

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi pada saat ini sudah menjadi alat bantu manusia untuk memenuhi kebutuhan masa kini, di mana dunia sedang memasuki era baru yang lebih dikenal dengan sebutan Industri 4.0, tetapi kini semakin ditingkatkan menjadi Industri 5.0. Indonesia memiliki populasi yang besar, memiliki potensi besar dalam mengadopsi Industri 5.0, karena banyak peluang dalam meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan nilai tambah sektor industri. Namun, perpindahan menuju Industri 5.0 memiliki beberapa tantangan yang harus diatasi terlebih dahulu seperti infrastruktur digital di seluruh negeri agar mendukung konektivitas yang diperlukan untuk implementasi Industri 5.0. Infrastruktur seperti jaringan telekomunikasi broadband, sistem keamanan *cyber*, dan data center agar lebih ditingkatkan agar dapat memfasilitasi pertukaran data yang cepat, dan aman [1].

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), telah memberikan dampak baik, kemajuan ini membuat manusia dalam berhubungan dengan orang lain seakan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, ditambah penyebaran informasi yang cepat, tidak lagi hanya untuk masyarakat yang tinggal di kota saja, tetapi masyarakat desa juga sudah mendapatkan penyebaran informasi yang cepat, baik pada sektor pemerintahan maupun sektor swasta [2].

Pemerintah Indonesia telah membuat kebijakan untuk mengembangkan *e-government* dengan membuat *website* untuk pemerintah daerah. *E-government* merupakan pemanfaatan teknologi oleh pemerintah untuk berbagai tujuan. Dasar pelaksanaan *e-government* di Indonesia sebagai Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government* yang salah satu strateginya yaitu mengembangkan sistem pelayanan dengan andal, terpercaya, serta dapat dijangkau oleh masyarakat luas [3].

Salah satu daerah di Indonesia yang telah menerapkan kebijakan *e-government* adalah Kabupaten Kutai Timur. Dengan adanya *website* Dinas Pariwisata (Dispar) Kabupaten Kutai Timur, dapat memberikan informasi tentang potensi pariwisata, *event*, serta berita-berita terkait dengan pariwisata Kabupaten Kutai Timur kepada masyarakat luas. *Website* Dispar Kabupaten Kutai Timur sangat berguna bagi wisatawan domestik maupun mancanegara yang ingin berkunjung ke Kabupaten Kutai Timur untuk mencari seputar informasi mengenai pariwisata serta *event-event* yang akan dilaksanakan *Website* resmi Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Timur adalah <https://dispar.kutaitimurkab.go.id/>.

Kabupaten Kutai Timur yang merupakan wilayah pemekaran dari Kabupaten Kutai, Kabupaten ini tidak hanya memiliki hasil bumi yang melimpah, tetapi juga memiliki berbagai tempat wisata yang indah. Kabupaten ini memiliki 18 kecamatan, 2 kelurahan, dan 139 desa. Pastiya setiap kecamatan pada Kabupaten Kutai Timur memiliki berbagai potensi alam dan wisata yang beraneka ragam. Potensi alam yang dimiliki oleh Kabupaten Kutai Timur yaitu batu bara, kelapa sawit, serta pertanian. Potensi wisatanya pun tidak kalah dengan daerah-daerah yang lain, sangat banyak wisata yang indah yang memiliki keunikan dan keistimewaannya tersendiri yang harus selalu dilestarikan [4].

Website merupakan salah satu strategi Pemerintah Daerah dalam melaksanakan pengembangan e-government secara sistematis melalui tahapan yang realistis dan terukur. Sifat transaksi informasi, pelayanan publik harus disediakan oleh Pemerintah Daerah melalui jaringan informasi yang dapat diakses oleh masyarakat luas [5]. Dalam memudahkan penggunaan dalam mengakses *website*, tentunya harus menggunakan antarmuka yang mudah dipahami. Antarmuka merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam *website* dan tidak dapat dipisahkan suatu *website*, karena antarmuka menjadi alat interaksi antara manusia dengan sebuah sistem. Hampir semua pengoperasian aplikasi menggunakan antarmuka, karena itu antarmuka merupakan salah satu hal penting untuk sebuah *website* [6]. Dengan menghadirkan antarmuka yang

jelas, dan memiliki tampilan yang menarik dapat membuat pengguna lebih mudah dalam mengakses suatu *website* bahkan senang mengakses *website* tersebut. Sebaliknya, jika antarmuka yang dihadirkan kurang jelas dan memiliki tampilan yang kurang menarik, maka pengguna menjadi susah dalam mengakses *website* tersebut dan kurang senang dalam mengakses *website* tersebut.

