

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

User interface merupakan sebuah tampilan visual produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna, untuk tampilan *User interface* dapat berupa sebuah bentuk, warna, dan tulisan yang didesain dengan semenarik mungkin yang dapat diuraikan dengan kata lain bagaimana tampilan sebuah sistem yang dilihat oleh pengguna. *User Interface* juga memiliki tanggung jawab terhadap beberapa desain seperti *layout*, *image*, *button*, atau yang berhubungan dengan visual. *UI/UX* berperan penting dalam sebuah sistem dikarenakan penilaian kemudahan dan efisiensi, untuk pengalaman pengguna saat berselancar menggunakan sistem.

Kantor Desa Dane Rase Kecamatan Keruak Kabupaten Lombok Timur merupakan bangunan aset desa atau kelurahan yang diperuntukan secara khusus untuk kegiatan operasional pemerintah desa yang tidak dimiliki oleh pribadi. Kegiatan utama di kantor Desa Dane Rase ada beberapa contoh yaitu Pelaksanaan kegiatan administrasi kependudukan persiapan bahan-bahan penyusunan rancangan peraturan desa dan keputusan yang ditetapkan oleh kepala desa dan persiapan bantuan melaksanakan kegiatan masyarakat yang berhubungan dengan upaya menciptakan ketertiban masyarakat selain itu masih banyak kegiatan lainnya yang akan mendukung kegiatan masyarakat dalam segi pelayanan desa. Perkiraan jumlah penduduk Desa

Dane Rase saat ini mencapai 4.378 orang, dengan besarnya jumlah masyarakat yang dimiliki desa tersebut maka kegiatan pelayanan didukung dengan adanya fasilitas *Website* Resmi Desa Dane Rase yang diperuntukan bagi masyarakat untuk memperoleh informasi dan pelayanan desa.

Website Resmi Desa Dane Rase menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat dalam kegiatan sehari-hari seperti surat izin atau surat keterangan tertentu. 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 masalah yang telah diuraikan pihak Kantor Desa Dane Rase saat ini merasa perlu melakukan evaluasi secara detail menggunakan metode yaitu *heuristic evaluation* dan *persona*, dengan menggunakan metode ini untuk menggali permasalahan yang terjadi dalam *website* dengan menyebarkan Kuesioner dan wawancara serta perbaikan pada *website* Resmi Desa Dane Rase sesuai dengan hasil yang didapat melalui Kuesioner yang diperoleh. Ada beberapa tahapan dalam melakukan sebuah perbaikan *website* yaitu SDLC (*System development cycle*) yang memiliki 6 tahapan yaitu (*planning, analysis, design, implementation, testing, maintenance*) namun dalam penelitian ini tahapan yang digunakan hanya beberapa point tahapan saja yang berfokus pada *planning, analysis, design*, yang akan menghasilkan sebuah *UI*. Untuk solusi yang dibutuhkan pada perbaikan perancangan *user interface* pada *website* Resmi Desa Dane Rase dengan menggunakan 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. selain itu dapat memvalidasi banyak hipotesis yang sesuai dengan keinginan pengguna. Metode *Lean UX* memiliki 4 tahapan yaitu *Declare Assumption*, *Create MVP*, *Run an experiments*, 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 didalam 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 desa yang minim pengetahuan tentang website khususnya pada tahap implementasinya.

