

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan teknologi komputer dalam bidang ilmu pengetahuan, pendidikan, bisnis, administrasi perkantoran, komunikasi, pemerintahan dan kegiatan lain dalam kehidupan sehari-hari memegang peranan yang cukup besar di negara ini dalam proses pembangunan secara menyeluruh. Internet merupakan salah satu sarana yang mendukung bagi masyarakat untuk mencari atau mengetahui segala informasi yang dibutuhkan, termasuk juga Website yang saat ini sedang populer. Dengan menggunakan Website, kita dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan. Selain itu layanan website tersebut dapat diterapkan pada perusahaan-perusahaan, instansi-instansi pemerintahan, pendidikan dan sebagainya.

Teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi (1). Adapun salah satu bentuk teknologi informasi yang secara umum dapat dimanfaatkan untuk mempermudah pelayanan adalah teknologi Internet dimana salah satunya melalui penggunaan Sistem Informasi berbasis website.

Website sendiri merupakan salah satu media yang banyak digunakan dalam proses pelayanan publik seperti penyampaian 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 terbentuknya Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa guna mendorong pemanfaatan teknologi informasi serta mendorong terwujudnya sistem pemerintahan berbasis elektronik, pasal 86 menjelaskan bahwa desa difasilitasi dan diamanatkan untuk memiliki Sistem Informasi Desa. Sistem Informasi Desa ini

meliputi fasilitas perangkat keras dan perangkat lunak, jaringan, serta sumber daya manusia. Sistem informasi tersebut mencakup data Desa, data Pembangunan Desa, Kawasan Perdesaan, serta informasi lain yang berkaitan dengan Pembangunan Desa dan pembangunan Kawasan Perdesaan, dikelola oleh pemerintah dan dapat diakses oleh masyarakat Desa serta seluruh pemangku kepentingan (2).

Kantor Desa Sendangsari Kecamatan Pajangan Bantul merupakan bangunan aset desa atau kelurahan yang diperuntukan secara khusus untuk kegiatan operasional pemerintahan desa yang sepenuhnya tidak dimiliki oleh pribadi. Adapun kegiatan utama pemerintah desa di kantor Desa Sendangsari Kecamatan Pajangan Bantul adalah berupa pelayanan masyarakat serta pelaksanaan program pemerintahan desa yang ditujukan untuk mendukung berbagai kegiatan masyarakat seperti kegiatan pelayanan administrasi kependudukan, penyusunan rancangan peraturan dan keputusan desa serta pelaksanaan berbagai program kegiatan masyarakat yang berhubungan dengan upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Sebagai salah satu desa yang sudah memanfaatkan Sistem Informasi Desa seperti yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014, Desa Sendangsari Kecamatan Pajangan Bantul dalam kegiatan operasional kesehariannya ternyata secara keseluruhan masih dilakukan secara manual. Hal ini selain disebabkan oleh minimnya pengetahuan masyarakat terkait penggunaan website, kurangnya tampilan *User Interface* maupun *User Experience* Sistem Informasi Desa Sendangsari membuat keberadaan Sistem Informasi Desa kurang diminati oleh masyarakat. Tidak hanya sampai disitu, terbatasnya fitur yang dimiliki oleh website khususnya yang menyangkut fitur pelayanan publik juga membuat Sistem Informasi Desa Sendangsari tidak cukup efektif dan efisien dalam membantu pelayanan publik di desa Sendangsari. Sehingga permasalahan ini membuat Sistem Informasi Desa Sendangsari menjadi terbengkalai dan sudah cukup lama tidak difungsikan kembali.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka pihak Desa Sendangsari merasa perlu memiliki suatu Sistem Informasi Desa berbasis website yang tidak

hanya informatif namun juga interaktif serta memiliki kualitas *User Interface* yang baik maupun *User Experience* yang mudah dimengerti oleh masyarakat. Sehingga penulis melalui penelitian ini diminta oleh pihak Desa Sendangsari untuk melakukan perancangan kembali Sistem Informasi Desa berbasis website di Desa Sendangsari Kecamatan Pajangan Bantul sebagai bahan tugas akhir dengan judul "Perancangan *User Interface* Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode *Lean UX*".

Adapun pemilihan metode perancangan dengan menggunakan metode *Lean UX* pada umumnya dilakukan oleh peneliti dikarenakan perancangan menggunakan metode ini memiliki kelebihan dalam hal kecepatan dan tingkat keberhasilan yang tinggi namun juga tetap fokus pada tingkat pemahaman terhadap produk experience yang meniadakan pembuangan (*waste*) yang tidak dibutuhkan.