Hasil dari penelitian ini yaitu rancangan antarmuka *website* Dispar Kabupaten Kutai Timur dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Berbeda dengan metode-metode perancangan aplikasi lainnya, metode UCD lebih melihat ke arah penggunanya tetapi tetap memperhatikan aspek-aspek perancangan lainnya. Dengan ini akan diperoleh hasil perancangan yang sesuai dengan harapan pengguna yang dapat memudahkan saat menggunakan sistem atau aplikasi. Tujuan digunakannya metode UCD ini adalah untuk meningkatkan keberhasilan sebuah sistem termasuk kenyamanan dalam menggunakan, mengelolah, serta seberapa berguna produk yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna [7].

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah desain antarmuka menggunakan metode *User Centered Design* yang memudahkan pengguna *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Timur?"
2. Bagaimana meningkatkan tingkat *usability* terhadap desain antarmuka *website* milik Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Timur?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas dalam membahas masalah yang sudah ditentukan, dengan menentukan beberapa batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Perancangan desain antarmuka menggunakan metode *User Centered Design*.
2. Penelitian ini hanya membahas tentang aspek antarmuka pengguna *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Timur.
3. Responden dari penelitian ini merupakan responden yang telah membuka *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Timur.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta batasan masalah yang diuraikan di atas, tujuan dari penelitian ini dapat dicapai dengan merancang antarmuka *website* milik Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Timur dengan menggunakan metode *User Centered Design* sehingga mempermudah para pengguna, serta mengoptimalkan tampilan *website*.

E. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan desain antarmuka pada *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Timur menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* adalah :

1. Studi Literatur

Pada tahap ini mencari berbagai referensi seperti buku, jurnal yang membahas tentang Antarmuka, *User Centered Design (UCD)*, *WEBUSE*, *Usability*, dan *System Usability Scale (SUS)*.

2. Analisis

Pada tahap ini, dari permasalahan yang sudah diuraikan, lalu dilakukan analisa pada *website* Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Timur tentang apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan antarmuka *website* Dispar.

3. Perancangan Desain Antarmuka

Pada tahap ini dimulai dengan merancang antarmuka menggunakan metode *User Centered Design* dari hasil analisis yang sudah dilakukan sebelumnya.

4. Pembuatan

Tahapan selanjutnya, akan dilakukan pengkodean dengan menggunakan *WordPress*. *Frontend* ini dibuat dengan menggunakan hasil rancangan *User Interface* acuan.

5. Pengujian Frontend

Sesudah merancang pengkodean *frontend*, dilanjutkan ke tahap pengujian *frontend* yang telah dirancang. Pengujian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner *WEBUSE*, tes tugas, dan wawancara untuk mendapat *feedback* dari pengguna terkait rancangan penelitian yang sudah dilakukan.

6. Analisis Hasil Penelitian

Setelah pengujian *frontend* dilakukan, data-data yang didapat selama proses penelitian dirangkum kemudian disajikan menggunakan gambar serta tabel.

7. Kesimpulan

Tahap ini merupakan akhir dari proses penelitian, dengan menarik kesimpulan sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan tugas akhir ini akan saling berhubungan, yang nantinya akan dibagi menjadi enam bab sebagai berikut :

BAB I: Pendahuluan

Pendahuluan adalah bagian yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika dalam penulisan yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka adalah bagian yang berisi tentang penelitian terlebih dahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Bab ini memiliki tabel guna membandingkan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III: Landasan Teori

Landasan Teori adalah bagian yang digunakan dalam membahas teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV: Analisis dan Perancangan

Analisis dan Perancangan dalam penelitian ini berisi tentang penjelasan tentang kebutuhan pengujian dan perancangan yang akan diimplementasikan pada bab V.

BAB V: Hasil dan Pembahasan

Hasil dan Pembahasan dalam penelitian ini berisi penjelasan hasil dari penelitian yang sedang dilakukan beserta dengan pembahasannya.

BAB VI: Penutup

Penutup adalah bagian dalam menyampaikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan, dimana hasil dari penelitian ini dapat menjadi tolak ukur untuk kemajuan sistem yang akan dibangun.