

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan sistem informasi yang berorientasi pada masyarakat, sedang dikembangkan sistem untuk memudahkan masyarakat dalam mengakses dan mencari informasi dalam bentuk *website*. media penyebaran informasi melalui media elektronik dan media massa internet merupakan cara yang paling efektif dan juga efisien [1]. Karena media yang paling sering digunakan oleh perseorangan, lembaga pendidikan, lembaga kesehatan, dan juga lembaga pemerintahan. Internet juga merupakan media penyebaran informasi yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Dengan perkembangan internet membuat media penyebaran informasi dapat di salurkan melalui media elektronik berupa *website* dan mempunyai tampilan yang menarik [2].

*Website* ini menawarkan berbagai konten seperti teks dan gambar, yang berguna untuk menyebarkan informasi. Dalam proses pengembangan sebuah *website* menggunakan bahasa standar dalam pembuatan *website* antara lain HTML, CSS, Javascript [3]. Dalam proses pembuatan tampilan *website* developer menggunakan CSS untuk mengatur tampilan halaman web. Dengan CSS, pengguna dapat mengubah warna, ukuran font, jarak antar elemen, dan sebagainya dengan mudah tanpa harus mengubah kode HTML. CSS memungkinkan pengembang web untuk mengatur tampilan sebuah situs secara global, sehingga dapat menghemat waktu dan usaha dalam pengembangan situs. Dengan adanya *framework* CSS memudahkan developer dalam melakukan pengembangan sebuah tampilan *website*, diantaranya adalah *framework Bootstrap* CSS.

Berbagai metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah webiste, salah satunya dengan metode *Usability Testing*. *Usability Testing* adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan cara mengujinya langsung pada pengguna[5]. Proses ini biasanya dilakukan dengan mengajak beberapa orang untuk menggunakan produk tersebut dan melakukan tugas-tugas tertentu, sambil

mencatat observasi dan umpan balik dari pengguna. Sehingga mendapatkan hasil yang subjektif langsung dari pengguna agar memberikan hasil yang konkret tentang efektifitas dan efisiensi produk dan sistem. Tujuannya adalah untuk mengetahui masalah-masalah yang mungkin dihadapi pengguna dan mencari cara untuk meningkatkan kualitas dan kemudahan penggunaan produk tersebut [6].

Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Jawa Tengah adalah Lembaga Lembaga Swadaya Masyarakat (LPNK). mempunyai tanggung jawab dan wewenang di bidang pencegahan kependudukan dan keluarga berencana. BKKBN bertanggung jawab penuh Presiden berhubungan dengan bidang kesehatan melalui Menteri. BKKBN Jawa Tengah bertanggung jawab atas pendidikan seluruh masyarakat Sehubungan dengan pelaksanaan kursus pelatihan teknis di Jawa Tengah, Pelaksanaan pengendalian penduduk, pelaksanaan Keluarga Berencana (KB) dan kesehatan reproduksi dan kesejahteraan keluarga dan pemberdayaan keluarga. Ada bagian khusus dalam implementasinya yang sesuai dengan ini Layanan dan proyek, d. H. unit pelaksana teknis balai latihan Kependudukan dan Keluarga Berencana Banyumas (UPT Balai Diklat KKB Bak mandi). Pelatihan UPT KKB Banyuma adalah bagian teknis di bawah ini Pusat Pendidikan Kependudukan dan Keluarga Berencana (Pusdiklat KKB) [7].

Dalam proses merancang desain antarmuka *website* UPT KKB Banyumas, digunakan metode yang dapat mendukung hasil penelitian mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap *website* tersebut. Terdapat tiga metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini. Metode tersebut yang pertama SUS (System *Usability*Scale) adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan suatu sistem, yang diterapkan dengan mengajukan 10 buah pertanyaan yang telah ditetapkan sebagai alat ujinya[8]. Yang kedua Metode UMUX-Lite (*Usability Metric for User Experience*) digunakan untuk menilai kualitas suatu produk dari segi kemudahan penggunaannya. Metode ini memperhatikan tingkat kenyamanan, efisiensi, dan keberhasilan pengguna dalam menggunakan produk tersebut[9]. Dan yang ketiga SUMI (*Software Usability Measurement Inventory*) adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur persepsi pengguna tentang kegunaan perangkat lunak [10].

