

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemudahan untuk akses internet dapat melalui berbagai media komunikasi, komputer, *handphone* dan *smartphone* serta banyak lainnya, dimana hal ini beriringan sejalan dengan pengguna internet yang banyak. Organisasi dapat memanfaatkan peluang yang terbuka dari hal tersebut untuk melakukan pengembangan pelayanan, bisnis, relasi, dan sebagai sarana untuk memperkenalkan berbagai kegiatan organisasi kepada khalayak umum atau masyarakat suatu daerah[2]. Hal ini tentu dapat memudahkan suatu organisasi yang berniat menyelenggarakan suatu acara kegiatan dan membutuhkan partisipan dari masyarakat sekitar sehingga nilai estetika atau keindahan menjadi hal utama untuk menunjang dan menyalurkan kreatifitas dalam bidang seni[1]. Dengan sifat dan kegunaan tersebut, secara langsung maupun tidak langsung manusia sangat membutuhkan teknologi untuk membantu kegiatan sehari-hari. Salah satu elemen penting yang membuat berbagai macam teknologi tersebut memiliki kegunaan dan berfungsi secara optimal adalah “Desain User Interface (Antarmuka Pengguna)”. Bisa dibayangkan jika tanpa desain user interface yang baik, maka informasi yang ditransformasikan antara suatu perangkat dengan penggunanya akan gagal tersampaikan[1].

Salah satu organisasi yang secara rutin mengadakan kegiatan tahunan adalah Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas khususnya Bidang Kebudayaan, dimana salah satu agenda kegiatan yaitu berupa perlombaan yang diikuti oleh berbagai kalangan pelajar dimulai dari TK/PAUD, SD, SLTP dan SLTA. Dari berbagai kategori tersebut, perlombaan yang diadakan pun beraneka ragam dan dapat diikuti oleh semua pelajar di Banyumas dari berbagai penjuru daerah[4]. Menyediakan sebuah wadah mengekspresikan seni bagi para pelajar dengan minat bakat dibidang seni dan memberikan motivasi adalah salah satu wujud dari pelestarian kebudayaan Indonesia[5]. Pengadaan perlombaan atau pertandingan dalam jangka panjang maupun pendek merupakan upaya dalam meningkatkan kreatifitas, bakat dan minat masyarakat terutama para pemuda dan pemudi dan diadakan secara konsisten[6]. Berdasarkan dari pengamatan dan observasi yang dilakukan bersamaan dengan masa Kerja Praktik di Bidang Kebudayaan pada Bulan Agustus tahun 2020 didapatkan bahwa proses registrasi untuk peserta lomba masih menggunakan sistem manual berupa pengisian pada form kertas dan calon peserta yang hendak mendaftar mendatangi lokasi kantor Bidang Kebudayaan. Belum terdapat media seperti *website* resmi dari organisasi yang dapat melayani pendaftaran calon peserta dan sistem yang masih konvensional tentu dapat mengakibatkan proses registrasi pendaftaran lomba

cenderung lambat, karena belum terintegrasinya dengan baik data dari calon peserta lomba. Selain itu sistem konvensional yang masih menggunakan arsip dalam bentuk fisik dapat suatu waktu hilang dan rentan terhadap kerusakan, sehingga mekanisme penerimaan registrasi menggunakan teknologi informasi perlu untuk dipertimbangkan[7].

