

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era transformasi digital saat ini, transisi digital memainkan peranan yang sangat penting dalam berbagai sektor, termasuk ekonomi kreatif. Berdasarkan data yang diperoleh dari UKM Center FEB UI pada tahun 2018 lebih dari 90% sektor ekonomi kreatif tergolong dalam kelompok UMKM yang dimana berperan sangat besar dalam kegiatan ekonomi kreatif. Namun, Pada tahun 2022 *Alternate Chair Digital Economy Working Group (DEWG) G20* menyatakan hanya sekitar 32% dari total 64 juta UMKM di Indonesia yang telah menggunakan peranan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan pengambilan langkah penting untuk penerapan digital agar UMKM lokal bisa beradaptasi dengan arus perkembangan transformasi digital. Transformasi digital dapat memberikan solusi dan strategi agar UMKM dapat bersaing lebih efektif (Setiadi et al., 2022).

Aktivitas kegiatan ekonomi kreatif saat ini telah berkembang dengan sangat pesat. seperti di kota Malang, dimana merupakan salah satu kota dengan potensi besar dalam sektor ekonomi kreatif. Melihat potensi tersebut, Pemkot Malang melalui Bappeda, badan ekonomi kreatif, dan lintas dinas serta pemangku kepentingan menyetujui pembangunan pusat kreatif, pusat penelitian, dan pengembangan yang dinamakan *Malang Creative Center (MCC)*. Berdasarkan *website resmi Malang Creative Center (2022)*, MCC dibagi menjadi rumah bagi 17 subsektor ekonomi kreatif, antara lain animasi, aplikasi & game, arsitektur, *desain interior, fashion*, kuliner dan lain-lain. Dengan banyaknya subsektor ekonomi kreatif yang terlibat, Pemerintah Kota Malang berharap *Malang Creative Center* dapat menjadi tempat kolaborasi dan berkembang bersama (MCC, 2022).

Bersamaan dengan berkembangnya MCC, terdapat sebuah organisasi para akademisi yang disebut *Academic Association Of Creative Economy (AACE)*. AACE adalah sebuah asosiasi yang memiliki visi mengembangkan ekosistem ekonomi kreatif berbasis IPTEK dan seni budaya melalui aktivitas seperti pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Aktivitas mengenai

AACE diantaranya adalah menyelenggarakan kolaborasi penelitian dan pengabdian dalam sistem ekonomi kreatif, menjalin kerjasama internasional dalam bidang penelitian untuk penyelesaian permasalahan ekonomi kreatif, implementasi hasil penelitian guna meningkatkan daya saing ekonomi kreatif, dan mengadakan *matchmaking* dengan dunia industri untuk meningkatkan kapasitas industri melalui aktivitas pengabdian.

Saat ini AACE memiliki tantangan dimana saat ini tidak memiliki platform berupa sistem informasi yang terintegrasi untuk dapat memfasilitasi untuk menyalurkan hasil penelitian sesuai bidangnya secara optimal dan dapat tersampaikan secara efektif kepada masyarakat sekitar. Sedangkan para pelaku ekonomi kreatif di Kota Malang, kesulitan untuk menemukan *resource* penelitian yang tepat untuk pengembangan produk mereka. Sehingga diperlukannya sebuah platform berbasis digital seperti *website* yang dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Saat ini, sebagian besar proses publikasi kegiatan penelitian dan kolaborasi dilakukan melalui platform media sosial yang bersifat *sporadis*, sehingga kurang efisien untuk manajemen informasi jangka panjang (Komunikasi Prbadi, 2024).

Dalam hal pengembangan sistem informasi, *Design Thinking* telah banyak digunakan untuk menghasilkan solusi berbasis pengguna (*user-centered design*) yang efektif. Metode ini memungkinkan pengembang memahami kebutuhan spesifik pengguna melalui proses iteratif yang mencakup *emphatize, define, ideate, prototype, dan test* (Ladita, 2020). Pendekatan ini sangat relevan dalam mengembangkan sistem informasi untuk asosiasi akademisi seperti AACE, yang memiliki kebutuhan unik terkait publikasi penelitian dan kolaborasi.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi publikasi dan kolaborasi berbasis *website* agar dapat mendukung kegiatan publikasi penelitian serta memfasilitasi kolaborasi akademisi dengan para pelaku ekonomi kreatif. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, sistem yang dikembangkan diharapkan mampu menjawab kebutuhan spesifik pengguna, meningkatkan efisiensi komunikasi, dan memperkuat ekosistem ekonomi kreatif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran konteks yang dijelaskan sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang sistem informasi berbasis *website* untuk publikasi dan kolaborasi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dengan menerapkan metode Design Thinking?
- b. Bagaimana cara melakukan pengujian *website* Sistem Informasi Publikasi dan Kolaborasi dengan memanfaatkan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Black Box testing*?

1.3. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk merancang sistem informasi publikasi dan kolaborasi berbasis *website* yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dengan menerapkan metode *Design Thinking*.
- b. Untuk mengetahui hasil pengujian terhadap *website* Sistem Informasi Publikasi dan Kolaborasi dengan memanfaatkan metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Black Box testing*.

1.4. Batasan Masalah

Untuk memastikan kejelasan dan arah perencanaan penelitian kedepannya, maka diberikan batasan masalah dalam proses penelitian ini, antara lain:

- a. Penelitian ini memfokuskan hingga tahap implementasi *website* yang dibangun menggunakan *framework laravel*.
- b. Implementasi fitur utama pada perancangan *website* ini adalah fitur Penelitian, Publikasi dan Kolaborasi.

- c. Pengujian sistem pada penelitian ini memanfaatkan metode *System Usability Scale* (SUS) pada tahap design *prototype* dan *Black-box testing* untuk fungsionalitas fitur website.

