

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam cara pemerintah memberikan pelayanan kepada masyarakat. Transformasi digital kini tidak lagi menjadi pilihan, melainkan telah menjadi kebutuhan strategis dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyelenggaraan pemerintahan [1]. Di era digital saat ini, masyarakat menuntut pelayanan publik yang tidak hanya cepat, tetapi juga transparan, akuntabel, serta mudah diakses melalui berbagai saluran informasi [2]. Kondisi ini menuntut instansi pemerintah untuk terus berinovasi dalam penyediaan platform layanan informasi publik yang terintegrasi, mudah digunakan, dan menjangkau seluruh lapisan masyarakat [3]. Namun, fakta dilapangkan menurut Komisi Informasi Pusat menunjukkan bahwa penyampaian informasi publik di banyak daerah masih menghadapi berbagai hambatan, seperti ketidakteraturan, keterlambatan, serta kurangnya integrasi, meskipun kewajiban untuk membuka akses informasi secara cepat dan sederhana telah diatur dalam Undang – Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik [4].

Kondisi tersebut juga terjadi di Kabupaten Gunungkidul, khususnya pada Diskominfo Gunungkidul sebagai instansi pengelola data publik. Proses pengumpulan dan penyampaian informasi sektoral di lingkungan Diskominfo Gunungkidul belum sepenuhnya terdigitalisasi dan masih tersebar di berbagai tempat yang tidak saling terintegrasi. Hal ini menimbulkan kendala seperti duplikasi data, keterlambatan pelaporan, serta kesulitan dalam pemantauan oleh pihak internal maupun masyarakat. Padahal, sebagai wali data di tingkat daerah, Diskominfo memiliki peran strategis dalam memastikan kelancaran arus data dan informasi publik [5]. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner terhadap 20 responden masyarakat Gunungkidul, diketahui bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam mengakses informasi publik seperti dokumen keuangan, data kepegawaian, berita, dan informasi tentang menara jaringan. Selain itu, mereka juga menyampaikan pentingnya adanya satu platform informasi publik yang terpusat,

mudah digunakan, dan rutin diperbarui.

Apabila permasalahan ini terus berlanjut tanpa solusi yang tepat, maka dikhawatirkan akan berdampak pada menurunnya kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah daerah dalam menyediakan informasi publik. Kurangnya transparansi dan lambatnya penyampaian informasi juga dapat menghambat partisipasi masyarakat dalam pembangunan, memperlambat pengambilan keputusan, serta meningkatkan risiko penyebaran informasi yang tidak valid. Untuk menjawab permasalahan tersebut, Diskominfo Gunungkidul menginisiasi pengembangan website DOPADU (Data Olahan Persektoral Terpadu), sebuah sistem digital berbasis website yang dirancang untuk mengintegrasikan data sektoral ke dalam satu platform pusat. Sistem ini ditujukan untuk menyajikan berbagai informasi publik, seperti situs web dan media sosial resmi pemerintah, agenda kegiatan, laporan keuangan, data pegawai, berita resmi, informasi menara jaring, serta layanan aduan dari masyarakat.

Namun, keberhasilan sistem informasi publik tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan datanya, melainkan juga pada kualitas desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang mampu memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam mengakses informasi [6]. Antarmuka yang membingungkan, navigasi yang rumit, dan penyampaian informasi yang kurang menarik akan mengurangi efektivitas sistem dalam menyampaikan informasi [7]. Oleh karena itu, perancangan UI/UX menjadi aspek penting dalam pengembangan website DOPADU agar informasi dapat diakses secara langsung, informatif, dan nyaman oleh pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* [8], untuk merancang UI/UX website DOPADU berdasarkan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna secara langsung. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan kebutuhan pengguna secara langsung. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan desain antarmuka yang informatif, efisien, responsif, serta dapat meningkatkan kepuasan dan kepercayaan masyarakat terhadap sistem informasi publik yang disediakan oleh pemerintah daerah.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi metode *design thinking* untuk perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) website DOPADU Diskominfo Gunungkidul?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) website DOPADU dengan metode *design thinking* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka terdapat batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) website DOPADU Diskominfo Gunungkidul dari sisi *user* dengan menggunakan aplikasi figma yang meliputi pembuatan wireframe dan portotipe, serta pengembangan frontend menggunakan HTML dan CSS.
2. Proses perancangan dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahap : *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.
3. Pengujian *prototype* dilakukan menggunakan *Maze Design*.
4. Responden pengujian dibatasi pada kelompok kecil 20 responden yang mewakili calon pengguna website DOPADU, seperti masyarakat umum yang berdomisili di Gunungkidul.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Bagi Peneliti** : Penelitian ini memberikan peluang bagi peneliti untuk memperdalam pemahaman mengenai penerapan metode *design thinking*

dalam merancang antarmuka pengguna (UI/UX) untuk sistem informasi publik. Peneliti juga mendapatkan pengalaman langsung dalam menguji dan mengevaluasi desain prototipe, serta memahami pentingnya pengujian desain untuk mendapatkan hasil yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. **Bagi Universitas** : Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan materi pembelajaran yang berkaitan dengan desain sistem dan perancangan antar muka pengguna, khususnya dalam konteks transformasi digital di sektor publik.
3. **Bagi DiskomInfo Gunungkidul** : Penelitian ini memberikan hasil berupa rancangan UI/UX website DOPADU yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan dan implementasi sistem informasi publik yang lebih efisien dan mudah diakses oleh pengguna. Dengan adanya desain yang lebih baik, Diskominfo Gunungkidul diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan informasi publik, memperkuat citra sebagai penyedia informasi yang transparan dan responsif, serta mendukung transformasi digital pemerintah di tingkat daerah.