Untuk dapat melakukan sebuah peningkatan dalam segi kenyamanan dan kemudahan pengguna *website* Resmi Desa Dane Rase tanpa harus

meninggalkan tujuan utamanya dengan melakukan perancangan ulang *user interface* dan *user experience*. Dalam perancangan ulang tersebut dapat menggunakan beberapa metode seperti *tradisional UX*, *Lean UX*, *agile UX*. Didalam *tradisional UX* yang terstruktur dan berfokus pada *requirement* awal tanpa memikirkan kebutuhan akhir pengguna serta berfokus pada fitur produk karena tujuan utama *tradisional UX* adalah *usability* dan *desain*[4]. *Lean UX* adalah kolaborasi dari *agile UX*, *design thinking*, *lean startup* yang mengacu kepada pelanggan atau pengguna sebagai pusat dalam pengembangan produk[5]. Sedangkan dengan *agile UX* yang hanya berfokus pada kebutuhan developer dan perilsan produk yang dimana secara bertahap serta dokumentasi yang komprehensif. Tujuan dari *agile UX* adalah *collaboration and delivery*. Adapun untuk *Lean UX* adalah *measuring and validating product*. *Lean UX* sebuah metode yang membawa sifat nyata atau menyelesaikan sebuah produk agar menjadi lebih cepat dengan cara berkolaborasi antar fungsional sehingga nanti akan mengurangi kegiatan dokumentasi yang menyeluruh namun berfokus terhadap pembangunan dan pengembangan secara bersama mengenai pengalaman produk yang sedang dirancang[6]. Dimana metode ini atau metode *Lean UX* populer di era digital karena metode ini dapat mengukur terhadap tingkat keberhasilan dalam mengembangkan maupun merancang sebuah produk atau layanan digital dengan waktu yang cepat dan efektif[7].

Dari hasil wawancara dan didukung dengan observasi pada *website* Resmi Desa Dane Rase. Hasil observasi yang dilakukan pada awal penelitian

bahwa *website* Resmi Desa Dane Rase masih kurang dalam segi fitur, tata letak, terlalu ramai, beberapa fitur yang tidak memiliki desain dan untuk mendaftarkan diri di *website* Resmi Desa Dane Rase masih secara offline yang dilakukan dengan cara mendatangi kantor desa untuk didaftarkan terlebih dahulu ke sistem dan untuk tampilan login masih membuat user bingung saat mengakses fitur login tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa banyak pengguna *website* Resmi Desa Dane Rase masih kurang nyaman dan kurang paham dalam pengoprasian *website* Resmi Desa Dane Rase. Berdasarkan data awal hasil wawancara penulis menemukan bahwa masyarakat Desa Dane Rase mengalami kesulitan dalam memahami dan berselancar di *website* Resmi Desa Dane Rase. Selain itu ada beberapa yang mengatakan bahwa kombinasi warna dan tampilan di bagian Home terlalu ramai dan perlunya ditingkatkan *user interface* agar lebih menarik.

Metode *Lean UX* dirasa cocok untuk merancang *user interface website* Resmi Desa Dane Rase. Metode *Lean UX* dipilih didasarkan pada *feedback* pengguna atau berfokus pada pengalaman pengguna. Karena metode ini dapat mengukur serta dapat memvalidasi produk. Pengguna atau user akan menjadi fokus utama dalam mengembangkan desain *user interface*. *Lean UX* berupaya memecahkan masalah ini dengan menerapkan tahap-tahap yang dimiliki *Lean UX*.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan metode *Lean UX* pada perancangan *user interface website* Resmi Desa Dane Rase. Sebagai langkah awal dalam penelitian ini peneliti

melakukan analisis *user interface* dan *user experience* pada *website* Resmi Desa Dane Rase. Setelah itu melakukan analisis *user interface* dan *user experience website* Resmi Desa Dane Rase setelah dilakukan redesain atau perancangan ulang. Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini mampu membenahi *user interface* dan *user experience* serta dapat memberikan sesuai yang diharapkan pengguna yaitu kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna *website* Resmi Desa Dane Rase.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu : “Bagaimana memperbaiki dan mengevaluasi *UI (user interface)* pada *website* Resmi Desa Dane Rase dengan menggunakan metode *Lean UX* ?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka untuk batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada website Resmi Desa Dane Rase.
2. Penelitian ini hanya akan difokuskan pada pembangunan ulang desain *user interface* dan *user experience* sehingga peneliti tidak perlu membangun ulang *website* secara keseluruhan.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan desain *UI/UX*.
4. Untuk Hasil akhir dari penelitian ini berupa prototype desain menggunakan Figma.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *user interface* untuk memperbaiki tampilan *website* Resmi Desa Dane Rase menggunakan metode *Lean UX*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang nantinya akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui kekurangan dalam desain website dan membantu untuk perbaikan desain *user interface*.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama kegiatan perkuliahan.
3. Mengetahui rekomendasi perbaikan untuk website Resmi Desa Dane Rase.
4. Mendapatkan sebuah pengalaman dalam penyelesaian Tampilan *UI/UX* untuk desa sendiri.

