

BAB I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Teknologi telah menjadi alat bantu untuk membantu manusia memenuhi kebutuhannya pada masa seperti sekarang ini. Terlebih pada masa industri 4.0 seperti saat ini, telah dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan. Teknologi menurut KBBI merupakan sesuatu tata cara ilmiah yang digunakan untuk mencapai sesuatu tujuan instan ataupun suatu ilmu pengetahuan terapan. Teknologi pula merupakan sesuatu totalitas fasilitas yang digunakan untuk menyediakan beberapa barang yang dibutuhkan demi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Sejak tahun 1970-an, teknologi informasi yang ada di Indonesia berkembang secara bertahap. Teknologi informasi memiliki Departemen Komunikasi dan Informatika yang membuat perkembangan teknologi di Indonesia lebih baik dan lebih terarah. Namun, teknologi yang telah ada di Indonesia masih jauh dengan beberapa negara lain yang sudah maju seperti Singapura, Jepang, Korea, Amerika Serikat, dan lainnya. Hal ini dipengaruhi oleh infrastruktur, wilayah, SDM dan lainnya[1].

Pada saat teknologi belum mengalami perkembangan seperti sekarang ini, untuk berbagi informasi hanya dengan menggunakan surat, lembaran berita, dan dari mulut ke mulut, sedangkan sekarang ini kita dapat dengan mudah memperoleh informasi dari berbagai media. Teknologi yang digunakan dalam penyebaran dan penerimaan informasi disebut dengan teknologi informasi. Martin menjelaskan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang tidak hanya pada teknologi perangkat keras dan perangkat lunak yang akan memproses dan menyimpan informasi, namun juga mencakup teknologi telekomunikasi untuk mengirimkan atau menyebarluaskan sebuah informasi[2].

Teknologi informasi dalam penggunaannya sangat berdampak besar di era modern 4.0 ini. Hampir semua bidang pekerjaan manusia bergantung pada inovasi dalam pelaksanaannya, seperti masalah keuangan, kesejahteraan, produksi, bahkan bidang pemerintahan. Karena teknologi informasi sangat memudahkan manusia dalam memproduksi, mengolah data dan menyebarkan informasi. Sehingga

teknologi informasi di era ini sangat cepat perkembangannya[3]. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, penyedia informasi seperti suatu organisasi atau institut dapat menyebarkan berbagai informasi dengan mudah. Salah satu media yang saat ini banyak digunakan untuk menyebarkan informasi adalah melalui *website*. Banyaknya pemanfaatan *website* ini karena penggunaannya yang dapat menghemat tenaga dan sumber daya yang ada[4].

Pemerintah Indonesia sedang mengembangkan kebijakan untuk mengembangkan *e-government* dengan membuat *website* untuk pemerintah daerah[5]. Salah satu Tujuan dari penggunaan *website* ini yaitu agar pemerintah dapat berinteraksi dengan masyarakat setempat. Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata (Disporapar) Kabupaten Landak menjadi salah satu institut yang turut serta dalam pengembangan *e-government*. Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Landak mempunyai tugas membantu mengatur, membantu, dan melakukan urusan pemerintahan daerah di bidang Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata. Alamat resmi *website* Disporapar Kabupaten Landak adalah <https://disporapar.landakkab.go.id/>.

Website diperlukan sebagai media komunikasi antara lembaga dengan pihak luar maupun dalam, terutama dalam memberikan informasi publik kepada masyarakat[6]. Untuk menghadirkan *website* yang bisa memberikan layanan informasi yang cepat, akurat dan memiliki tampilan lebih menarik. Tentu saja harus menggunakan *user interface* (UI) yang mudah dipahami, sehingga UI menjadi salah satu aspek penting dalam sebuah *website* maupun *mobile*. Karena UI menjadi alat yang digunakan manusia untuk dapat berinteraksi dengan sebuah sistem. Penggunaan UI yang kurang jelas dan efisien dapat menyebabkan pengguna menjadi tidak betah berlama-lama disana guna mencari berbagai informasi yang mereka ingin cari. Selain itu, biasanya *website* dengan *User interface* yang buruk bersifat rumit dan sulit untuk dinavigasi. Mereka cenderung mengabaikan aspek penting seperti terlalu banyak menu, banyak *link* yang *broken*, atau *typography* yang tidak konsisten pada desainnya[7].

Tampilan UI yang digunakan pada *website* resmi milik Disporapar Kabupaten

Landak saat ini masih jauh dari kata menarik, rapi, dan efisien. Pada *website* ini terdapat halaman yang memiliki navigasi ganda yang dapat menyebabkan kebingungan pada penggunaannya. Selain itu terdapat desain yang kurang konsisten antara halaman satu dengan yang lain yang tentunya menyebabkan *website* ini menjadi kurang menarik.

Untuk dapat mengatasi permasalahan UI yang kurang dimengerti pengguna atau sulit dipahami maka dapat digunakan sebuah metode yang dikenal dengan *UserCentered Design* (UCD). Berbeda dengan metode-metode perancangan aplikasi lainnya, metode ini akan lebih memperhatikan penggunaannya namun tetap memperhatikan aspek-aspek perancangan lainnya. Dengan demikian maka akan diperoleh hasil perancangan yang sesuai dan dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistem yang akan digunakan. Adapun tujuan dari metode UCD ini yaitu untuk menghasilkan produk yang memiliki kegunaan tinggi termasuk kenyamanan dalam penggunaan, pengelolaan, keefektifan, serta seberapa baik produk sesuai dengan kebutuhan dari penggunaannya.

