

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada perkembangan jaman teknologi terus berkembang dan secara transformatif ikut andil dalam perkembangan peradaban manusia, merevolusi berbagai aspek kehidupan seperti, komunikasi dan transportasi, perawatan dan kesehatan bahkan sampai pada dunia hiburan. Salah satu dari sekian banyak evolusi penting teknologi ialah *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), singkatnya *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) adalah suatu produk digital yang memainkan peran penting dalam membuat penggunanya puas dalam menggunakan-nya [1].

Para pengembang dalam bidang ini menyadari bahwa kegunaan, interaksi, dan estetika akan sangat berpengaruh pada pengguna dalam dia melihat dan berinteraksi dengan suatu produk UI dan UX. Desain pada *User Interface* (UI) berfokus pada merancang antarmuka dengan melihat estetika yang secara visual menarik, sehingga menciptakan tampilan antarmuka yang kohesif. Sedangkan desain *User Experience* (UX) berfokus pada pengalaman pengguna secara penuh. Desainer *User Experience* (UX) melakukan riset pengguna, membuat *user persona*, mengembangkan alur penggunaan, dan membuat kerangka antarmuka untuk memastikan interaksi yang lancar dan bermakna [2].

Penggunaan teknologi tersebut tentu turut dirasakan oleh berbagai macam kalangan masyarakat di Indonesia khususnya pada daerah Maluku Utara tepatnya di Kecamatan Jailolo, Kabupaten Halmahera Barat (Halbar). Sebagai daerah yang masuk dalam kategori 3T (Tertinggal, Terdepan, Terluar) Halbar terus berupaya untuk belajar dan berkembang agar menjadi daerah yang lebih baik lagi kedepannya, instansi-instansi pemerintahan juga terus berbenah dalam menjalankan tugas mereka masing-masing namun dalam pembenahan itu terdapat beberapa hal yang masih saja diacuhkan

untuk dikembangkan salah satunya yaitu pengembangan teknologi. Di era revolusi 4.0 yang terus berkembang, Pemerintah Halbar justru belum bisa untuk menyediakan informasi secara baik lewat teknologi yang sudah ada contohnya yaitu *website*. Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian memang sudah memiliki sebuah *website* (<https://diskominfo.Halbarkab.go.id>) namun dalam *website* tersebut masih belum bisa untuk menyediakan informasi dengan baik dan jelas.

Dari masalah di atas, penulis membuat penelitian yang bertujuan untuk menganalisis *website* yang sudah ada lalu merancang *website* tersebut berdasarkan hasil analisis, evaluasi dan tentunya menambahkan fitur-fitur baru yang sekiranya penting untuk kebutuhan pengguna. Hasil dari analisis dan perancangan *website* ini diharapkan dapat berguna bagi masyarakat, dan diharapkan juga dapat membantu pemerintah Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian dalam mengembangkan *website* mereka secara lebih baik lagi kedepannya.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah tulisan ini adalah bagaimana menganalisis dan merancang tampilan *website* Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian dengan menerapkan metode UCD?

## **C. Batasan Masalah**

Batasan Penelitian pada tulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam menganalisis dan merancang UI/UX *website* proses yang dilakukan adalah dengan metode UCD.
2. Responden adalah pengguna *website* Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Kabupaten. Halmahera Barat.
3. Rancangan tampilan berbasis *website*.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan rekomendasi desain UI/UX *website* Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Kabupaten Halmahera Barat berdasarkan hasil analisis dan perancangan menggunakan metode UCD yang diharapkan mudah untuk dipahami dan dapat memberikan informasi yang jelas pada pengguna saat menggunakan *website* tersebut.

#### **E. Metode Penelitian**

Penelitian ini memakai metode UCD dalam penerapan analisis dan perancangan desain *website*. Terdapat empat desain proses pada metode UCD antara lain sebagai berikut [3]:

- 1. *Specify the context of use***

Merupakan tahap langkah awal dalam pengembangan sistem untuk memastikan bahwa sistem yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

- 2. *Specify user and organization requirements***

Pada tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna. Informasi yang dikumpulkan pada tahap ini meliputi kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

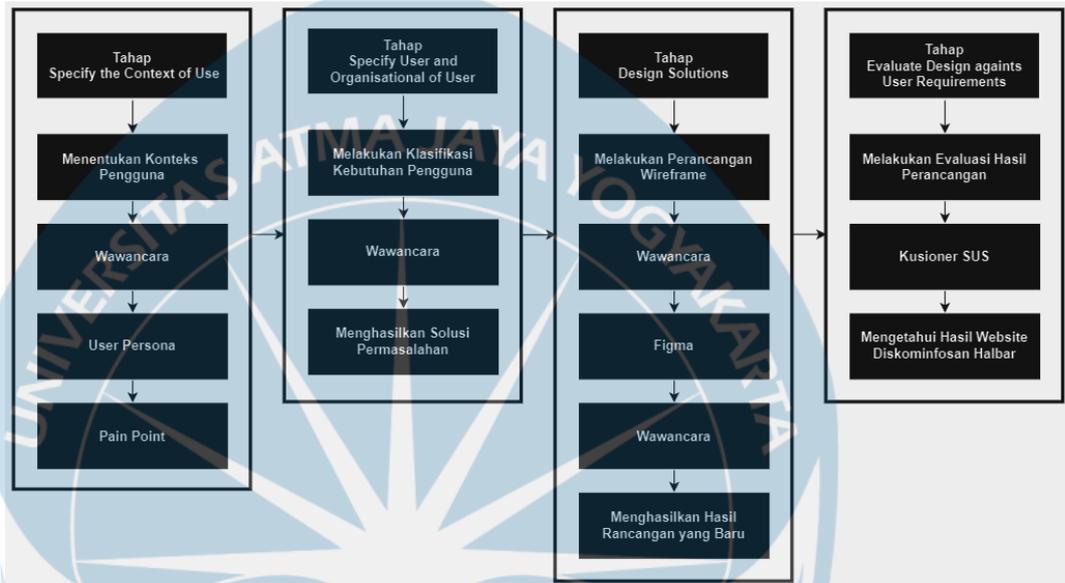
- 3. *Produce design solution***

Tahap ini, peneliti merancang desain antarmuka dari hasil analisis kebutuhan *user* yang telah dilakukan. Desain akan mulai dibuat dalam konsep kasar dilanjutkan dengan *prototype* sampai dengan desain yang lengkap, yaitu gambaran umum dari sistem yang akan dibuat.

- 4. *Evaluate design against user requirements***

Pada Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa desain sistem memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat digunakan dengan mudah dan efektif.

Tahapan-tahapan metodologi yang digunakan ditunjukkan pada gambar 1.1.



Gambar 1. 1. Tahap Metodologi Penelitian

## F. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun menggunakan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I: Pendahuluan**

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II: Tinjauan Pustaka**

Dalam bab ini membahas tentang literatur-literatur terdahulu yang melakukan penelitian yang sama seperti yang saat ini penulis lakukan.

### **BAB III: Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan tentang berbagai teori mengenai UI/UX yang digunakan untuk menganalisis dan merancang desain *website*.

#### **BAB IV: Analisis dan Perancangan Eksperimen**

Bab ini berisi penjelasan mengenai bagaimana merancang kebutuhan dan pengujian yang nanti akan diimplementasikan di bab berikutnya.

#### **BAB V: Hasil Eksperimen dan Pembahasan**

Bab ini berisi hasil dari perancangan yang sudah dibuat kemudian melakukan pengujian dan menilai perancangan tersebut.

#### **BAB VI: Penutup**

Dan pada bab ini merupakan hasil rangkuman penelitian yang telah dilaksanakan dan berisi saran untuk penelitian-penelitian selanjutnya.