

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini nampak begitu pesat. Berbagai kalangan mampu menjangkau teknologi yang sama. Teknologi juga mencampuri setiap aspek lain, seperti halnya perekonomian. Segala kebutuhan yang kita perlukan. Perkembangan yang cepat dari teknologi ini seolah menggantikan seluruh model kegiatan, dari kegiatan berbelanja, kegiatan mencari hiburan, sampai berobat sekalipun. Dengan adanya teknologi kegiatan berganti dengan basis digital, dari situs perbelanjaan online, layanan komunikasi, berobat online, situs pemerintahan, media sosial dan lain sebagainya. Semua dapat diakses melalui kemajuan teknologi, dalam hal ini internet berperan penting dalam pengaksesan situs tersebut. Dalam hal tersebut *website* berperan cukup besar dalam *internet*, di mana *website* sendiri menjadi kumpulan laman informatif yang memuat ragam informasi. Informasi yang dimuat pun dalam berbagai jenis format dari tulisan/ text, video, gambar, suara, ataupun gabungan dari semua ragam format tersebut. Dalam penggolongannya *website* tergolong menjadi dua model, yaitu statis dan dinamis. *Website* dinamis yang kerap disebut *hyperlink* di mana dalam suatu halaman *website* terangkai jaringan halaman/ page yang mampu diakses melalui halaman tersebut[1]

Kemunculan pandemic covid di Indonesia yang mulai masuk sejak tahun 2020 pada bulan Maret membawa pengaruh pada seluruh aktivitas, dari aktivitas kerja mencari uang, hingga kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar sendiri yang beralih menjadi *online* atau daring membuat kegiatan belajar tatap muka di sekolah sementara ditiadakan. Rilis surat edaran dari KEMENDIKBUD (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) pada 17 Maret 2020 dengan nomor : 36962/MPK.A/HK/2020 membahas seputar kegiatan belajar mengajar *via online/* daring pada seluruh institusi pendidikan. Surat edaran ini menekankan pembelajaran daring

guna mengurangi atau menghambat penyebaran virus corona yang ada di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar daring juga sebagai bentuk penerapan pada kegiatan *social distancing* yang di usung pemerintah [2]

Himbauan dari pemerintah yang menganjurkan untuk mengurangi aktivitas di luar rumah bahkan menghindari pertemuan langsung atau kontak fisik dengan orang berjumlah banyak membuat tempat ibadah umat sberagama terutama gereja tidak mengadakan ibadah raya seperti pada umumnya di hari minggu. Tercatat pada Detik.com , PGI (Persekutuan Gereja-Gereja di Indonesia) yang merupakan organisasi penanggung seluruh gereja di Indonesia menyuarakan untuk tidak mengadakan pertemuan maupun perkumpulan dalam rangka ataupun aktivitas apapun digereja pada bulan maret 2020 [3]. Akibat dari anjuran tersebut banyak gereja yang melakukan peralihan peribadatan melalui *platform* digital seperti mengunggah video peribadatan di Youtube ataupun *platform live-stream* lainnya.

Masa darurat pandemi korona menjadikan internet sebagai satu satunya cara utama bagi umat untuk dapat melakukan ibadah raya sehingga komunitas keagamaan dalam suatu gereja tetap terhubung. Secara teologi (ilmu keagamaan) dapat dibenarkan oleh beberapa doktrin dan dogma (ajaran) yang percaya bahwa kegiatan peribadatan tidak tergantung oleh suatu tempat maupun bangunana terkait secara spesifik [4]. Gereja Bethel Indonesia (GBI) Miracle Service Cabang Khusus 5 yang di gembalai oleh Pdt. Timotious Hardono juga menerapkan hal serupa agar umat tetap terjaga dan tidak terhilang dikarenakan pandemik yang berlangsung. Pembuatan video rekaman ibadah dan *live-stream* ibadah diadakan melalui Youtube dan Zoom.

