

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebuah langkah maju dalam teknologi informasi semakin meningkat dan mampu menawarkan berbagai informasi kepada penggunanya. Teknologi dimanfaatkan sebagian besar untuk promosi dan informasi seperti halnya *website* yang memberikan dan menyampaikan informasi. Era digital adalah masa atau era yang menggunakan teknologi, hampir setiap kehidupan atau aktivitas telah didukung oleh teknologi digital, serta *website* menawarkan kemajuan kepada masyarakat Indonesia. Dukungan terhadap antusiasme masyarakat berdampingan dengan teknologi digital. Pesatnya perkembangan teknologi membuat masyarakat merasakan peluang yang berbeda [1].

Website adalah suatu sistem yang mendukung interaksi pengguna melalui antar muka. *Website* memiliki *user interface*, yaitu tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan penggunanya. *User interface* memiliki manfaat yang sangat penting seperti meningkatkan kepuasan *user experience*, Membuat pengunjung betah dan Mempermudah Interaksi dengan pengguna. Namun permasalahan juga kerap terjadi pada perancangan *User Interface*, seperti yang terjadi pada *website* “Dimas Satria” [2].

Permasalahan *website* Dimas Satria antara lain tata letak yang tidak sesuai, konten yang tidak sesuai dan resolusi konten yang terlalu tinggi. Tentunya hal ini mempengaruhi kenyamanan pengguna saat mengakses *website* tersebut. Antarmuka pengguna (UI) juga memengaruhi kesan pertama pengguna terhadap sistem saat menggunakannya. Desain antarmuka pengguna yang baik membuat sistem terlihat lebih menarik. Prada saat yang sama,

pengalaman pengguna dirancang sedemikian rupa sehingga sistem dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman interaksi yang baik dengan pengguna. Informasi tersebut diperoleh berdasarkan pengguna yang menggunakan *website* “Dimas Satria” [3].

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa metode yang tepat adalah HCD. Metode ini merupakan perancangan yang berpusat pada pengguna. Saat menerapkan desain yang berpusat pada manusia, desainer harus memperhatikan kebutuhan dan kebiasaan pengguna yang menjadi fokus desain produk[4]. Alasan penggunaan HCD adalah untuk menciptakan aspek yang lebih kompleks dan memudahkan kebutuhan dari kategori pengguna tertentu. Metode HCD juga memiliki keunggulan seperti kepuasan *user*, kemudahan penggunaan dan memberikan pengalaman nyaman terhadap *user* [5].

B. Tujuan

Tujuan penelitian PKL/KP ini sebagai berikut :

1. Menciptakan tampilan antar muka yang mudah digunakan dan menarik bagi *user*.
2. Merancang poster infografis yang mudah di pahami.
3. Meningkatkan kepuasan *user experience*.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan PKL di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas yang beralamat Jl. Kolonel Sugiono, Tipar, Purwanegara, Kec. Purwokerto Timur, Kabupaten Banyuma, Jawa Tengah. Perancang terletak di bidang statistik, pengkodean dan infrastruktur TIK.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Profil Perusahaan

Dinas Komunikasi dan Informatika (Dinkominfo) Kabupaten Banyumas dibentuk berdasarkan peraturan daerah Kabupaten Banyumas: 16 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Banyuma, Keputusan Bupati Juncto No. 68 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Penyelenggaraan Dinas Komunikasi dan Telekomunikasi Kabupaten Banyumas.

Misi Dinkominfo Kabupaten Banyumas saat ini adalah membantu pemerintah mengelola urusan administrasi di bidang Komunikasi dan Informatika, Informasi dan Komunikasi Publik, E-Governance, Kriptografi, Teknologi Informasi dan Komunikasi. Yurisdiksi teritorial dan manajemen bersama ditentukan [6].

Untuk melaksanakan tugas tersebut, Dinas Komunikasi dan Informatika menyelenggarakan fungsi sebagai berikut:

- a. perumusan kebijakan umum kesekretariatan, bidang informasi dan komunikasi publik, bidang aplikasi informatika, bidang statistik, persandian, dan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada kabupaten
- b. pelaksanaan kebijakan kesekretariatan, bidang informasi dan komunikasi publik, bidang aplikasi informatika, bidang statistik, persandian, dan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada kabupaten
- c. pelaksanaan administrasi kesekretariatan, bidang informasi dan komunikasi publik, bidang aplikasi informatika, bidang statistik, persandian, dan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada kabupaten [7]

2. Logo DINKOMINFO

Berikut adalah logo Dinas Komunikasi dan Informatika pada Gambar 1.1[8] :



Gambar 1. 1 logo Dinas Komunikasi dan Informatika [8].

Gambar 1.1 merupakan logo DISKOMINFO Merupakan kombinasi warna biru, yang mempunyai karakter, Lugas, Kokoh, Teknologis, Dinamis, Optimis dan profesionalisme. Aksen warna biru muda, selain menambah kesan estetis, juga menyiratkan pengertian “Perlindungan terhadap kepentingan publik” (digambarkan dengan bidang biru muda yang ‘dipayungi’ oleh dua bidang biru)[6].

3. Visi dan Misi

a. Visi

Menjadikan Banyumas Yang Maju, Adil Makmur dan Mandiri [9].

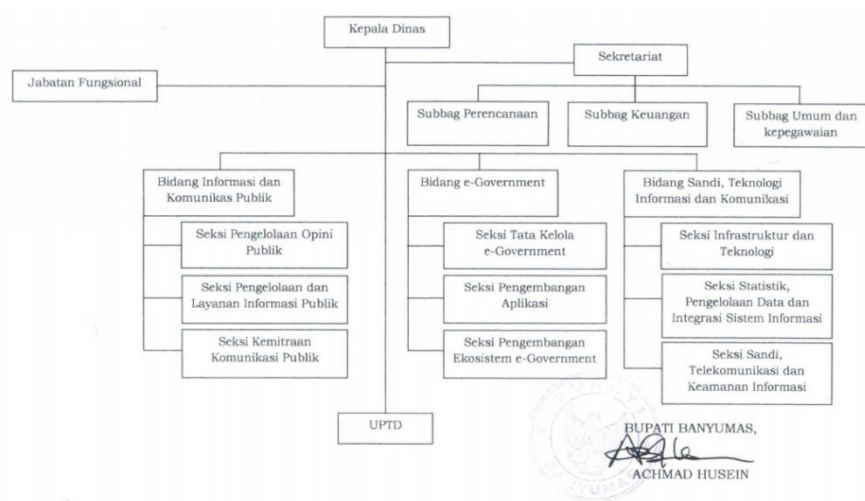
b. Misi

- a) Mewujudkan Banyumas sebagai barometer pelayanan publik dengan membangun sistem integritas birokrasi yang profesional, bersih, partisipatif, inovatif dan bermartabat

- b) Meningkatkan kualitas hidup warga melalui pemenuhan kebutuhan dan layanan dasar pendidikan dan Kesehatan
- c) Meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan daya saing daerah berkualitas, berkeadilan dan berkelanjutan
- d) Mewujudkan Banyumas sebagai Kabupaten Pelopor Kedaulatan pangan
- e) Menciptakan iklim investasi yang berorientasi perluasan kesempatan kerja yang berbasis potensi lokal dan ramah lingkungan
- f) Meningkatkan kualitas dan kuantitas infrastruktur dasar yang merata dan memadai sebagai daya ungkit pembangunan
- g) Mewujudkan kemandirian ekonomi dengan menggerakkan industri kerakyatan, Pariwisata dan industri kreatif berbasis sumber daya local
- h) Mewujudkan tatanan masyarakat yang berbudaya serta berkepribadian dengan menjunjung tinggi nilai nasionalisme dan religius[9].

c. Struktur Bagan

Berikut adalah struktur organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas pada Gambar 1.2 [10].



Gambar 1. 2 Bagan Struktur Organisasi Dinkominfo Kabupaten Banyumas [10].

A. Metode Penulisan Laporan

Metode yang digunakan dalam penulisan laporan yaitu dengan melakukan studi pustaka pada jurnal, *website* atau laporan PKL/KP yang memiliki hubungan tentang desain *website* “Dimas Satria”.

B. Sistematika Penulisan Laporan

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang pemilihan permasalahan dan solusi yang digunakan dalam laporan PKL

2. BAB II DASAR TEORI

Berisi teori-teori yang penulis gunakan sebagai acuan saat mengerjakan laporan praktek kerja lapangan/praktikum.

3. BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berisi analisis dan pembahasan terkait solusi atas permasalahan yang ada yang dibahas secara detail atau detail.

4. PENUTUP

Bagian terakhir membahas kesimpulan dan saran yang diperoleh dari desain antarmuka pengguna situs website “Dimas Satria” di Bidang PKL dan sebagai evaluasi di masa mendatang