

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan teknologi yang begitu cepat mewajibkan suatu organisasi, instansi atau lembaga dalam berbagai bidang kehidupan untuk dapat beradaptasi. Terlebih saat ini, berdasarkan Laporan *Newzoo* pada databoks katadata, pada tahun 2020 Indonesia menempati posisi keempat dengan pengguna *smartphone* terbanyak di dunia yang mencapai 160,23 juta pengguna dengan presentasi 58,6% dari total populasi [1]. Hal ini memungkinkan adanya kenaikan jumlah pengguna di masa yang akan datang. Dalam adaptasi teknologi sendiri, sudah banyak instansi pemerintah Indonesia yang telah menerapkan *Electronic government (e-government)* atau Pengelolaan Teknologi Informasi (TI) Pemerintah yang diharapkan dapat membantu komunikasi antara masyarakat dan pemerintah agar menjadi lebih efektif, efisien dan transparan antar keduanya dalam bidang informasi dan layanan serta penyesuaian dalam perubahan dan oleh karena semakin banyaknya pengguna *smartphone* di Indonesia [2]. *Electronic government* merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan tata kelola elektronik dengan meningkatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengelolaan sistem, peningkatan efisiensi, pemberian pelayanan publik dan penyampaian proses kerja di lingkungan pemerintahan kepada masyarakat [3]. *E-government* juga telah diatur pada Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-government* [4].

Dalam hal ini, Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat juga turut menerapkan kebijakan *e-government* yang telah ditentukan salah satunya dengan menyediakan portal berupa *website* bahkan aplikasi *mobile* untuk memberikan informasi dan layanan terhadap masyarakat. Salah satu aplikasi yang pernah berjalan dan saat ini sedang dalam proses perbaikan adalah aplikasi *mobile* bernama Enggang. Enggang merupakan *electronic government (e-government) and public application* dari Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat yang digunakan untuk memberikan layanan, informasi dan lainnya yang berkaitan dengan Ketapang bagi pengguna baik masyarakat Ketapang sendiri maupun dari luar Ketapang. Aplikasi Enggang merupakan aplikasi multifungsi yang memiliki banyak menu atau sub aplikasi dengan tujuan agar mempermudah pengguna dalam mengakses layanan dan informasi

dalam satu aplikasi dan tidak perlu mengunduh banyak aplikasi. Enggang disebut sebagai rumah dari aplikasi-aplikasi atau menu-menu yang ada di dalamnya dan terdiri dari beberapa menu standar wajib dari pemerintahan, serta beberapa menu tambahan seperti Belanje, TolongAm, Ngadu, Begalor, DataKite, ApeJak, Pedarengan dan lain sebagainya. Masing-masing dari sub aplikasi atau menu tersebut memiliki fungsi dan tujuan tersendiri. Penamaan menu yang digunakan pun disesuaikan dengan bahasa daerah di Ketapang yaitu bahasa Melayu. Beberapa dari menu tersebut sedang dalam proses *development* dan beberapanya masih dalam tahap perencanaan salah satunya adalah sub-aplikasi Begalor. Secara singkatnya, aplikasi Begalor merupakan aplikasi diskusi untuk masyarakat Ketapang dan terpantau melalui NIK yang telah terdaftar di aplikasi Enggang.

Aplikasi Begalor masih dalam tahap perencanaan dan belum memiliki tampilan *user interface* (UI) dan fungsi spesifik untuk dilakukannya proses pembangunan atau *development* seperti *prototyping* sampai dengan implementasi oleh developer. Dalam proses pembangunan suatu aplikasi, rancangan tampilan UI juga memiliki peran penting untuk memberikan gambaran bagaimana tampilan dari aplikasi yang akan digunakan oleh pengguna, dan keseimbangan ideal desain dari UI/UX bisa menarik perhatian pengguna sehingga pengguna bisa mengunduh dan menggunakan aplikasi tersebut [5]. *User interface* (UI) sendiri merupakan tampilan dari suatu perangkat lunak untuk memaksimalkan *user experience*. Tujuan dibangunnya aplikasi adalah memberikan kenyamanan dan kelancaran interaksi antara aplikasi dengan pengguna. Oleh karena itu, dibutuhkannya *user interface* (UI) yang sesuai dengan standar khusus dan kebutuhan aplikasi, yang diharapkan dapat memberikan kesan serta pengalaman menyenangkan, kenyamanan, dan kemudahan dari pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut [6]. Selain itu, Pak Merli selaku *System Analyst* yang merangkap juga menjadi *full stack developer* menyebutkan UI/UX diperlukan agar developer memiliki gambaran pada saat proses pembuatan aplikasi.

Untuk menghasilkan *user interface* (UI) yang sesuai dengan kebutuhan, perlu dilakukan observasi dan pemahaman mengenai aplikasi melalui wawancara dengan *stakeholder*. Dengan itu, dilakukannya wawancara awal bersama dengan kepala bidang Komunikasi Publik Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Ketapang, yaitu bapak Maryanto, S.AP., ME yang menjelaskan tujuan dari rencana pembangunan aplikasi yang ada di dalam aplikasi Enggang dan menginginkan tampilan aplikasi yang menarik, mudah digunakan, diakses dan dipahami oleh pengguna.