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini berkembang, dapat menjadikan sistem online ikut berkembang untuk memberikan informasi[8]. Sedangkan saat ini untuk mendaftar para pihak sekolah diharuskan untuk datang ke tempat kantor Bidang Kebudayaan yang ada di Jl. Prof. Dr. Suharso No. 45 Mangunjaya, Purwokerto Lor, Kecamatan Purwokerto Timur sehingga kurang efisien dalam waktu. Pada Divisi Kebudayaan, memiliki keinginan untuk berpindah dari sistem konvensional ke sistem online. Langkah ini belum terealisasi karena dalam membangun sistem administrasi lomba dibutuhkan upaya pengkajian baik dari evaluasi sistem berjalan hingga rancangan terhadap sistem usulan yang akan digunakan nanti agar sistem yang akan dibuat nanti dapat sesuai dengan yang dibutuhkan dalam kegiatan perlombaan yang ada. Selain itu gambaran secara visual akan dapat lebih mudah dipahami dan disesuaikan dibandingkan hanya gambaran secara abstrak, sehingga dalam perancangan sebuah website calon pengguna dapat secara leluasa memberikan umpan balik pada desain yang dibuat. Penggunaan visual dalam proses perancangan untuk mendapatkan umpan balik dapat memanfaatkan sebuah desain prototype atau mockup yang merepresentasikan gambaran nanti yang akan dibuat. Nilai estetika atau keindahan menjadi hal utama yang dapat menunjang suatu hasil karya sehingga dapat dinikmati oleh mata, jiwa, perasaan, maupun dengan telinga. Keindahan sangat berkaitan erat dengan segala sesuatu yang mencakup kesatuan (unity), keselarasan (harmony), kesetangkupan (symmetry), keseimbangan (balance), dan perlawanan (contrast)[2]. Maka dari itu sangat penting untuk memperhatikan unsur keindahan dalam membuat desain antarmuka sebuah website, agar selain untuk akses administrasi lomba juga dapat dijadikan sebagai media penyaluran seni kebudayaan daerah dalam bentuk visual melalui media website. Data yang dikemukakan oleh Google melalui riset mereka yaitu sebanyak 67% pengguna internet kemungkinan akan tertarik melakukan interaksi jika website yang mereka kunjungi adalah website bertampilan user friendly. Sebaliknya, 61% pengguna akan meninggalkan website dengan desain yang tidak user friendly, dengan bantuan teknologi komputer yang biasa difungsikan sebagai media desain grafis Flat Design dapat dijadikan alternatif untuk diterapkan pada tampilan antarmuka pengguna aplikasi web agar memiliki karakteristik user friendly. Flat Design dinilai simple dan minimalis sehingga mudah untuk menemukan maksud dari desain yang diberikan[2].

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka dibutuhkan proses analisa mengenai kondisi sistem berjalan untuk mengidentifikasi kekurangan yang ada untuk kemudian dilakukan evaluasi. Perancangan desain interface

memiliki kegunaan dalam memberikan suatu solusi permasalahan secara jelas melalui visual sehingga umpan balik dapat diberikan secara cepat dan efisien. Salah satu metode yang cocok untuk latar belakang permasalahan yang ada yaitu Metode *Lean UX*. Dengan memperhatikan keindahan visual agar menarik maka desain antarmuka yang dibuat dapat memberikan nilai tambah bagi organisasi objek penelitian untuk tetap menyesuaikan dengan perkembangan era.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan pada bagian sebelumnya, maka rumusan masalah yang ada dalam dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Belum adanya identifikasi terhadap kondisi sistem yang berjalan untuk bahan pembuatan sistem usulan.
- b. Gambaran mengenai desain yang diinginkan masih abstrak untuk dijadikan acuan dalam pengadaan sistem informasi administrasi lomba.
- c. Proses penyebaran informasi kebudayaan daerah masih terbatas pada cara tradisional sehingga kurang maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berikut beberapa batasan masalah / ruang lingkup yang terdapat dalam penyusunan laporan penelitian ini :

- a. Pembuatan rancangan prototype berbasis website dengan menggunakan metode *Lean UX*.
- b. Gaya desain prototype sistem berbasis website administrasi lomba menggunakan teknik *Flat Design*.
- c. Lokasi penelitian dalam sebuah organisasi pemerintahan yaitu Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas pada Bidang Kebudayaan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yang ingin dicapai adalah rancangan desain prototype *website* yang digunakan untuk :

- a. Menghasilkan desain prototype website pendaftaran lomba yang sesuai dengan kebutuhan pengguna berupa peserta lomba, admin, dan juri lomba.
- b. Menerapkan gaya *Flat Design* dalam perancangan website administrasi lomba yang menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada hasil yang didapatkan pada tujuan penelitian maka penelitian ini akan menghasilkan manfaat diantaranya :

a. Organisasi objek penelitian

Dapat bermanfaat sebagai rujukan dalam proses pengadaan sistem informasi administrasi lomba berbasis *website* bagi Divisi Kebudayaan.

b. Akademisi

Dapat dijadikan sebagai pembelajaran literatur untuk penelitian selanjutnya dalam membangun rancangan prototype sistem berbasis *website* dengan menggunakan metode Lean UX dengan gaya antarmuka *Flat Design*.

c. Penulis

Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan ilmu bagi penulis melalui berbagai proses yang dilalui selama penelitian seperti studi literatur yang dilakukan, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran bagi penulis.