

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Interaksi di antara manusia dan komputer menghasilkan interaksi dua arah yang timbal balik serta bertujuan mempermudah manusia dalam melakukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan komputer [1]. Keterlibatan manusia dalam interaksi dengan komputer terjadi karena adanya proses saling mempengaruhi antara pengguna atau manusia dengan mesin tersebut. Hal ini terjadi karena manusia memberikan intruksi atau *input* kepada komputer, yang kemudian menghasilkan respon atau *output* sebagai hasil dari intruksi tersebut [2]. Hubungan antara interaksi manusia dan komputer juga terkait dengan perancangan desain, implementasi, dan evaluasi komputer, hal-hal tersebut bertujuan untuk memudahkan manusia dalam pengoperasian berbagai macam aplikasi atau sistem. Saat merancang aplikasi ada berbagai hal yang perlu diperhatikan, pertama bagaimana cara membuat suatu sistem yang menarik dengan desain antarmuka (*interface*), kedua bagaimana membuat pengguna atau *user* nyaman dengan interaksi yang terjadi didalam aplikasi tersebut. Dalam mencapai kedua hal ini perlu memperhatikan aspek *User Experience (UX)* dan *User Interface (UI)*.

UI merupakan bagian dari tampilan dari sebuah aplikasi yang berinteraksi langsung dengan indera pengelihatan manusia. Untuk mencapai tujuan dari aplikasi, UI akan dirancang untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi penggunanya [3]. Pada proses perancangan UI, seorang *designer* yang baik akan memperhatikan aspek *User Experience (UX)*. UX menghasilkan prepepsi dan respon setelah pengguna menggunakan aplikasi secara langsung atau *hands on* dan pengguna merasakan kepuasan setelah melakukannya [4].

Seiring berkembangnya dunia desain antarmuka, menyebabkan munculnya berbagai metode yang diciptakan untuk merancang desain antarmuka. Dengan pesatnya perkembangan ini maka bermunculan metode-metode yang awam digunakan seperti *User Centered Design*, *Design Thinking*, *Goal Directed Design*, dan *Design Sprint*. Metode-metode ini memiliki tahapan dan prosesnya masing-masing dalam perancangan desain *Interface*. Pada perancangan ini digunakan metode *Goal Directed Design*, metode ini digunakan untuk merancang sebuah aplikasi menyesuaikan atau berdasarkan kebutuhan pengguna [5]. Pada metode ini memiliki 6 fase yaitu *Research*, *Modeling*, *Requirements*, *Framework*, *Refinement* dan *Support*. Penulis menggunakan metode ini karena pada metode ini memberikan solusi yang memenuhi kebutuhan serta tujuan pengguna.

Perkembangan teknologi menimbulkan suatu cara baru dalam kehidupan yang mengutamakan kesederhanaan dan serba praktis dalam setiap praktik kehidupan. fenomena ini dikenal sebagai *e-life*, yang berarti kehidupan telah bergantung pada berbagai kebutuhan yang berbaur elektronik. Bahkan saat ini sangat mudah untuk menemui huruf e di awalan kata seperti *e-commerce*, *e-library*, *e-learning*, *e-journal*, dan lain-lain yang berbasis elektronika [6]. Tidak hanya memudahkan masyarakat, teknologi juga dapat memudahkan pemerintahan dalam menjalankan tugas-tugasnya. Terlebih pada saat ini sangat marak dengan produk-produk teknologi yang sudah atau sedang dikembangkan oleh pemerintah. Inovasi pada pelayanan publik juga perlu ditunjang dengan penerapan teknologi, sehingga konektivitas antara instansi dapat berjalan lancar sebagaimana tugasnya [7]. Salah satunya yang terdapat di pemerintahan Kabupaten Kapuas Hulu Kalimantan Barat.

UU No. 32 Tahun 2004 tentang otonomi daerah telah diperbarui dengan UU No. 9 Tahun 2015 yang menjelaskan bahwa daerah otonom memiliki hak,

wewenang, dan kewajiban untuk mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintahan dan kepentingan masyarakat setempat sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku [8]. Menurut ahli Wahyudi (2010), seiring berkembangnya daerah otomatis Pendapatan Asli Daerah (PAD) akan semakin meningkat diikuti dengan berbagai kewenangan yang datang dan dilimpahkan kepada pemerintah daerah. Dana perimbangan dari pemerintah pusat untuk daerah cukup memadai, tetapi pemerintah juga harus kreatif dalam meningkatkan PAD [9]. Untuk memaksimalkan pembangunan di suatu daerah ada banyak instrumen yang dapat mengimplementasikan teknologi dalam praktiknya. Salah satunya Badan Pendapatan Daerah (BAPENDA) Kabupaten Kapuas Hulu yang membutuhkan aplikasi yang dapat mengakomodasi penarikan pajak secara digital. Pada praktiknya selama ini BAPENDA masih menggunakan cara manual dalam melakukan penarikan pajak pada mitra-mitranya terutama pada pemilik usaha restoran atau cafe. Hal ini menimbulkan masalah, karena tidak adanya pencatatan yang akurat terhadap pendapatan dari restoran atau café tersebut. Permasalahan tersebut mengundang niat BAPENDA untuk membuat sistem kasir berbasis digital (POS). Sistem ini biasanya digunakan di restoran atau café dimana pelanggan menggunakan tunai atau non-tunai untuk membayar barang atau jasa [10]. Berdasarkan kebutuhan, BAPENDA menginginkan aplikasi yang mudah dioperasikan bagi mitra pajaknya. Tidak hanya itu aplikasi tersebut juga menempatkan *user* sebagai pusat, sehingga mitra pajak akan mudah saat mengoperasikannya. Untuk kebutuhan BAPENDA, ditetapkan juga sistem Pajak Pertambahan Nilai (PPN) pada aplikasi tersebut. Dengan itu pemilik usaha tidak lagi perlu repot-repot melakukan pencatatan pendapatan untuk menghitung pajak yang akan dibayar kepada pemerintah. Aplikasi ini diberi nama E-POS yang merupakan aplikasi lokal dan akan terhubung pada aplikasi utama yaitu Sistem Informasi Pendapatan Daerah (SIMPATDA). Proyek ini masih dalam tahap

perancangan tampilan, dan setelah itu akan dieksekusi oleh perusahaan *third party* rekanan pemerintah. Berdasarkan Dokumen realisasi Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Kapuas Hulu Periode Desember 2022, tercatat target dari PAD sebesar Rp. 66.502.436.432,00 tetapi pada realisasinya BAPENDA hanya memperoleh Rp. 44.855.468.712,24. Selisih dari target dan realisasi bisa dibilang cukup besar yaitu Rp. 21.646.967.719,76. Dengan metode penarikan pajak manual, PAD Kabupaten Kapuas Hulu terutama pajak restoran yang menjadi fokus dalam penelitian ini sebesar Rp. 1.319.618.462,62. Sedangkan target dari Dokumen Realisasi Pendapatan Asli Daerah (PAD) sebesar Rp. 1.830.000.000,00, pada realisasinya BAPENDA hanya dapat memperoleh 72,11% dari keseluruhan target, yaitu sebesar Rp. 1.319.618.462,62. Aplikasi ini kelak akan dipergunakan untuk mendapatkan data-data penjualan dari mitra pajak dan akan diolah menjadi informasi. Setelah menggunakan aplikasi yang akan dirancang, BAPENDA dapat memenuhi target pajak disektor restoran dan meningkatkan Pendapatan Asli Daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat ditentukan bahwa permasalahan yang terdapat pada BAPENDA Kabupaten Kapuas Hulu ialah belum ada desain *User Interface* pada perancangan aplikasi E-POS SIMPATDA.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Guna menopang rumusan masalah yang ada maka pertanyaan pada penelitian ini ialah “Bagaimana merancang *User interface* aplikasi E-POS SIMPATDA menggunakan metode *Goal Directed Design* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna?”

1.4 Tujuan

Mengikuti perumusan masalah yang diuraikan sebelumnya, kemudian tujuan dari penelitian membuahakan rancangan *User Interface* aplikasi E-POS SIMPATDA menyesuaikan kebutuhan pengguna.

1.5 Batasan Masalah

Beberapa Batasan yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

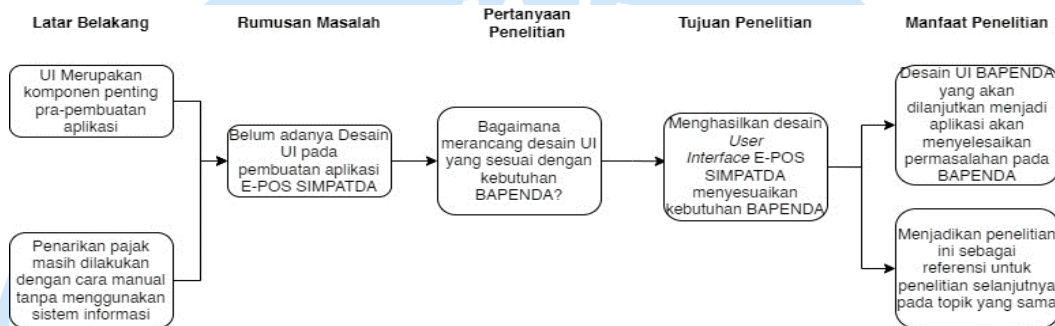
1. Ujicoba *prototype* akan berikan kepada 8 mitra pajak dan 2 *Stakeholder* BAPENDA Kabupaten Kapuas Hulu
2. Perancangan *User Interface* pada penelitian ini menggunakan metode *User Goal Directed Design*.
3. Perancangan desain antarmuka pengguna pada penelitian ini akan menggunakan *tools* Figma.

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Bagi keilmuan atau perkembangan ilmu
 1. Memudahkan bagi peneliti berikutnya dalam merancang sistem terutama pada perancangan antarmuka pengguna.
 2. Menjadikan tambahan referensi mengenai UI dan *Goal Directed Design*.
- b. Bagi Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Kapuas Hulu Kalimantan Barat

1. Perancangan penelitian ini dapat memenuhi kebutuhan BAPENDA serta mitranya.
2. *User Interface* ini dapat dijadikan referensi dalam memperbarui UI aplikasi E-POS SIMPATDA selanjutnya.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan