

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Donokerto, sebuah desa yang terletak di Kecamatan Turi, Kabupaten Sleman, memiliki potensi wisata yang menarik dan beragam. Namun, hingga saat ini desa Donokerto belum memiliki *website* resmi untuk mempublikasikan informasi tentang profil desa, kegiatan, dan berbagai layanan kepada masyarakat. Akibatnya, banyak tempat wisata dan fasilitas serta sarana prasarana yang tersebar di Donokerto masih belum dikenal oleh masyarakat luas.

Ketiadaan portal berita juga menjadi kendala signifikan bagi masyarakat dalam mengakses informasi terkait agenda dan kegiatan yang berlangsung. Publikasi informasi melalui media online seperti *website* sangat penting untuk mempermudah masyarakat memperoleh informasi dan memudahkan akses terhadap layanan publik. *Website* dapat berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pemerintah desa dan masyarakat, sekaligus sebagai sarana promosi untuk menarik perhatian wisatawan. Selain itu, *website* memiliki keunggulan dibandingkan media sosial dalam hal aksesibilitas yang lebih luas, karena dapat diakses oleh siapa saja tanpa memerlukan akun atau mengikuti halaman tertentu. *Website* juga memiliki struktur informasi yang lebih baik, memungkinkan pengelompokan informasi ke dalam kategori yang jelas seperti berita, jadwal acara, dan wisata, sehingga memudahkan pengunjung menemukan informasi yang dibutuhkan tanpa terganggu oleh unggahan baru seperti di media sosial[1].

Tantangan yang dihadapi adalah menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Desain *User Interface* dan *User Experience* yang baik sangat krusial untuk memastikan bahwa pengunjung dapat dengan mudah menemukan informasi. Oleh karena itu, perancangan UI/UX berbasis kebutuhan pengguna menjadi langkah penting dalam menciptakan *website* yang efektif.

Penelitian ini akan menggunakan metode *User Centered Design*, sebuah pendekatan desain yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap

tahap proses pengembangan. Metode ini mencakup riset untuk memahami kebutuhan pengguna, mendefinisikan masalah, merancang ide-ide inovatif, membuat *prototype* desain, serta menguji solusi berdasarkan umpan balik dari pengguna. Sebagai bagian dari tahap pengujian, penelitian ini akan menerapkan *System Usability Scale* untuk mengevaluasi tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan *website Explore* Donokerto setelah implementasi. Dengan menerapkan metode UCD dalam perancangan *front end website Explore* Donokerto, diharapkan dapat dihasilkan desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga intuitif dan mudah digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Seberapa efektif penerapan metode *User Centered Design* dalam perancangan *UI/UX* dan *Front end website Explore* Donokerto untuk memahami dan mengatasi kesulitan yang dihadapi masyarakat dalam memperoleh informasi terkait Desa Donokerto?"

1.3 Batasan Masalah

Berkaitan dengan apa yang sudah peneliti paparkan pada latar belakang maka dapat ditentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Merancang *User Interface* dan *front end* pada *website Explore* Donokerto.
2. Mengimplementasikan metode *User Centered Design* dalam proses perancangan.
3. Melakukan pengujian *usability testing* menggunakan metode *System Usability Scale* terhadap rancangan *website*, dengan melakukan penyeberan kuisioner.
4. Proses perancangan *user interface* dan *prototype* dilakukan menggunakan *tools* Figma, dan Maze digunakan sebagai *tools* untuk *usability testing website* yang telah dirancang.
5. Menggunakan bahasa pemrograman HTML dan Tailwind CSS yang

dirancang menggunakan *Visual Studio Code*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *User Interface* dan *Front End* pada *website Explore* Donokerto untuk mempermudah akses informasi mengenai berita, agenda, wisata dan layanan fasilitas publik desa bagi masyarakat dan wisatawan dengan menerapkan metode *User Centered Design* sebagai acuan analisis kebutuhan pengguna dan menggunakan *System Usability Scale* untuk validasi pengujian, untuk mencapai *User Experience* yang optimal.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai kegiatan dan fasilitas layanan publik di Desa Donokerto.
2. Memanfaatkan *website* sebagai alat promosi untuk menarik lebih banyak pengunjung ke Donokerto, sehingga berpotensi meningkatkan perekonomian lokal.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang penelitian yang menjelaskan pentingnya perancangan *website Explore* Donokerto, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Selain itu, bab ini juga mencakup ruang lingkup penelitian yang menjelaskan batasan-batasan yang diambil dalam penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi teori-teori dan elemen-elemen yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan, serta penjelasan metode *user centered desain* yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi hasil penelitian seperti rancangan *wireframe*, implementasi desain *interface*, dan hasil pengujian desain *interface*

menggunakan metode *system usability scale*.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran serta masukan terkait berbagai hal dari penelitian yang dilakukan, implementasi metode *user centered design* sampai dengan hasil pengujian.

