

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dari tahun-ketahun sangat pesat, hal tersebut dapat ditandai dengan banyaknya penggunaan teknologi seperti komputer. Fasilitas informasi sangat penting karena memungkinkan pengambilan informasi secara cepat dan efisien serta memberikan informasi yang mudah digunakan oleh masyarakat umum[1]. Dalam perkembangan ini banyak teknologi informasi yang diserap, salah satunya adalah internet. penerapan teknologi internet dalam instansi pemerintahan sangat dibutuhkan. Perkembangan inilah yang memotivasi instansi pemerintahan untuk mengimplementasikannya.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional, menjelaskan tentang kesatuan proses perencanaan pembangunan yang bertujuan untuk merumuskan rencana pembangunan dalam jangka panjang, menengah, dan tahunan yang dilaksanakan oleh negara dan pengelola masyarakat ditingkat pusat dan tingkat regional [2]. Pengatur dan pengelola segala urusan perencanaan pembangunan tingkat daerah provinsi/ kabupaten/ kota dilaksanakan oleh Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) [3].

Bappeda terus memantau dan mengevaluasi perkembangan disatuan Kerja Daerah untuk memastikan pelaksanaan kebijakan, program dan proyek sesuai dengan tujuan dan rencana yang telah ditetapkan [4]. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Bappeda ketika melakukan proses monitoring dan evaluasi masih ditemukan permasalahan yang muncul yaitu masalah data dari berbagai dinas yang masih belum di kelompokkan berdasarkan kebutuhan masing – masing dinas terkait yang menyebabkan pihak Bappeda melakukan pengelompokkan secara manual. Proses pengelompokkan membutuhkan waktu yang relative lama sehingga dapat menghambat proses pelaporan hasil evaluasi yang dilakukan oleh Bappeda. Selain itu ketika ada perubahan terhadap data laporan seringkali tidak terekam secara menyeluruh sehingga dapat menyebabkan adanya kekeliruan data. Terkadang juga terdapat dinas yang melakukan pelaporan kepihak bappeda masih menggunakan kertas yang mana hal ini tentu rawan hilang sehingga menyulitkan bappeda.

Dari permasalahan yang dikemukakan Bappeda dan berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya suatu sistem yang dapat menjadi solusi

terhadap masalah dalam proses monitoring dan evaluasi Musrenbang. Sehubungan dengan adanya kebutuhan tersebut dan tim peneliti terbagi menjadi beberapa bidang penelitian maka pada penelitian ini peneliti fokus pada bidang yang peneliti kuasai yaitu pembuatan desain. Salah satu desain yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah desain UI/UX.

Dalam pengembangan sebuah sistem, *User Interface* sangatlah penting karena *User interface* merupakan cara interaksi antara sistem dengan pengguna sistem tersebut. *User interface* dapat berupa sebuah tampilan visual yang dapat memberikan informasi tentang suatu program atau sistem. Sederhananya, *User interface* adalah tampilan suatu produk kepada pengguna [5]. Dalam tahapan pembuatan sistem, langkah awal adalah membuat rancangan desain sistem sebelum sistem itu dibuat. Dengan adanya UI bisa mengembangkan sistem yang lebih mendekati kebutuhan pengguna, karena pengguna harus melakukan pengujian terhadap desain yg dibuat sehingga pengguna dapat lebih mudah mengoperasikannya[6].

UI/UX dapat menjadi faktor penentu apakah pengguna akan terus menggunakan *website* tersebut atau tidak dan juga UI/UX seringkali dijadikan faktor kredibilitas sebuah *website* karena dengan UI/UX yang baik *website* tersebut memiliki peluang besar untuk memenangkan persaingan dengan *website* lain[7]. Metode yang dapat digunakan dalam mengembangkan desain UI/UX yang baik salah satunya yaitu metode *Design Thinking* karena pada pengembangan inovasi didukung oleh pemahaman komprehensif melalui observasi langsung terhadap calon pengguna sebagai sasaran untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan calon pengguna serta langkah – langkah yang cukup efektif untuk menentukan solusi [8]. Pemikiran *Design Thinking* adalah pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk memecahkan suatu permasalahan dan dapat mendatangkan inovasi baru [9]. Adapun tahapan *Design thinking* meliputi *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test* [10].

Terdapat penelitian terdahulu yang telah membahas mengenai perancangan UI sistem informasi menggunakan metode design thinking. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Meriska Defriani, Ayumas Aura Krishnavarty, Teguh Iman Hermanto dengan judul “UI/UX Design for Language Learning Mobile Application Chob Learn Thai Using the Design Thinking Method”. Pada penelitian ini mendesain UI/UX sebuah aplikasi mobile untuk pembelajaran bahasa thailand menggunakan metode *Design Thinking*. penelitian ini menghasilkan sebuah desain prototipe aplikasi mobile untuk pembelajaran bahasa thailand dengan beberapa fitur yang menunjang pembelajaran bahasa thailand seperti fitur catatan dan video dalam bahasa thailand [11]. penelitian selanjutnya adalah penelitian dari Lintang

Nuril Islami, Meriska Defriani, Teguh Iman Hermanto dengan judul “UI/UX Design of ineffable psychological counseling mobile application using design Thinking Method”. Pada penelitian ini merancang sebuah desain UI/UX aplikasi mobile tentang konseling psikologis dengan menerapkan metode *Design Thinking*. hasil penelitian ini merupakan sebuah prototipe aplikasi untuk konseling kesehatan mental secara online, dengan beberapa fitur seperti informasi mengenai jadwal konseling online gratis yang tersedia, dengan journaling dan meditasi. penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam penggunaan metode design thinking dalam perancangan *User Interface* [12].

Dari penelitian diatas peneliti membuat desain *UI/UX* sistem monitoring dan evaluasi Musrenbang di dinas Bappeda Kabupaten Malang menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil akhir dari perancangan UI/UX ini diharapkan mewujudkan tampilan yang maksimal dan mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan adanya sistem monitoring dan evaluasi Musrenbang ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja Bappeda terkait monitoring dan evaluasi Musrenbang. Dapat mengatasi permasalahan - permasalahan terkait monitoring dan evaluasi Musrenbang seperti pengelompokan data Musrenbang, mempermudah pelaporan progres Musrenbang, dan pencatatan perubahan jika terjadi perubahan dalam pelaporan Musrenbang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *UI/UX* sistem monitoring dan evaluasi Musrenbang menggunakan metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana hasil pengujian *Prototype UI/UX* sistem monitoring dan evaluasi Musrenbang menggunakan *Usability Test* dengan *System Usability Scale*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk membuat desain UI/UX Aplikasi Monitoring dan Evaluasi Musrenbang Bappeda Kabupaten Malang menggunakan metode *Design Thinking*
- b. untuk mengetahui hasil pengujian yang akan dilakukan terhadap desain UI/UX Aplikasi Monitoring dan Evaluasi Musrenbang Bappeda Kabupaten Malang menggunakan *Usability Test* dan *System Usability Scale*

1.4 Batasan Penelitian

Terdapat batasan masalah yang digunakan untuk menghindari meluasnya pokok permasalahan pada saat melakukan penelitian ini, yaitu:

1. Dalam penelitian ini hanya menghasilkan prototipe menggunakan aplikasi figma
2. Metode penelitian menggunakan Design Thinking
3. Pembahasan fitur pada desain interface web ini meliputi pengelompokan usulan Musrenbang, pelaporan progress dan, laporan per-triwulan.

