

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital saat ini perkembangan teknologi dari waktu ke waktu berkembang secara pesat. Terutama pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya *website*. *Website* merupakan suatu dokumen berupa sekumpulan *site page* atau halaman yang berisikan berbagai informasi dalam bentuk digital bisa berupa teks, gambar, animasi, video atau bahkan gabungan dari semuanya yang disediakan melalui internet sehingga dapat diakses oleh banyak orang di seluruh dunia selama memiliki koneksi internet[1]. Definisi lain mengatakan bahwa *website* merupakan salah satu media alat komunikasi yang sering digunakan di berbagai sektor kalangan sebagai media penyebaran informasi untuk segala keperluan[2], [3].

Melalui Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional, Pemerintah Indonesia disarankan untuk mengadopsi *E-Government*. *E-Government* ini memiliki tujuan untuk meningkatkan interaksi kepada masyarakat dengan memanfaatkan perkembangan teknologi salah satunya *website*[4]. Seperti pada Pemerintah Kalurahan Nogotirto yang sudah memiliki *website* resmi pada <https://nogotirtosid.slemankab.go.id/> yang menyediakan layanan informasi mengenai profil, berita terkini, serta informasi mengenai panduan layanan seputar kalurahan. Namun menurut hasil observasi, *website* ini belum dirancang secara optimal dan masih menggunakan *template* dari *wordpress* sehingga memiliki beberapa masalah dan kekurangan seperti fitur yang kurang lengkap, tampilan yang kurang menarik sehingga pengguna merasa kurang maksimal dalam menikmati layanan serta fitur yang ada pada *website*.

Dari berbagai masalah yang ada, dapat menyebabkan situs *website* Kalurahan Nogotirto yang terkesan kurang profesional dan tidak optimal dalam penggunaannya. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat kepuasan masyarakat

pada saat mengakses informasi atau memanfaatkan layanan yang tersedia di *website* tersebut. Selain itu, kurangnya pelibatan pengguna dalam proses pengembangan *website* membuat desain yang dihasilkan kurang sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, perencanaan untuk melakukan perancangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada *website* Kalurahan Nogotirto ini sangatlah penting. Langkah ini bertujuan untuk memastikan *website* tetap relevan dalam menyampaikan informasi, mudah digunakan oleh pengguna, serta dapat memberikan pelayanan terbaik bagi masyarakat Kalurahan Nogotirto dan pengguna lainnya.

Melalui pendekatan *User Centered Design* (UCD) dan *System Usability Scale* (SUS), penelitian terdahulu mengatakan bahwa metode ini menawarkan solusi yang relevan untuk mengatasi suatu permasalahan. Salah satu penelitian dengan judul "Pendekatan Metode *User-Centered Design* dan *System Usability Scale* dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka *Website*" membuktikan efektivitas metode *User Centered Design* (UCD) dan *System Usability Scale* (SUS) dalam memperbaiki *usability*, dimana hasil evaluasi awal dan akhir didapatkan kenaikan rata-rata nilai *System Usability Scale* (SUS) sebesar 12,08 dan kenaikan level kategori dari *ok*, *marginal low* dengan *grade F* menjadi *good*, *acceptable* dengan *grade C*. Hal ini menunjukkan keberhasilan *redesign* menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan *System Usability Scale* (SUS) dalam memenuhi kebutuhan pengguna[5].

User Centered Design (UCD) merupakan suatu proses perancangan desain antarmuka melalui pendekatan yang dilakukan secara berulang (*iterative*) dengan fokus pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja pada desainnya[6]. Sedangkan *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode pengujian yang diukur menggunakan kuesioner yang berisi 10 pernyataan dengan skala 1 sampai 5, yang mencakup opsi "sangat tidak setuju", "tidak setuju", "ragu-ragu", "setuju", dan "sangat setuju"[7]. Definisi lain juga menjelaskan bahwa metode SUS merupakan metode pengujian sistem aplikasi atau *website* dengan memberikan pertanyaan mudah kepada pengguna untuk