Aplikasi ini akan difokuskan pada pengguna terkait kenyamanan, visualisasi dan kemudahannya. Selain daripada itu, dalam proses perancangan ini akan melibatkan calon pengguna dari aplikasi Enggang pada sub aplikasi atau menu Begalor dalam proses evaluasi. Dengan begitu, hasil dari tampilan *user interface* akan lebih disesuaikan dengan kebutuhan baik dalam pembangunan dan implementasi sampai dengan pengguna akhir.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka didapatkan rumusan masalah dimana sub aplikasi dari Enggang yaitu Begalor belum memiliki rancangan tampilan *user interface* (UI) dan membutuhkan rancangan tampilan *user interface* (UI) sebagai gambaran untuk proses pengembangan atau *development*.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas adalah “Bagaimana cara merancang dan menghasilkan tampilan *user interface* aplikasi *mobile* Enggang untuk sub-aplikasi Begalor sesuai dengan kebutuhan Diskominfo Kabupaten Ketapang serta penilaian calon pengguna?”

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah membuat dan menghasilkan rancangan tampilan *user interface* aplikasi *mobile* Enggang untuk menu Begalor sesuai dengan kebutuhan dan keinginan Diskominfo Kabupaten Ketapang serta penilaian dari calon pengguna.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, ditetapkan batasan masalah yang didasarkan pada tujuan penelitian. Adapun batasan dari pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan tampilan *user interface* untuk menu Begalor pada aplikasi *mobile* Enggang dengan menggunakan metode *Design Sprint*.
2. Penelitian ini terbatas pada desain tampilan dan *prototype*.

3. Hasil *prototype* ditunjukkan berdasarkan tugas yang diberikan kepada calon pengguna.

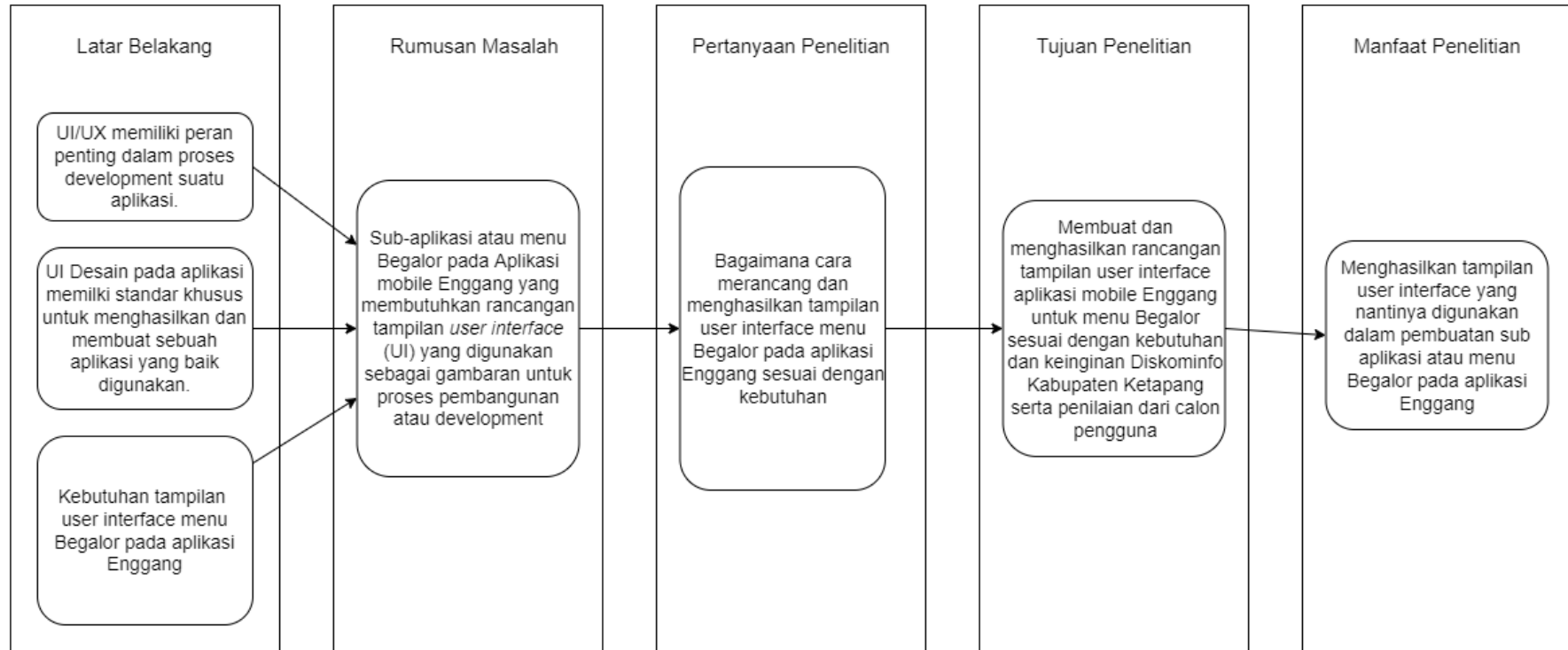
1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dalam penelitian ini adalah menghasilkan tampilan *user interface* yang nantinya digunakan sebagai gambaran dalam pembuatan menu Begalor pada aplikasi *mobile* Enggang.



1.7. Bagan Keterkaitan

Bagan keterkaitan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan