

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sampah adalah salah satu masalah yang perlu diatasi di Indonesia. Menurut data dari Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) Kabupaten Banyumas menghasilkan timbulan sampah harian sebanyak 536 ton di tahun 2022. Maka dari itu, pemerintah dan masyarakat perlu bekerja sama untuk menangani masalah sampah yang diantaranya berasal dari wilayah kota Purwokerto karena memiliki keterbatasan lahan untuk mengelola sampah.

Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan pengelolaan sampah, pemerintah kabupaten Banyumas meluncurkan program aplikasi Salinmas (Sampah *Online* Banyumas) berbasis digital di mana warga dapat membeli dan menjual sampah secara *online*. Aplikasi Salinmas ini di *develop* oleh Dinkominfo Banyumas yang diresmikan pada tanggal 7 Oktober 2019. Hal ini merupakan inovasi yang sangat efektif dalam pengelolaan sampah yang ada di Banyumas terutama pada sampah organik rumah tangga. Masyarakat bisa menjual sampah pada aplikasi Salinmas. Sampah yang akan dijual nantinya akan diambil oleh Kelompok Swadaya Masyarakat (KSM) yang memiliki peran sebagai penjemput sampah yang selanjutnya akan dibeli oleh Pemkab Banyumas melalui sistem, untuk sampah organik dihargai dengan harga Rp.400/kg yaitu Rp.100 untuk *user* dan Rp.300 untuk pengangkutan dan pengolahan.

Upaya pengelolaan sampah ini pastinya melalui beberapa tahap yaitu setelah *user* berhasil memilih *option* pemesanan melalui aplikasi, tahap selanjutnya yaitu akan ada sistem *pick up* sampah yang akan di lakukan oleh Kelompok Swadaya Masyarakat yang bertugas untuk menjemput sampah yang akan dibeli melalui masyarakat yang dengan sadar telah memilah sampah organik untuk dijual kepada KSM yang nantinya akan dikumpulkan pada Tempat Pengolahan Sampah Terpadu (TPST) atau hanggar pada setiap kecamatan.

Di Tempat Pengolahan Sampah Terpadu (TPST) inilah Sampah organik akan dicacah terlebih dahulu sebelum diolah menjadi pakan maggot yang nantinya akan disulap menjadi kompos/kasgot. Menurut Ridlo Fatih Qudin selaku fasilitator pengelolaan sampah PDU Sokanegara kasgot akan dibeli oleh pemkab dan dibagikan secara gratis kepada warga untuk bertani. Inovasi ini berhasil mengolah sampah menjadi nilai ekonomi karena sampah yang sudah tidak digunakan bisa diolah menjadi produk jual, tentunya terobosan ini sangatlah efektif bagi masyarakat Banyumas. Dilihat dari data wawancara yang penulis lakukan kepada A.A Ardhika selaku Sub Koordinator Pengembangan Aplikasi Dinas Kominfo Banyumas telah ada 1384 *user* yang mendaftar dan menggunakan aplikasi tersebut.

Dari wawancara yang telah saya lakukan kepada Lintang Puspa Fadilah, S.Kom. sebagai Tenaga Administrasi Bidang Pengelolaan Persampahan Dinas Lingkungan Hidup Banyumas faktor utama kenapa aplikasi mengalami penurunan pada yang menggunakan yaitu karena tampilan pada *user interface* salinmas tidak *user friendly*. Hal ini dikarenakan pembaharuan pada aplikasi versi terbaru malah membingungkan *user* karena tampilannya yang berubah total dan rancangan desain di dalamnya memiliki tingkat akurasi dan presisi yang tidak sesuai dengan model *interface Mobile Apps*. Permasalahan lain yang dinyatakan oleh Bidang Administrasi DLH adalah bahwasanya pihak dari Dinas Kominfo Banyumas malah memberi alternatif lain berupa *website* yang sama-sama bisa melakukan adanya transaksi jual beli, padahal yang dibutuhkan oleh pihak DLH adalah penambahan fitur menu aplikasi, tetapi karena adanya kendala *internal* dari pihak Dinas Kominfo Banyumas sangat disayangkan mereka merubah total *interface* aplikasi dan membuat alternatif lain berupa *website* tersebut.