mengevaluasi pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan sistem tersebut[8]. Metode ini berfungsi sebagai alat evaluasi kuantitatif yang dapat memberikan gambaran mengenai tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) serta kepuasan pengguna terhadap aplikasi atau *website* yang diuji. Dengan memanfaatkan kombinasi metode *User Centered Design* (UCD) dan *System Usability Scale* (SUS), proses pengembangan *website* dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan terukur, sehingga dapat menghasilkan solusi yang lebih tepat sasaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang ulang *website* pemerintah Kalurahan Nogotirto agar lebih sesuai dengan kebutuhan informasi dan layanan publik, serta dapat menjadikan acuan perbaikan desain yang lebih sesuai terhadap kebutuhan masyarakat atau pengguna. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini melibatkan responden masyarakat Kalurahan Nogotirto melalui kuesioner dan wawancara guna memahami pengalaman serta kebutuhan pengguna. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan kualitas *website* pemerintah desa dengan menjadikannya lebih relevan dan efektif dalam memberikan informasi dan layanan kepada publik. Dengan demikian, penulis mengajukan penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan UI/UX Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada Website Kalurahan Nogotirto”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah utama terkait dengan *website* Kalurahan Nogotirto adalah bagaimana menjadikan *website* Kalurahan Nogotirto menjadi tampilan yang menarik, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan mudah digunakan?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, diantaranya yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di Kalurahan Nogotirto yang beralamat di Jl. Kramatan, Nogosaren, Nogotirto, Kec. Gamping, Kabupaten Sleman,

Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Penelitian ini berfokus pada penerapan metode *User Centered Design* (UCD) untuk menganalisis kebutuhan pengguna serta merancang solusi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang lebih optimal. Evaluasi *usability* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur efektivitas desain yang dihasilkan.
3. Hasil penelitian ini terbatas pada perancangan desain tampilan *User Interface* (UI) dalam bentuk *prototype* dan tidak mencakup implementasi atau pengembangan *website* dalam bentuk program yang dapat dioperasikan secara langsung.
4. Penelitian ini berfokus pada aspek desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) tanpa membahas aspek teknis implementasi sistem pada sisi *backend* atau pengolahan data *server-side*.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan pada *website* Kalurahan Nogotirto terkait *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) guna merancang ulang tampilan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Dengan pendekatan ini, diharapkan desain *website* yang dihasilkan dapat lebih mudah digunakan, lebih menarik secara visual, serta lebih sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna.

1.5. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan ini, tentunya dapat memiliki manfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi pihak Kalurahan Nogotirto, penelitian ini dapat memberikan solusi dalam perancangan ulang tampilan *User Interface* (UI) berdasarkan hasil analisis *User Experience* (UX), sehingga *website* dapat lebih optimal dalam memberikan layanan dan informasi kepada masyarakat.
2. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi Kalurahan Nogotirto dalam melakukan pembangunan ulang *website* secara menyeluruh.

3. Bagi akademisi dan mahasiswa, khususnya di Universitas Amikom Yogyakarta, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam melakukan kajian sejenis terkait perancangan UI/UX menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan evaluasi *usability* dengan *System Usability Scale* (SUS).

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memuat uraian yang jelas dan terstruktur untuk tiap-tiap bab. Berikut adalah sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I dalam penelitian ini membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II dalam penelitian ini berisi tentang bahasan teori tentang hal-hal yang berhubungan dengan pembahasan perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) serta metode yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III dalam penelitian ini berisi tentang metode yang akan digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian. Dalam bab ini juga menjelaskan tentang proses-proses pelaksanaan penelitian seperti alur penelitian atau prosedur penelitian, serta alat dan bahan yang digunakan oleh penulis untuk penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV dalam penelitian ini menjelaskan tentang proses pengimplementasian metode yang digunakan oleh penulis untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab V dalam penelitian ini berisikan rakuman hasil penelitian dengan memberikan kesimpulan serta saran-saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

