

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sistem informasi yang sangat cepat menjadikan teknologi sistem informasi dapat menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan seperti pada organisasi, perusahaan, lembaga instansi, dan pihak lainnya yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan. Sistem informasi dapat diartikan sebagai satu kesatuan yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi.

User Interface merupakan bagian tampilan visual dari sebuah *website*, aplikasi, *software* atau *hardware* yang menghubungkan sistem dengan pengguna, elemen visual seperti tata letak, desain ikon, teks, tombol, gambar, dan pemilihan warna yang tepat adalah bagian dari *User Interface* itu sendiri. *UI/UX* mempunyai peranan penting dalam sebuah sistem dikarenakan bertujuan untuk memudahkan pengguna saat menggunakan sistem.

Media Centre Sembada merupakan sebuah media informasi publik berbasis *website* yang dimiliki oleh Pemerintah Kabupaten Sleman dan dikelola langsung oleh Diskominfo Kabupaten Sleman. Pembangunan dan pengembangan Media Centre Sembada diarahkan untuk meningkatkan layanan komunikasi dan kebutuhan informasi kepada masyarakat. Namun pada penggunaan *website* ini *user* atau pengguna mengeluhkan masalah pada tampilan *website* (*user interface*) yang terlalu ramai dan tata letak yang masih berantakan menyebabkan pengguna kurang nyaman dengan *UI* pada *website* saat ini.

Dari penjelasan masalah yang telah diuraikan, perlu untuk melakukan evaluasi secara detail dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* dan *persona*. Metode ini digunakan untuk mencari masalah yang terjadi pada *website* dengan melakukan wawancara dan menyebarkan kuesioner serta melakukan perbaikan *website* internal Media Centre Sembada sesuai dengan hasil kuesioner dan *persona* yang diperoleh. Pada tahapan perbaikan *website* dapat dilakukan dengan melakukan beberapa tahapan yang ada pada SDLC (*System development cycle*) yaitu (*planning, analysis, design, implementation, testing, maintenance*).

Akan tetapi pada penelitian ini hanya menggunakan beberapa bagian atau berfokus pada tahapan *planning*, *analysis*, dan *design*, dengan menghasilkan sebuah desain UI. Solusi yang diperlukan pada tahap ini adalah evaluasi dan perbaikan perancangan *user interface* pada *website* Media Centre Sembada dengan metode *Lean UX* yang memiliki kelebihan dalam hal kecepatan dan tingkat keberhasilan yang tinggi dan juga tetap fokus terhadap produk *experience* yang meniadakan pembuangan (*waste*) yang tidak dibutuhkan. Metode *Lean UX* terdiri dari 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[1]. Dalam *user interface* dibutuhkan segera untuk memproses pengembangan di dalam sistem sehingga *Lean user experience (Lean UX)* karena memiliki tingkat kelebihan pada tingkat keberhasilan yang cepat namun juga tetap fokus pada tingkat pemahaman terhadap *product experience* yang akan dibuat[2]. Dipertegas kembali *Lean User Experience (Lean UX)* adalah *Feedback* dan *Research* yakni mendapatkan pendapat dari pengguna dan mengolahnya untuk digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan iterasi pada rancangan dan mengulang siklus mulai dari analisis kebutuhan atau melanjutkan ke tahap implementasi[3]. Sehingga, pada tahapannya penggunaan metode *Lean UX* akan sangat sesuai dengan karakteristik pengguna yang dalam hal ini adalah masyarakat yang minim pengetahuan tentang *website* khususnya pada tahap implementasinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjabaran latar belakang maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang akan diselesaikan pada penelitian kali ini adalah "Bagaimana memperbaiki dan mengevaluasi *user interface* pada *website* Media Center Sembada dengan menggunakan metode *Lean UX*?".

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah di atas maka Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada *website* Media Centre Sembada Sleman.
2. Penelitian tidak mencakup pembuatan aplikasi.
3. Pembuatan desain *UI/UX* untuk *front end*, tidak meliputi *back end website*.
4. Hasil penelitian ini berupa *prototype* desain.
5. Metode evaluasi yang digunakan adalah metode *Heuristic Evaluation* dan *persona*.
6. Pada penelitian ini perbaikan *website* hanya berfokus pada tahapan desain UI.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perbaikan rancangan user interface pada *website* Media Centre Sembada dengan menggunakan metode Lean UX.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui kekurangan dan kelemahan pada *website*.
2. Meningkatkan tingkat kepuasan pengguna *website*.
3. Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama masa kegiatan perkuliahan.
4. Menghasilkan rekomendasi untuk pengembangan *website* dimasa mendatang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan di sini bermanfaat mempermudah dan mengetahui pembahasan yang ada dalam skripsi secara menyeluruh, maka dari itu sangat perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

Dalam penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman *motto* dan persembahan, halaman kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, inti sari dan *abstract*

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

- **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini diuraikan mengenai teori-teori digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan Pustaka beberapa tema yang pernah diteliti sebelumnya, uraian teori yang mendasari penelitian serta yang berhubungan dengan objek penelitian yaitu sistem informasi, *user interface*, *user experience*, *website*, *metode Lean UX*, *Declare Assumption*, *Create MVP*, *Run an Experiments*, *Feedback and Research*, *Usability*, *Prototype*, *Kuisisioner*, *Uji Validitas*, *Reliabilitas*, *Quota sampling*, *Teori Warna*, *Desain Website (layout, color, typography, composition, image)*.

- **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan dalam pengembangan perancangan ulang *UI/UX*. Agar sistematis, bab metode penelitian meliputi:

1. Jenis penelitian
2. Objek penelitian
3. Tahapan awal
4. Wawancara
5. Studi Literatur
6. Observasi

7. Tahapan pengembangan
8. *Declare assumption*
9. *Create Minimum Viable Product (MVP)*
10. *Run an Experiment*
11. *Feedback and Research*
12. Tahapan Akhir

- **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang hasil perancangan yang telah diimplementasikan dan pembahasan mengenai hasil implementasi.

- **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab akhir ini berisi tentang hasil dan kesimpulan yang ditarik dari hasil implementasi perancangan UI/IX, serta saran yang dapat menjadi masukan agar hasil dari penelitian ini dapat dikembangkan lagi.

