

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi sistem informasi berkembang dari waktu ke waktu, terutama dalam penggunaan website yang terjadi saat ini. Website memegang peranan penting bagi instansi atau organisasi itu sendiri. Seiring dengan meningkatnya kemampuan pengguna dalam mengakses internet, terdapat beberapa aspek yang perlu menjadi pertimbangan dalam membangun maupun mengembangkan sebuah website[1]. Dalam mengembangkan sebuah website perlu memperhatikan kepuasan dari pengguna, baik dari tingkat kesukaan pengguna, pemahaman pengguna akan produk, dan keunggulan didalam sebuah website. Peran pengguna sangat penting ketika membangun situs website. Sebelumnya, sebuah situs website dapat memaksimalkan respon pengguna apabila didukung dengan fitur dan desain yang bagus, namun menurut pengelola/tim developer website Kalurahan Minomartani website yang ada sekarang masih kurang dalam segi tampilan dan pengalaman yang nyaman saat berselancar pada website Kalurahan Minomartani. Untuk memberikan kesan positif dan menarik perhatian pengguna sekaligus memaksimalkan penampilan maka fitur yang disajikan dibuat secara sederhana dan menyesuaikan sesuai kebutuhan semudah mungkin[2]. Tolak ukur *website* yang baik, dapat dilihat dari *UI (User interface)* dan *UX (User experience)* yang tepat untuk mendukung kenyamanan dan kemudahan pengguna[3].

Pada era yang serba digital ini memberi dampak dan pengaruh di bidang pemerintahan. Pemerintah lebih fokus untuk memajukan pelayanan terhadap masyarakat secara digital. Salah satu instansi yang memanfaatkan website untuk mencapai tujuannya adalah Kalurahan Minomartani Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman yang beralamat di <https://minomartani.slemankab.go.id/> Kantor Kalurahan Minomartani merupakan bangunan aset desa atau kelurahan yang diperuntukan secara khusus untuk kegiatan operasional pemerintah desa yang tidak dimiliki oleh pribadi. Kegiatan utama di Kalurahan Minomartani 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. Berdasarkan wawancara dari pihak Kalurahan penggunaan website ini *user* atau pengguna mengeluhkan masalah pada tampilan website yang tidak menarik masih polos dan tata letak yang masih berantakan menyebabkan pengguna kurang nyaman dengan *interface* pada website saat ini. Dari masalah yang telah diuraikan pihak Kantor Kalurahan Minomartani saat ini merasa perlu melakukan evaluasi secara detail untuk menggali permasalahan yang terjadi dalam website dengan menyebarkan Kuesioner dan wawancara serta perbaikan pada website Resmi Kalurahan Minomartani sesuai dengan hasil yang didapat melalui Kuesioner yang diperoleh.

Berdasarkan keterangan dari pengelola website Kalurahan Minomartani masih kurang minat masyarakat untuk mengunjungi website. Tampilan yang kurang menarik sehingga saat menggunakan website tersebut tidak nyaman dan kurang *user friendly*. Website Kalurahan ini juga masih kosong belum ada gambaran atau isian. *User interface* dan *User experience* yang nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna merupakan salah satu ukuran *website* yang baik[4]. Berangkat dari permasalahan tersebut maka peneliti menemukan solusi guna menangani hal tersebut yakni pada perbaikan perancangan ulang *user interface* pada website Resmi Kalurahan Minomartani dengan menggunakan metode *Lean UX*. Metode *Lean UX* memiliki kelebihan dalam hal kecepatan dan tingkat keberhasilan yang tinggi dan juga tetap fokus terhadap produk *experience* yang meniadakan pembuangan (*waste*) yang tidak dibutuhkan[5]. Metode *Lean UX* memiliki 4 tahapan yaitu *Declare Assumption*, *Create MVP*, *Run an experiments*, dan *feedback and research*[4]. Peneliti menggunakan metode *Lean UX* karena metode ini merupakan salah satu metode yang memudahkan proses perancangan ulang *user experience* secara efektif, efisien, dan tepat sasaran. Diharapkan setelah adanya perancangan ulang *UI/UX website* Kalurahan Minomartani akan membenahi *user*

*interface* dan *user experience* agar dapat memberikan kemudahan bagi pengguna website Kalurahan Minomartani.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini adalah: "Bagaimana merancang ulang *user interface* pada website Kalurahan Minomartani menggunakan metode *Lean UX*?"

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada tujuan dilakukannya penelitian ini adalah memperbaiki *user interface* website Kalurahan Minomartani menggunakan metode *Lean UX* agar menghasilkan website Kalurahan Minomartani yang lebih responsif serta mempermudah pengguna saat menggunakan website dengan memperhatikan nilai *user experience*.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini :

1. Penelitian ini berfokus pada proses perancangan ulang *user interface* dan *user experience* sehingga pada penelitian ini tidak perlu membangun keseluruhan aplikasi website Kalurahan Minomartani.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan desain *UI/UX*.
3. Tampilan berbasis Desktop sehingga belum memiliki responsive design.
4. Pengujian usability menggunakan metode *SUS*.
5. Hasil akhir dari penelitian ini berupa prototype desain dengan menggunakan *tool* Figma.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang penulis harapkan sebagai berikut :

1. Mengetahui rekomendasi perbaikan untuk pengembangan *website* Kalurahan Minomartani menggunakan metode *Lean UX*.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama kegiatan perkuliahan untuk membantu Kalurahan Minomartani, serta menambah referensi penulis terkait dengan Perancangan *User interface (UI)* dan *User experience (UX)* Menggunakan Metode *Lean UX* pada *website* Kalurahan Minomartani.
3. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan hasil yang dapat memberikan masukan terhadap informasi yang terkait dengan judul penelitian kepada pembaca.

