

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat melalui penyebaran informasi berbasis *website*. *Website* digunakan sebagai media penyebaran informasi dan pelayanan kepada masyarakat luas yang membawa perubahan bagi masyarakat termasuk berpengaruh perkembangan suatu perusahaan maupun instansi pemerintah. Peran teknologi informasi dan komunikasi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat mencari informasi dengan cepat, dan memberikan layanan yang maksimal, dan diterima oleh penerima atau pengguna. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi yaitu terbentuknya *government website* yang memudahkan mencari informasi[1].

Pemerintah diharapkan lebih transparan dalam memberikan informasi yang diperlukan masyarakat, sesuai dengan UU No 14 Tahun 2008 tentang keterbukaan informasi publik. *Website* merupakan salah satu yang dapat dimanfaatkan oleh pemerintah. Pemerintah dengan mudah menyebarkan segala informasi melalui *website* dengan standar kualitas layanan informasi *public*. Peraturan Komisi Informasi No 1 Tahun 2010 tentang mewujudkan pemerintahan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik[2]. Penerapan informasi publik dalam *website* diterapkan oleh pemerintah Banyumas salah satunya *website* banyumaskab.go.id yang mempunyai tugas untuk membantu Bupati Banyumas dalam mengevaluasi, perumusan kebijakan, dan pelaporan pemerintahan dilaksanakan melalui bidang komunikasi dan informatika, merupakan hak dan tugas pembantuan yang diberikan kabupaten.

Website banyumaskab.go.id merupakan *website* pemerintahan yang menyediakan layanan informasi telah diatur dalam UU No 6 tahun 2012

tentang Pelayanan Informasi Publik. Fitur *Website* banyumaskab.go.id adalah Banyumas, Pemerintah Daerah, Penting Banyumas, Menu *public*, LHKPPN, Mengenal Banyumas, Pemerintah Daerah, OPD, Penting Banyumas, Media Center, Layanan Masyarakat, Galeri, Banyumas *Smart City*, Berita Terbaru, Pengumuman, File *Download*, Agenda Kegiatan, Berita OPD, Berita Kecamatan, Berita Desa, Wisata Banyumas, Produk Lokal, Budaya dan seni, KPU Banyumas, KOTAKU (Kota Tanpa Kumuh), Perizinan *Online* Banyumas, Lowongan Pekerjaan, Lapak Aduan Banyumas, BNP2TKI (Badan Nasional Penempatan Dan Perlindungan Tenaga Kerja Indonesia), SISKOTKLN (Sistem Komuterisasi Tenaga Kerja Luar Negri), SIAP (Sistem Informasi Aspirasi dan Pengaduan), Penerima Peserta Didik Baru, Si-BANDOT, Banyumas *Smart City*, Cetak Kartu Kuning, SIRUP LKPP, E-SAKIP, JEGOS, E-PLANNING, Mas Basid, Covid-19, LAPAKADUAN Banyumas, *Couter LINK Website*, *About*, *Contact*, *Terms Of Use*, *Privacy Plicy*[3].

Berdasarkan penuturan dari salah satu pengelola *website* banyumaskab.go.id. dan berdasarkan hasil kuesioner kepada 100 responden didapati *website* banyumaskab.go.id memiliki berbagai permasalahan diantaranya *user interface website* kurang menarik, pada *website* tersebut banyak menu dan halaman yang belum terisi, dan terdapat informasi kurang *update*. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan perancangan UI/UX *website* banyumaskab.go.id.. Perancangan UI/UX dengan menggunakan metode *Task Centered System Design*, metode ini dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan pengguna dari masing-masing *task* saat membuat tampilan yang lebih mudah digunakan dan ramah pengguna. Pengukuran *user interfase* yang telah dirancang menggunakan metode *User Experience Questionnaire(UEQ)*. *User Experience Questionnaire* merupakan alat penilaian yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap *website*[4]. Berdasarkan latar belakang diatas ide penelitian yang akan diusulkan adalah **“PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE TASK CENTERED SYSTEM**

DESIGN(TCSD) DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) pada WEBSITE banyumaskab.go.id.”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah tampilan *website* banyumaskab.go.id kurang menarik dan perlu dilakukan rancangan ulang menggunakan metode *Task Centered System Design* dan *User Experience Questionnaire*.

1.3 Pertanyaan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, muncul pertanyaan

1. Bagaimana merancang *UserInterface/tampilan website* banyumaskab.go.id menggunakan metode *Task Centered System Design* dan *User Experience Questionnaire*?
2. Apakah tampilan desain baru lebih baik dari pada tampilan desain lama?.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, maka muncul batasan masalah sebagai berikut:

1. Rancangan tampilan *website* banyumaskab.go.id dengan *prototype* menggunakan metode *Task Centered System Design*.
2. Membagikan kuesioner menggunakan *User Experience Questionnaire* kepada masyarakat Kabupaten Banyumas ataupun pengguna *website* banyumaskab.go.id..

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

1. Menghasilkan rancangan tampilan *website* banyumaskab.go.id dengan metode *Task Centered System Design* dan *User Experience Questionnaire*.
2. Mengetahui hasil pengujian hasil desain baru dengan metode *Task Centered System Design* dan *User Experience Questionnaire*.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat pemerintah sebagai berikut

Penelitian ini memberikan manfaat bagi Dinas Komunikasi Dan

Informatika Kabupaten Banyumas memberikan kemudahan untuk mengelola data *website* banyumaskab.go.id..

2. Manfaat pengguna sebagai berikut:
 - a. Penelitian ini dapat sebagai referensi penelitian selanjutnya.
 - b. Mempermudah pengguna *website* banyumaskab.go.id dalam memperoleh informasi yang cepat dan akurat.