Metode UCD atau *User Centered Design* merupakan sebuah proses mendesain antarmuka yang berfokus pada penggunaannya[8]. Pembuatan suatu *website* ataupun aplikasi *mobile* bertujuan untuk memudahkan penggunaannya untuk melakukan suatu aktifitas tertentu. Oleh karena itu dalam proses perancangan suatu sistem diperlukan pendapat dari pengguna yang ditujukan untuk menggunakan sistem tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode UCD karena *user* lebih memahami apa saja yang diperlukan dalam sistem tersebut. Proses penelitian ini akan dimulai dari proses penyebaran kuesioner dan tes tugas kepada beberapa responden yang dianggap berpotensi menggunakan *website* resmi milik Disporapar Kabupaten Landak. Setelah hasil diperoleh akan dilanjutkan dengan proses perancangan desain antarmuka sesuai dengan kebutuhan dan keinginan responden. Selanjutnya peneliti akan merancang desain antarmuka yang baru, setelah rancangan dianggap sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna kemudian akan dilanjutkan pada proses pembuatan prototype menggunakan figma. Setelah proses pembuatan prototype selesai dilakukan, maka selanjutnya akan dilakukan evaluasi hasil rancangan dimana akan

dilakukan kembali penyebaran kuesioner dan melakukan pengetesan kepada beberapa responden. Harapan dari penelitian ini yaitu *website* resmi milik Disporapar Kabupaten Landak akan lebih banyak memiliki pengunjung dan dapat dimanfaatkan oleh penggunanya guna mencari/mendapatkan informasi penting.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana cara membuat *user interface* Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Landak saat ini menjadi rapi, menarik serta konsisten.

Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian, penulis memiliki beberapa batasan atau ruang lingkup masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Proses yang digunakan dalam menganalisis dan merancang *User Interface/User Experience* yaitu berdasarkan model *User Centered Design* (UCD)
2. Penelitian ini hanya membahas tentang aspek *User Interface/User Experience* pengguna *website* Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Landak.
3. Responden yang diteliti berdasarkan *user* yang aktif menggunakan *device* dan *user* yang sekiranya memerlukan informasi dari *website* Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Landak.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, berikut adalah tujuan dari penelitian:

Membuat *user interface* dan *user experience* untuk *website* Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Landak yang lebih rapi,

efisien, konsisten, lebih *user-friendly* dan menarik saat digunakan menggunakan metode *User Centered Design*.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode UCD atau *UserCentered Design*. Teknik *UserCentered Design* digunakan sebagai kerangka utama dalam penelitian ini. Pendekatan UCD terdiri dari lima proses: perencanaan proses yang berpusat pada manusia, menentukan konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi, menghasilkan solusi desain, dan mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna. Rancangan tersebut kemudian dievaluasi menggunakan kuesioner dari *Website Usability Evaluation (WEBUSE)* sebagai alat untuk mengevaluasi penilaian kepuasan pengguna dengan jumlah responden sebanyak 30 orang. Selama responden dipilih dengan baik dan didorong untuk berpartisipasi, 30 orang dianggap cukup. Sedangkan untuk proses wawancara dan tes tugas pada desain lama serta solusi memerlukan 5 responden. Peneliti mengidentifikasi kriteria responden berikut:

1. Masyarakat yang berdomisili di Kabupaten Landak, Provinsi Kalimantan Barat.
2. Pernah mengakses *website* Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Landak yang memiliki alamat *website* <https://disporapar.landakkab.go.id/>

Kemudian berikut ini adalah tahapan-tahapan yang dilakukan pada proses penelitian ini:

1. Studi Literatur

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan survei literatur. Pada fase ini dilakukan penelitian terhadap studi-studi yang sudah dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan yang dapat digunakan dalam proses penelitian yang sedang berlangsung. Wawasan yang lebih luas tentunya dapat mengurangi tingkat kesalahan penelitian yang dilakukan. Keakuratan bacaan yang diteliti, seperti jurnal ilmiah, buku, hasil penelitian seperti makalah mahasiswa lain, disertasi, dan laporan magang juga harus

diperhatikan.

2. Analisis Kebutuhan

Langkah selanjutnya adalah analisis kebutuhan. Selama fase ini, berbagai informasi tentang kebutuhan penelitian dikumpulkan. Untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, peneliti membagikan kuesioner WEBUSE-nya, melakukan tugas tes, dan mewawancarai responden yang kemungkinan akan menggunakan situs web Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Landak. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan dan permasalahan pengguna saat menggunakan website.

3. Perancangan *User Interface*

Pada tahap ini, proses desain antarmuka pengguna dimulai. Kami melanjutkan dengan desain berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa desain antarmuka pengguna memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna dan memungkinkan mereka menggunakan situs webnya dengan cara yang lebih nyaman dan mudah dipahami.

4. Pengkodean *Front end*

Tahapan selanjutnya yaitu pengkodean *front end* dengan menggunakan CSS dan HTML. *Front end* dibuat dengan menggunakan hasil rancangan UI sebagai referensi.

5. Pengujian *Front end*

Langkah selanjutnya adalah menguji *front end* yang telah dirancang. Proses validasi ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner WEBUSE, melakukan tes tugas dan wawancara untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna atas hasil desain survei yang 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

Langkah terakhir dalam proses penelitian adalah menarik kesimpulan. Kesimpulan yang diberikan harus disesuaikan dengan penelitian yang dilakukan.

Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi enam bab yang meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika dalam penulisan laporan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai uraian singkat tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang akan ditinjau oleh penulis pada penelitian tugas akhir ini.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini memiliki penjelasan mengenai uraian tentang dasar teori yang digunakan oleh penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan perangkat lunak.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini memiliki isi penjelasan mengenai uraian analisis dan perancangan perangkat lunak.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi gambaran mengenai cara mengimplementasikan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan penelitian ini lebih lanjut

DAFTAR PUSTAKA

Menguraikan referensi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini.

