

ABSTRAK

PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI SELEKSIPERLOMBAAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE LEAN UX (STUDI KASUS : BIDANG KEBUDAYAAN, DINPORABUDPAR KABUPATEN BANYUMAS)

Oleh Muhammad

Lukman Hakim

17103077

Kemudahan dalam akses internet memiliki banyak manfaat baik untuk individu maupun kelompok. Selain dari kemudahan akses, faktor keindahan pada desain antarmuka juga semakin berkembang. 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 seperti halnya pada Bidang Kebudayaan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas yang secara rutin menyelenggarakan perlombaan bertema kebudayaan yang diikuti kalangan pelajar. Namun dalam proses lomba yang terjadi masih belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi informasi yang ada seperti proses registrasi yang masih konvensional. Hal ini tentu dapat menimbulkan kendala bagi proses kegiatan lomba seperti calon peserta diharuskan datang ke lokasi pendaftaran baik untuk registrasi maupun pengumpulan karya, dan dari pihak panitia juga dalam hal penyebaran informasi serta harus menunggu tempat registrasi. Sistem online dapat mempermudah berjalannya kegiatan perlombaan baik bagi peserta lomba maupun panitia lomba. Pihak Bidang Kebudayaan berkeinginan dan telah merencanakan untuk pindah ke sistem pendaftaran dan seleksi lomba melalui online tetapi untuk kebutuhan sistem masih belum dirumuskan dan perancangan desain yang diinginkan masih abstrak. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara dan studi literatur, kemudian penelitian ini menggunakan metode Lean UX dalam perancangan desain prototype sistem. Pada metode Lean UX terdapat tahapan *Declare Assumption*, *Create an MVP*, *Make an Experiment*, dan *Research and feedback*. Pada proses perancangan desain antarmuka penelitian ini mengadopsi gaya *Flat Design* yang memiliki ciri – ciri minimalis, bernuansa modern, dan lebih menekankan sisi fungsionalitas. Pengujian pada penelitian yang dilakukan menghasilkan dua iterasi setelah mendapat umpan balik dari calon pengguna dengan 3 kategori yaitu peserta lomba, admin, dan juri lomba. Penelitian ini menghasilkan sebuah desain prototype sistem administrasi lomba yang menarik dan dapat memenuhi kebutuhan dari ketiga pengguna yang telah disebutkan sekaligus menjadi bahan rujukan dalam proses pengadaan infrastruktur IT pada Bidang Kebudayaan.

Kata kunci : perlombaan, Lean UX, prototype , website, Flat Design