilengkapi dengan fungsionalitas dan kualitas desain user interface yang lebih baik. Prototype juga dapat berinteraksi dengan pengguna layaknya produk jadi. Output yang dihasilkan dari tahap ini adalah prototype.

1.6.3.6 Development Support

development support, merupakan fase pengujian kualitatif kepada pengguna dengan menggunakan penilaian berdasarkan *System Usability Scale (SUS)* yang kemudian disesuaikan melalui wawancara mendalam (*depth interview*) guna mendapatkan umpan balik terhadap prototype sistem informasi desa yang sesuai dengan kebutuhan. Adapun output yang dihasilkan pada tahap ini adalah hasil pengujian evaluasi akhir.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka dan teori-teori dasar yang digunakan dalam pembuatan website *E-commerce* ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tahapan utama apa saja yang dilakukan dalam penyusunan skripsi mengenai gambaran objek penelitian, permasalahan dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil dari implementasi pembuatan aplikasi serta pengujian guna mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja dengan baik sesuai dengan perancangan yang dilakukan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Penutup berisi kesimpulan tentang aplikasi yang dibuat serta memberikan saran yang sekiranya berguna untuk pengembangan aplikasi tersebut selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber dan literatur, baik itu buku, jurnal ataupun artikel dari internet yang menjadi acuan dan referensi untuk penyusunan dan pembuatan skripsi ini