Dari riset lapangan dan wawancara kepada KSM serta beberapa warga yang aktif menggunakan aplikasi ini, mereka menyatakan bahwasannya versi *interface* aplikasi yang sekarang lebih sulit digunakan ketimbang versi yang lama, karena pada versi awal aplikasi ini tidak banyak fitur yang digunakan sehingga masyarakat secara general mudah untuk menggunakannya jika dibandingkan dengan versi yang sekarang dikarenakan tampilan desain aplikasi yang berubah

total dari versi yang sebelumnya. Hal ini mengakibatkan aplikasi ini tidak *User friendly*.

Suatu aplikasi dinilai *User friendly* apabila sistem di dalam aplikasi tersebut memiliki kemudahan untuk digunakan dan tidak rumit saat pengoperasiannya [1]. Desain dianggap *user friendly* karena mampu menciptakan kesan pertama yang positif bagi pengguna, mempermudah interaksi pengguna dengan produk, serta memberikan kenyamanan saat menggunakan aplikasi. Hal itu bisa dicapai dengan menghadirkan *user interface* yang baik, mencakup tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Namun sebagian dari masyarakat Banyumas yang menggunakan aplikasi ini mengeluh terkait pembaruan aplikasi yang ternyata malah membuat tampilan *user interface* semakin rumit dan susah digunakan hal ini dinyatakan oleh pihak administrasi dan fasilitator DLH saat di wawancarai. *User Interface* yang *friendly* tentunya dapat meningkatkan pengalaman pengguna karena tidak menutup kemungkinan *user* akan menggunakannya secara berulang dalam jangka waktu yang lama atau memberitahukan kepada *user* lain untuk menggunakannya aplikasi ini.

Perkembangan teknologi internet yang begitu pesat telah membawa perubahan sosial di masyarakat, termasuk munculnya penyedia layanan berbasis aplikasi [2]. Teknologi yang saat ini semakin berkembang membuat masyarakat lebih dekat dengan *gadget* karena disanalah pusat untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah yang kemudian menjadi solusi bagi masyarakat bisa menggunakan aplikasi Salinmas ini dengan didukung oleh *user interface* yang baik dan optimal.

UI adalah ilmu yang mempelajari bagaimana membuat tampilan grafis yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna *web* atau aplikasi. [3]. *User Interface* mencakup tombol, bidang teks dan gambar. Selain itu, *user Interface* juga meliputi interaksi kecil seperti tata letak, animasi, dan transisi. Elemen-elemen visual yang berhubungan dengan *user Interface* seperti skema warna, bentuk tombol, dan jenis huruf juga sangat berpengaruh bagi seorang desainer *user Interface* agar tampilan antar muka terlihat menarik bagi pengguna.

Selain penampilan visualnya, desain antarmuka juga harus fungsional [4]. Fungsi penting *user interface* pada *mobile apps* diantaranya adalah menciptakan kesan pertama bagi pengguna, dan memiliki komponen yang baik sehingga memperoleh *usability* dalam sebuah desain agar mempermudah interaksi pengguna dengan aplikasi dan tentunya dapat meningkatkan *user experience* yang baik.

Berdasarkan data di atas, penulis memutuskan untuk mendesain ulang tampilan grafis aplikasi Salinmas dengan menggunakan metode UCD [5]. *User Centered Design* merupakan metode yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem didasarkan oleh pengalaman pengguna yang artinya permasalahan pengguna juga menjadi salah satu dasar dalam pemecahan masalah desain *interface* yang akan dibuat. Metode tersebut dipilih karena dapat menunjang penulis dalam mendesain ulang *user Interface* pada aplikasi Salinmas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka berikut adalah rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Bagaimana mendesain ulang *user interface* aplikasi Salinmas yang lebih *user friendly* bagi penggunanya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini meliputi :

1. Mendesain ulang *user interface* aplikasi Salinmas agar lebih menarik dan *user friendly* bagi pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini :

1. Perancangan berfokus pada pembuatan desain *user interface* sampai ke *prototype*.

2. Perancangan ini berfokus pada aplikasi berbasis android yaitu pada aplikasi Salinmas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitiannya terkait perancangan *redesign user interface (UI)* berbasis aplikasi *android*.
2. Manfaat untuk Institusi
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penambahan ilmu pengetahuan, serta berkontribusi dalam mewujudkan salah satu misi institusi di bidang *healthcare*.
3. Manfaat untuk masyarakat
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat karena dengan adanya penelitian ini masyarakat dapat menggunakan aplikasi Salinmas dengan mudah dan berdampak baik terhadap lingkungan sekitar untuk mencapai ambisi Banyumas menuju *Zero Waste*.