Melalui metode *Lean UX* peneliti dapat memvalidasi banyak hipotesis yang sesuai dengan keinginan pengguna. Secara umum, perancangan menggunakan metode *Lean UX* memiliki 4 tahapan yaitu *Declare Assumption*, *Create MVP*, *Run an experiment*, dan *feedback and research*. Adapun alasan menggunakan metode *Lean UX* karena metode ini merupakan salah satu metode yang memudahkan proses perancangan *user experience* secara efektif, efisien, dan tepat sasaran (3).

Dipertegas kembali *Lean user experience (Lean UX)* merupakan metode yang mengedepankan *Feedback* dan *Research* atau dalam artian lain yaitu suatu metode memanfaatkan pendapat dari pengguna untuk dapat diolah dan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan iterasi pada rancangan dan mengulang siklus mulai dari analisis kebutuhan atau melanjutkan ke tahap implementasi (4). Sehingga, pada tahapannya penggunaan metode *Lean UX* akan sangat sesuai dengan karakteristik pengguna yang dalam hal ini adalah aparatur desa serta masyarakat desa yang minim pengetahuan terkait website khususnya pada tahap implementasinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam

penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *User Interface* dan *User Experience* Sistem Informasi Desa Sendangsari menggunakan metode *Lean UX*?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Studi kasus dalam penelitian ini adalah Desa Sendangsari Kecamatan Pajangan Bantul.
2. Penelitian yang akan dilakukan berfokus terbatas pada perekomendasi desain *user interface* pada sistem informasi desa berdasarkan kebutuhan yang berpusat pada *user/pengguna*.
3. Perancangan desain *user interface* sepenuhnya dilakukan dengan menggunakan metode *Lean UX*.
4. Penelitian berfokus terbatas untuk menghasilkan rancangan berupa purwarupa *prototype* yang akan dibuat menggunakan figma dan 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, voting kebijakan, maupun fitur komunikasi pengaduan langsung.
6. Pengujian rancangan akan dilakukan menggunakan penilaian berdasarkan *System Usability Scale (SUS)* yang kemudian disesuaikan melalui wawancara mendalam (*depth interview*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkan rekomendasi desain *user interface* sistem informasi desa yang mudah dipahami oleh pegawai desa maupun warga Desa Sendangsari.
2. Membantu memudahkan pegawai/perangkat desa maupun warga di desa

Sendangsari 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 dibangu perkuliahan dalam rangka persiapan memasuki dunia kerja.

2. Desa Sendangsari

Mempermudah aparatur (pegawai) desa dalam hal pendistribusian informasi maupun pelaksanaan pelayanan publik.

3. Universitas Amikom Yogyakarta

Dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi mahasiswa maupun kalangan praktisi yang ingin melakukan penelitian sejenis khususnya terkait perancangan *user interface* website.

1.6 Metode Penelitian

Dalam proses metode penelitian, penulis akan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi dan wawancara.

1.6.1 Metode Observasi

Observasi berguna untuk mengetahui keadaan serta kebutuhan masyarakat terkait tampilan rancangan website Desa Sendangsari. 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 Sendangsari.

1.6.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai permasalahan yang dialami oleh perangkat desa maupun masyarakat Desa Sendangsari yang nantinya akan dijadikan bahan pertimbangan dalam proses

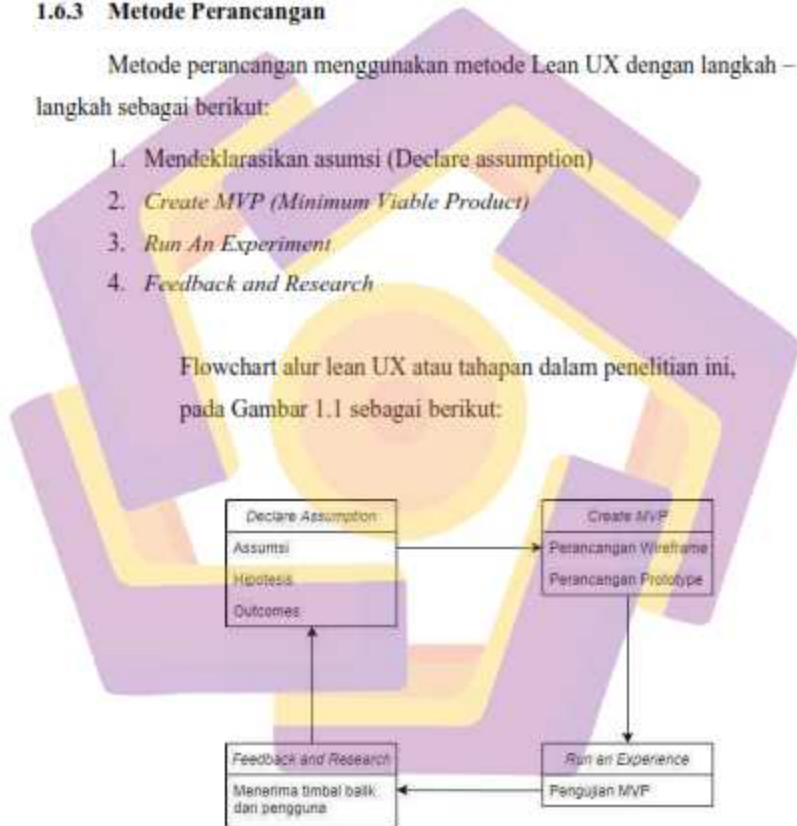
perancangan desain website Desa Sendangsari.. Wawancara juga akan digunakan untuk memetakan berbagai kebutuhan masyarakat dan perangkat desa terkait fitur serta fungsionalitas website yang diperlukan. Wawancara sendiri nantinya akan dilakukan secara bebas tanpa menyiapkan daftar pertanyaan sehingga hasil wawancara diharapkan akan lebih luas dan detail.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan metode Lean UX dengan langkah – langkah sebagai berikut:

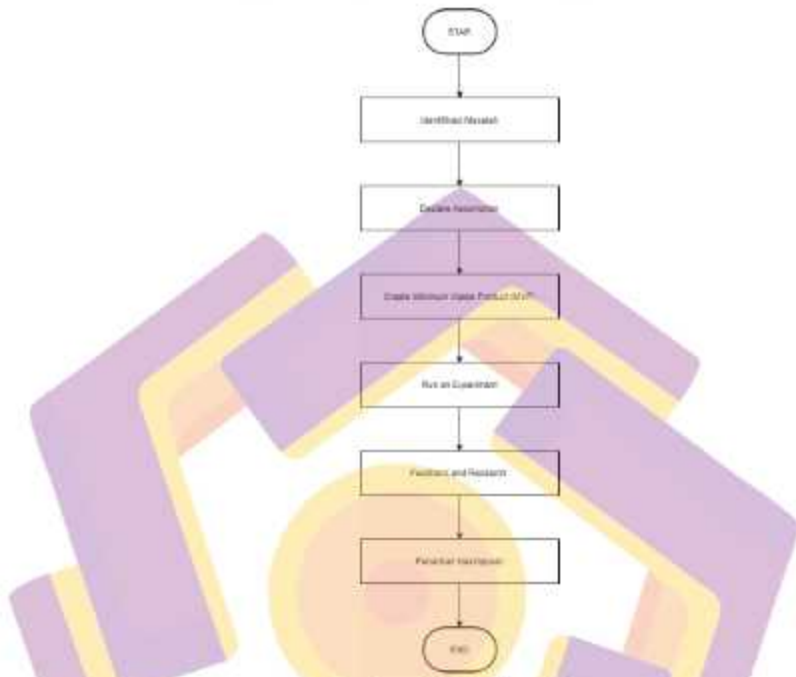
1. Mendeklarasikan asumsi (Declare assumption)
2. *Create MVP (Minimum Viable Product)*
3. *Run An Experiment*
4. *Feedback and Research*

Flowchart alur lean UX atau tahapan dalam penelitian ini, pada Gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1.1 Flowchart Alur *Lean UX*

Flowchart alur penelitian pada Gambar 1.2 sebagai berikut:



Gambar 1.2 Alur Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dimana disini bermanfaat mempermudah dan mengetahui pembahasan yang ada dalam skripsi secara menyeluruh, maka dari itu sangat perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman skripsi. Sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, dalam bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, dalam bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar teori, untuk tinjauan pustaka berisi penelitian perbandingan sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dasar teori berisikan user interface, user experience, website, website resmi desa dane rase, metode lean ux, declare

assumption, Create Minimum Viable Product (MVP), Run an Experiment, Feedback and research, prototype, Usability (Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction.), desain website (layout, composition, color, texture, typography, imagery), teori pewarnaan (warna primer, warna sekunder, warna tersier), populasi dan sampel, quota sampling, kuesioner, uji validitas, reliabilitas. Berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN, dalam bab ini membahas tentang metode penelitian yang dilakukan dalam pengembangan perancangan UI/UX. Agar sistematis, bab metode penelitian meliputi: jenis penelitian, objek penelitian, tahapan awal, wawancara, studi literatur, observasi, tahapan pengembangan, *declare assumption, create minimum viable product (MVP), run an experiment, feedback and research*, tahapan akhir.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN, dalam bab ini membahas mengenai hasil dari implementasi pembuatan desain serta pengujian guna mengetahui apakah prototype sudah sesuai dengan perancangan yang sudah dilakukan sebelumnya.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan tentang desain yang dibuat serta memberikan saran untuk pengembangan desain yang dalam hal ini berupa prototype tersebut untuk selanjutnya dapat diimplementasikan kedalam bentuk website yang siap pakai.