

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi terus mengalami perkembangan yang sangat pesat pada era 4.0 ini yang dapat memberikan banyak kemudahan bagi manusia terutama dalam memperoleh informasi. Informasi menjadi sangat mudah untuk disebarkan dan juga diterima, teknologi ini dikenal dengan teknologi informasi. Martin menjelaskan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang tidak hanya pada teknologi perangkat keras dan perangkat lunak yang akan memroses dan menyimpan informasi, tetapi juga mencakup teknologi telekomunikasi untuk mengirimkan atau menyebarluaskan sebuah informasi [1]. Salah satu media yang saat ini banyak digunakan untuk menyebarkan informasi adalah *website*.

Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika (Diskominfo) Provinsi Gorontalo merupakan salah satu institut pemerintahan yang menggunakan *website* untuk dapat berinteraksi dengan masyarakat. Diskominfo Provinsi Gorontalo merupakan jajaran pemerintahan Provinsi Gorontalo yang memiliki tujuan untuk meningkatkan infrastruktur daerah untuk konektivitas dan aktivitas ekonomi. Alamat *website* Diskominfo Provinsi Gorontalo adalah <https://gorontaloprov.go.id/>. Masalah yang sering kali ditemui pada penggunaan *website* yaitu sulitnya pengoperasian *website* karena *User Interface* (UI) atau tampilan yang sulit untuk dimengerti. Banyak *website* yang menggunakan UI yang kurang rapi, tidak konsisten, serta tampilannya kurang menarik yang dapat menyebabkan kurangnya minat pengguna untuk mengunjungi kembali sebuah *website*. Hal tersebut tidak hanya berpengaruh pada kemudahan pengoperasian *website* tetapi juga dapat menyebabkan ketidakpuasan pengguna [2].

UI merupakan salah satu aspek penting dalam sebuah sistem, karena UI adalah alat yang digunakan manusia untuk dapat berinteraksi dengan sebuah

sistem. Tampilan UI yang saat ini digunakan pada *website* Diskominfo Provinsi Gorontalo dapat dikatakan jauh dari kata menarik, rapi dan konsisten. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka akan dilakukan perancangan ulang pada UI yang digunakan dengan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Metode UCD merupakan sebuah proses mendesain antarmuka yang berfokus pada penggunaanya [3]. Dengan penggunaan metode ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang memiliki kegunaan tinggi termasuk kenyamanan dalam penggunaan, pengelolaan, keefektifan, serta sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari penggunaanya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang *user interface* yang lebih rapi, konsisten dan menarik untuk digunakan pada *website* Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Provinsi Gorontalo?

## **C. Batasan Masalah**

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

1. Yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu perancangan *user interface* (UI) dengan menggunakan metode *User-Concered Design*.
2. Hanya mencakup perancangan dalam bentuk *frontend*.
3. Responden yang diteliti berdasarkan *user* yang aktif menggunakan gawai dan *user* yang sekiranya memerlukan informasi dari *website* Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Provinsi Gorontalo.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah merancang *user interface* yang lebih rapi, konsisten dan lebih menarik untuk digunakan pada *website* Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Provinsi Gorontalo.

## E. Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *user-centered design*, di mana pada proses pelaksanaan penelitian difokuskan pada pengguna *website* Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Provinsi Gorontalo. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan pada proses penelitian ini.

### 1. Studi Literatur

Langkah awal pada penelitian ini yaitu dengan melakukan studi literatur. Pada tahapan ini dilakukan penelusuran pada penelitian-penelitian yang terdahulu yang sudah dilakukan dengan tujuan mendapatkan wawasan yang dapat dimanfaatkan dalam proses penelitian yang dilakukan. Dengan memiliki wawasan yang luas tentunya dapat menurunkan tingkat kegagalan pada penelitian yang dilakukan. Sumber-sumber bacaan yang diteliti pun harus diperhatikan kebenarannya, seperti jurnal ilmiah, buku, hasil penelitian mahasiswa lain seperti skripsi, tesis, laporan praktikum atau lain sebagainya.

### 2. Analisis Kebutuhan

Tahapan selanjutnya yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan. Pada tahapan ini berbagai informasi mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian akan dikumpulkan. Untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan peneliti akan menyebarkan kuesioner WEBUSE dan melakukan tes tugas serta wawancara kepada responden yang berpotensi menggunakan *website* milik Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Provinsi Gorontalo. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna ataupun permasalahan yang dialami ketika menggunakan *website* tersebut.

### 3. Perancangan *User Interface*

Pada tahapan ini proses perancangan *user interface* akan mulai dilakukan. Proses perancangan dilakukan dengan menggunakan hasil analisis kebutuhan sebagai acuannya. Tujuannya agar perancangan *user*

*interface* dapat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari pengguna, sehingga pengguna dapat menggunakan *website* dengan lebih nyaman dan mudah dimengerti.

4. Pengkodean *Frontend*

Tahapan selanjutnya yaitu pengkodean *frontend* dengan menggunakan CSS dan HTML. *Frontend* dibuat dengan menggunakan hasil rancangan UI sebagai acuan.

5. Pengujian *Frontend*

Tahapan berikutnya yaitu melakukan pengujian pada *frontend* yang sudah dirancang. Proses pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner WEBUSE dan melakukan tes tugas dan wawancara untuk mendapatkan pendapat dari pengguna terkait hasil rancangan penelitian yang telah dilakukan.

6. Analisis Hasil Penelitian

Pada tahapan ini dilakukan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan. Data-data yang diperoleh saat proses penelitian akan dirangkum dan disajikan dengan menggunakan elemen non-tekstual seperti gambar dan tabel.

7. Kesimpulan

Tahapan akhir dari proses penelitian ini yaitu menarik kesimpulan. Kesimpulan yang diberikan harus disesuaikan dengan penelitian yang dilakukan.

## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini yaitu sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisikan penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan. Kemudian terdapat tabel perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan.

## **BAB III LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan penjelasan mengenai teori yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Teori-teori tersebut dijadikan sebagai dasar dalam melakukan penelitian.

## **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisikan analisis dan perancangan *user interface* yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan hasil dari perancangan *user interface* yang telah dilakukan sebagai bukti nyata hasil dari penelitian yang dilakukan.

## **BAB VI PENUTUP**

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.