Keberlangsungan ibadah online yang berjalan hampir dua tahun dari tahun 2019 akhir hingga 2022 membuat kebiasaan baru bagi pelayan gereja. Pembuatan video ibadah dan *live-stream* di internet tetap berlangsung sekalipun ibadah *on-site* sudah bisa diadakan. Seiring terbiasanya pelayan gereja dengan penggunaan internet membuat pelayan GBI Miracle service

CK 5 berinisiatif untuk membangun website guna pendataan jemaat aktif, jemaat baru, absensi kedatangan pelayan, pendaftaran layanan seperti baptis dan kematian, pendataan event, komsel dan menampung video ibadah. Selain itu website ini juga difungsikan untuk menampung informasi dari setiap cabang GBI Miracle Service CK 5 di seluruh provinsi Jawa Tengah dan Yogyakarta.

Tampilan website yang terlihat secara *visual* oleh pengguna disebut dengan *user Interface* sedangkan *user experience* menjadi ukuran pengalaman yang dapat dirasakan oleh pengguna selama menjalankan atau mengoperasikan program atau *website* [5]. Menjadi hal yang penting untuk *User interface* sebuah *website* gereja dikarenakan akan membuat pengguna yaitu umat sendiri dipermudah serta dibuat nyaman dalam mengakses website dalam rangka pemenuhan kebutuhan informasi maupun kegiatan gerejawi lainnya. Terlebih lagi, *interface* pada sebuah *website* harus bersifat *user friendly* atau mudah untuk dipahami dan digunakan oleh pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah guna mengetahui pilihan lain atau opsi dari antarmuka yang lebih baik dari antarmuka yang sudah ada. Sebab itu perancangan ulang *interface* untuk *website* GBI Miracle Service Cabang Khusus 5 dianggap penting guna memberikan masukan serta sudut pandang rekomendasi baru untuk pengembangan *website* GBI Miracle Service Cabang Khusus 5 lebih lagi ke depannya. Tak hanya mencari informasi, saat melakukan pemindaian presensi pelayan juga mengalami kesulitan dalam mencari lokasi *barcode* presensi.

Terkait dengan permasalahan yang dihadapi, diputuskan bahwa penelitian akan berfokus pada perancangan ulang situs dengan menggunakan metode *design thinking*, dengan mengikuti tahapan yaitu yang pertama *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan diakhiri dengan *testing*. Proses dalam metode *design thinking* dipergunakan untuk mengetahui kebutuhan *website* dan permasalahan yang dialami oleh *user* atau pengguna sehingga permasalahan tersebut dapat terselesaikan dalam bentuk pembaruan desain *interface*.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari masalah yang dihadapi dan yang telah dijabarkan di atas, dapat diidentifikasi bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana melakukan perancangan ulang dari *user interface website* gereja GBI Miracle Service Cabang Khusus 5 dengan menggunakan metode *Design Thinking*, sehingga setiap *User* atau pengguna dapat dengan mudah mencari informasi seputar jadwal ibadah, video ibadah online serta pendaftaran layanan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasar latar belakang serta rumusan masalah yang diusung, diputuskan beberapa batasan guna membuat penelitian terarah. Batasan tersebut antara lain

1. Menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Penelitian fokus pada bahasan *User Interface* dari *website* GBI Miracle Service Cabang Khusus 5.
3. Perancangan Antarmuka ditujukan hanya pada basis *website*.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan kegiatan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa perancangan *user interface* dari situs GBI Miracle Service Cabang Khusus 5 dengan metode *Design Thinking*, dengan harapan dapat membantu pengguna mencari informasi seputar gereja.

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Empathize**

Menjadi tahapan awal dalam *design thinking* di mana *empathize* bertujuan agar permasalahan dari object penelitian dalam hal ini adalah situs GBI Miracle Service CK 5 dapat dipahami lebih dalam lagi. Kegiatan yang dijalankan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam yaitu :

a. Observasi

Kegiatan mengamati situs langsung, dengan memposisikan diri selayaknya pengguna dari situs terkait supaya mendapatkan permasalahan yang sama seperti yang pengguna lainnya rasakan.

b. Wawancara

Pengumpulan data yang akan dilakukan dengan menanyakan sejumlah pertanyaan pada pengguna dari situs langsung dalam hal ini adalah jemaat gereja GBI Miracle Service sendiri, dan juga para *full timer* gereja yang menjadi pengguna aktif dari situs tersebut.