Peranan penting UPT KKB Banyumas sebagai saran media publikasi kepada masyarakat, membutuhkan berbagai media komunikasi, informasi, dan edukasi (KIE). Tetapi masih terjadi sebuah kendala minimnya media jurnalistik, dimana masyarakat khususnya yang berada di wilayah Banyumas sulit dalam mendapatkan sebuah informasi tentang acara yang diselenggarakan oleh UPT KKB Banyumas. Dengan menyalurkan informasi melalui media massa komunikasi elektronik berbasis web yang memiliki tampilan antarmuka yang menarik, informasi yang di terima oleh masyarakat Banyumas akan lebih cepat dan tanpa batas, serta belum adanya kemudahan akses bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi perihal acara kediklatan yang disediakan oleh UPT Balai Diklat Kependudukan dan Keluarga Berencana Banyumas. Oleh karena itu, UPT KKB Banyumas *Training Center* bekerjasama dengan Kelompok Ahli Rekayasa Perangkat Lunak dan Multimedia (KKRPLM) Universitas Teknologi Telkom Purwokerto terkait dengan adanya kegiatan bakti social, praktek kerja lapangan dan alat komunikasi, informasi, dan edukasi [11]. Berdasarkan pemaparan latar belakang dan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah tampilan antarmuka *website* yang dapat digunakan sebagai sarana publikasi komunikasi, informasi dan edukasi oleh UPT Balai Diklat KKB Banyumas. Tujuan ini diharapkan dapat memperluas jangkauan penyebaran informasi, program pendidikan, dan pelatihan bagi seluruh masyarakat, terutama bagi kaum milenial dan zillennial [12].

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah belum adanya sistem informasi UPT KKB Banyumas berupa tampilan *user interface website*, sebagai media komunikasi, informasi, dan edukasi (KIE).

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah bagaimana cara membangun sebuah tampilan *user interface* dan berapa skor *Usability Testing*?

#### 1.4. Batasan Masalah/Ruang Lingkup

Adapun batasan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembuatan media informasi untuk UPT Balai Diklat KKB Banyumas berupa tampilan *user interface*
- b. Penelitian ini menggunakan metode pengujian SUS, Umux-Lite, dan SUMI
- c. Hanya menampilkan informasi dan acara kediklatan yang dilakukan oleh UPT Balai Diklat KKB Banyumas dan kediklatan yang diadakan
- d. Tidak adanya hak akses di dalam website UPT Balai Diklat Kependudukan dan Keluarga Berencana Bayumas

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk membuat tampilan *user interface* sebuah *website* UPT Balai Diklat KKB Banyumas sebagai wadah untuk media komunikasi, informasi, dan edukasi (KIE).

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, didapat manfaat teoritis dan manfaat praktis, di antaranya sebagai berikut:

Manfaat Teoritis

- a. Mampu mengetahui proses pembuatan tampilan *user interface* sebagai sistem informasi berbasis *website*, dengan menggunakan metode *Usability Testing*.
- b. Merupakan sebuah ide untuk UPT KKB Banyumas sebagai pusat pelatihan untuk memberikan informasi pendidikan dan pelatihan kepada masyarakat umum.
- c. Dapat digunakan sebagai sarana penelitian lain yang ingin mengembangkan sistem informasi di UPT Balai Diklat KKB Banyumas.

1. Manfaat Praktis

- a. Untuk UPT Balai Diklat KKB Banyumas, penelitian ini dapat bermanfaat dalam menyebarluaskan media elektronik sebagai sarana komunikasi, informasi, dan edukasi dengan tampilan *user interface* yang menarik dan informatif.
- b. Untuk masyarakat, dapat membantu dalam mengakses informasi yang berkaitan dengan pendidikan dan pelatihan di UPT Balai Diklat KKB Banyumas.
- c. Untuk institusi dalam hal ini Institut Teknologi Telkom Purwokerto, penelitian ini merupakan bentuk kerja sama antara IT Telkom Purwokerto dan UPT Balai Diklat KKB Banyumas dalam menyediakan sarana komunikasi, informasi, dan edukasi (KIE) dengan tampilan *user interface* yang menarik dan informatif.
- d. Untuk mahasiswa diharapkan akan memberikan kenyamanan bagi mahasiswa dalam mendapatkan informasi yang berkaitan dengan proses pembuatan skripsi.