1.6 Metode Penelitian

Dalam proses metode penelitian dilakukan pengumpulan data dengan cara observasi dan wawancara.

1.7 Metode Observasi

Observasi berguna untuk mengetahui keadaan tampilan *website* saat ini, observasi dilakukan secara langsung.

1. Observasi secara langsung

Dari observasi secara langsung *user* mengkritik pada tampilan *website*. Tampilan *website* saat ini harus diperbaiki karena saat digunakan *user* merasa kurang nyaman dan membuat *user* bingung dalam mengakses atau berselancar dalam *website* resmi desa dane rase dan tidak ada fitur untuk mendaftar secara online.

2. Observasi *website*

Dalam tahapan observasi *website* dimana tujuannya untuk lebih mengetahui kondisi atau keadaan dan beberapa masalah yang ada di *website* Resmi Desa Dane Rase.

1.8 Metode wawancara

Wawancara dilakukan bertujuan untuk mengetahui apa saja yang kurang dalam *website* Resmi Desa Dane Rase, untuk wawancara sendiri dilakukan ke *user website* Resmi Desa Dane Rase yang dimana dalam perancangan sebelumnya dibutuhkan perancangan ulang pada desain *user interface (UX)*. Dalam tampilan *website* Resmi Dane Rase yang saat ini digunakan *user* yang tidak menarik dan terlalu kaku, dan ada beberapa fitur yang tidak bisa diakses oleh *user* jadi tidak perlu diadakan atau dihapus. Oleh karena itu *user* merasa tidak nyaman dalam menggunakan *website* Resmi Desa Dane Rase tersebut.

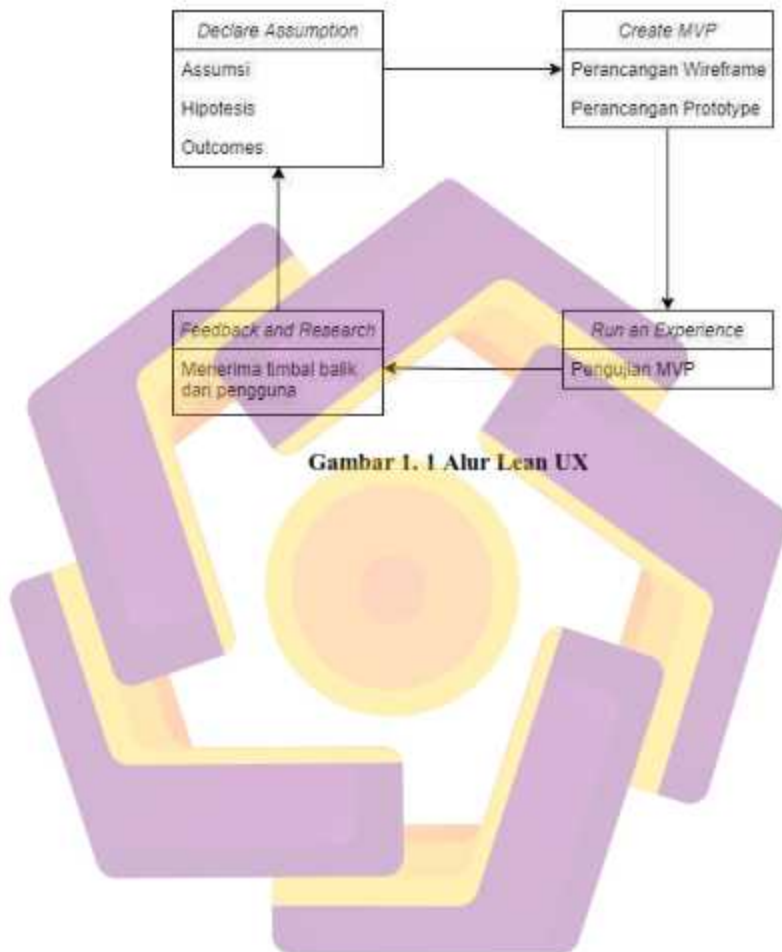
1.9 Metode Perancangan

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

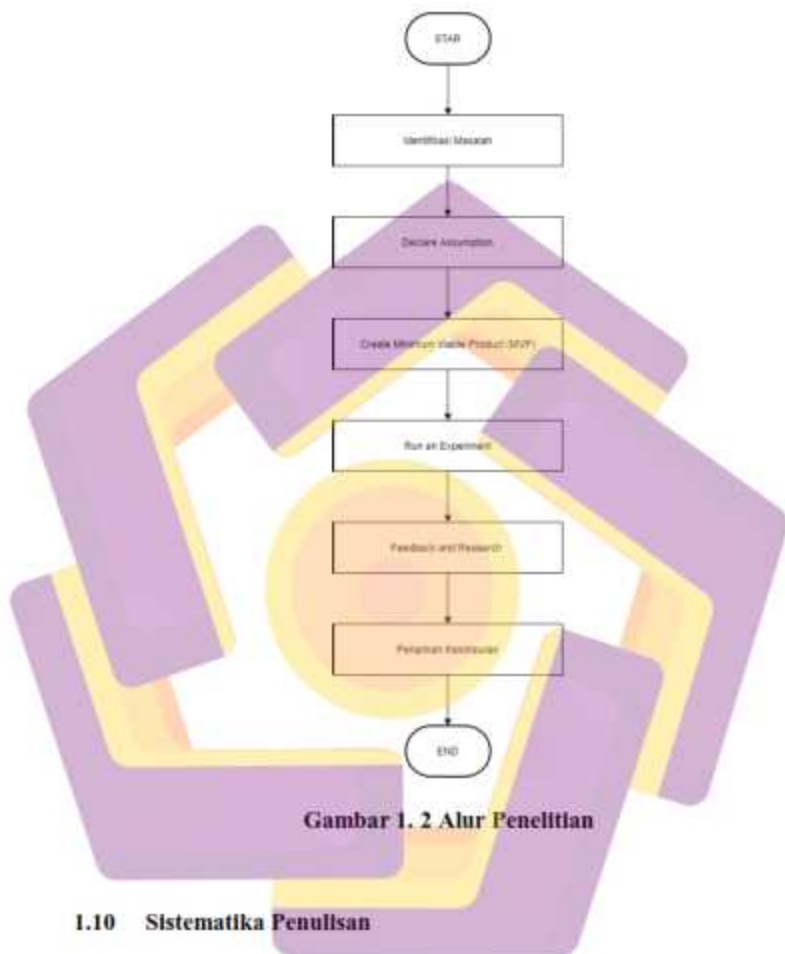
Flowchart alur atau tahapan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Alur *Lean UX*



Gambar 1.1 Alur Lean UX

2. Alur Penelitian



Gambar 1. 2 Alur Penelitian

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan 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 :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari Latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Landasan teori yang berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar teori, untuk tinjauan pustaka berisi penelitian perbandingan sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian ini berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

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

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan, di bab ini akan dibahas tentang redesain website Resmi Desa Dane Rase yang sudah selesai dibuat dan diuji cobakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi Kesimpulan dan Saran yang berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