2. Define

Dari data permasalahan yang didapatkan melalui observasi dan wawancara, data dan informasi dianalisis menjadi titik permasalahan, setelah itu akan dilakukan pendefinisian atau *define* dari titik permasalahan yang didapatkan. Pada tahap ini akan mendapatkan berbagai rekomendasi solusi dari hasil pengerucutan. Selanjutnya adalah menentukan titik solusi yang terbaik yang bisa didapatkan dengan memperhatikan dua sektor *point of view* baik dari sisi produk yang akan di hasilkn maupun dari pengguna. Sehingga akan menghasilkan solusi yang terbaik.

3. Ideate

Selanjutnya pada tahap ini *solution idea* yang telah di dapat dari langkah sebelumnya dikategorikan berdasarkan solusi yang akan direkomendasikan seperti informasi ataupun fitur baru yang akan dibuat. Pada tahapan ini diminta kecermatan dalam memikirkan fitur dari situs, fungsi dan komponen apa saja yang akan diberikan pada situs tersebut agar dapat membantu saat melakukan perancangan antar muka nantinya.

4. Prototype

Pada tahapan ini akan memasuki perancangan dari antarmuka itu sendiri dengan mempertimbangan informasi dan data yang telah

terkumpul mengenai masalah juga harapan dari *user*. Perancangan menggunakan Figma, dimulai dari :

a. *Wireframe (low fidelity)*

Bentuk gambaran awal dari rancangan antarmuka yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dalam merencanakan antarmuka itu sendiri lebih lanjut.

b. Rancangan antarmuka (*high fidelity*)

Bentuk rancangan antarmuka yang telah ditingkatkan di mana rancangan sudah lengkap dengan komponen komponen berdasarkan pada *wireframe* yang telah dibuat. Kesesuaian warna, bentuk, tulisan dan fungsi dari komponen juga menjadi bagian mendetail yang harus diperhatikan.

c. Purwarupa

Merupakan langkah peningkatan atau *upgrade* dari rancangan antarmuka (*high fidelity*) menjadi purwarupa yang mampu menyimulasikan bentuk rancangan situs dan mampu digunakan oleh pengguna, sehingga dari tahapan ini mampu didapatkan umpan balik untuk tahap *testing*.

## F. Testing

*Testing* merupakan tahapan terakhir sebagai tahapan pengujian terhadap purwarupa antarmuka yang sudah dirancang. Purwarupa akan diujikan kepada jemaat gereja/ *full timer* yang ambil andil dalam kegiatan wawancara. Dua metode testing yang akan digunakan yaitu :

1. *Depth Interview*

*in Depth Interview* adalah metode tanya jawab yang dilakukan secara terperinci atau mendetail dengan *user* yang sama dengan *user* yang terlibat wawancara diawal, bertujuan agar memastikan terselesaikannya masalah yang disampaikan saat wawancara sebelumnya melalui design baru yang dirancang oleh penulis.

2. *Usability Testing*

Metode yang digunakan untuk melaksanakan *Usability Testing* adalah dengan *single ease question*. Di mana *user* akan melakukan sebuah *task* dan memberi penilaian terhadap pelaksanaan *task* tersebut. Penilaian yang diberikan dengan skala 1 hingga 7 dengan keteranga “sangat mudah” sampai dengan “sangat sulit”. Penilaian yang diberikan menjadi ukuran keberhasilan terhadap *design* purwarupa yang telah di rancang sebelumnya. Penilaian yang telah didapatkan dari *user* akan diambil nilai reratanya, apabila nilai rerata melebihi poin 5.5 maka *task* yang dikerjakan dianggap terlewati atau sukses.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian bersangkutan dengan rumusan masalah, oleh karena itu manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Bagi bidang keilmuan yaitu menambahkan pustaka referensi mengenai *design user interface* yang disertai dengan proses atau tahapan rinci dengan menggunakan metode *design thinking*.
- b. Bagi Gereja Bethel Indonesia Cabang Khusus 5 yaitu memberikan ide dan rekomendasi rancangan *user interface* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan jemaat gereja atau pengguna. Rancangan antarmuka akan diberikan pada pihak department IT gereja sehingga dapat digunakan.