

BAB 1

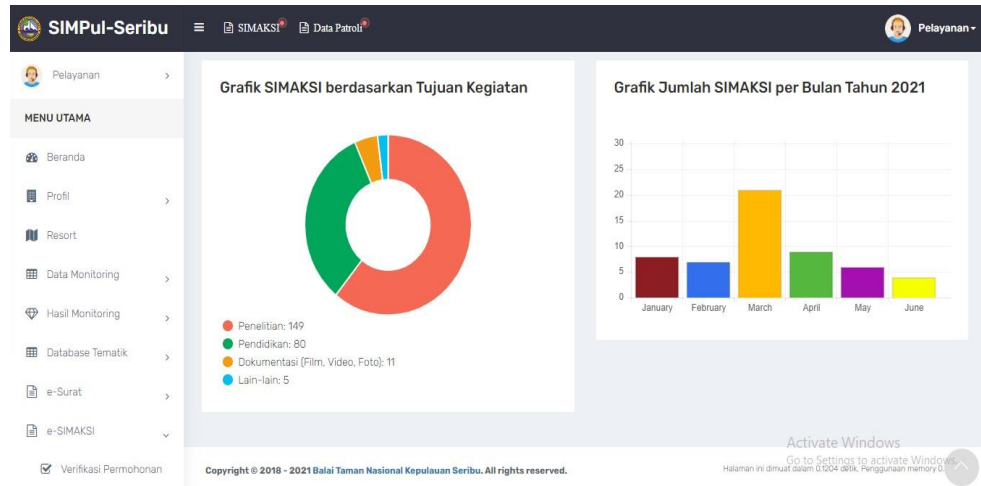
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman flora dan fauna. Kekayaan ini harus tetap kita jaga dan kita lestarikan keberadaannya. Untuk melestarikan keanekaragaman hayati dan mencegah agar para satwa tidak kehilangan habitatnya, pemerintah Indonesia telah menetapkan beberapa kawasan menjadi kawasan konservasi. Untuk memasuki kawasan konservasi khususnya yang bertujuan non-wisata seperti pendidikan, penelitian, jurnalistik dan ekspedisi harus memiliki SIMAKSI (Surat Izin Masuk Kawasan Konservasi). Salah satu kawasan konservasi di Indonesia adalah Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu.

Balai Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu adalah Unit Pelaksana Teknis (UPT) di bidang konservasi sumberdaya alam hayati dan ekosistem di Kawasan Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu yang berada dan bertanggung jawab kepada Direktorat Jenderal Konservasi Sumber Daya Alam dan Ekosistem, Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. Saat ini perkembangan teknologi informasi semakin cepat dan proses digitalisasi semakin berkembang. Seiringan dengan perkembangan teknologi, sejak tahun 2018 Balai Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu telah mempunyai *website* dimana *website* tersebut dapat digunakan untuk mengajukan permohonan pembuatan SIMAKSI. Dengan adanya *website* ini proses penerbitan Surat Izin Masuk Kawasan Konservasi atau SIMAKSI dapat dilakukan lebih cepat dan mudah. *Website* dapat diakses melalui *browser* dengan alamat simpulseribu.id.

Berdasarkan data statistik dari *website* simpulseribu.id terhitung dari tahun 2018 sampai sekarang, sudah sekitar 245 SIMAKSI yang diterbitkan melalui *website* simpul seribu seperti yang terlihat pada Gambar 1.1, 149 SIMAKSI untuk keperluan Penelitian, 80 keperluan Pendidikan, 11 Dokumentasi/Jurnalistik dan 5 lainnya.



Gambar 1. 1 Data Statistik SIMAKSI

Aplikasi yang baik mempermudah penggunaannya dalam menggunakan fitur yang ada di dalamnya. Jika aplikasi tidak mudah dipahami dan pengguna tersesat pada aplikasi tersebut, maka tentu pengguna akan tidak nyaman dan beralih dari aplikasi tersebut. Untuk menentukan baik atau belumnya aplikasi biasanya dilakukan *usability testing*. *Usability testing* mencerminkan kebiasaan-kebiasaan yang umumnya dilakukan oleh pengguna. Semakin tinggi *usability* sebuah *website* maka dapat diasumsikan akan semakin rendah juga permasalahan *usability* yang ada pada *website* tersebut.

Banyaknya pengguna yang menggunakan sebuah aplikasi tidak menjamin kepuasan pengguna dalam mengakses aplikasi tersebut. Oleh karena itu, diperlukannya analisis *user experience* pada *website* simpul seribu agar dapat mengetahui apakah *website* tersebut sudah mudah digunakan atau belum, apakah sudah sesuai dengan tujuan utama dibuatnya *website* tersebut atau belum, sehingga selanjutnya penulis dapat memberikan rekomendasi perbaikan atau *redesign* tampilan *website* berupa *mockup* dimana nantinya rekomendasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas *website* simpulseribu.id

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan di atas, maka pokok permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Apa saja permasalahan yang terdapat pada *website* simpulseribu.id berdasarkan pengalaman pengguna (*user experience*) dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*?
2. Perbaikan apa saja yang harus dilakukan pada *website* simpulseribu.id berdasarkan metode *Cognitive Walkthrough*?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini akan dilakukan pada *website* Balai Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu (<https://www.simpulseribu.id/dashboard>).
2. Responden pada penelitian ini belum pernah mengakses *website* ini sebelumnya.
3. Penelitian ini hanya menguji *usability* berdasarkan *user experience* menggunakan metode *cognitive walkthrough*.
4. Perubahan yang direkomendasikan hanya pada fitur yang memiliki tingkat kegagalan tertentu.
5. Rekomendasi hanya berupa *mock-up design*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menemukan permasalahan yang dihadapi pengguna ketika pengguna mengakses *website* simpul seribu berdasarkan metode *cognitive walkthrough*.
2. Memberikan rekomendasi desain *website* kepada Balai Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu berupa *mock-up*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan kesempatan dan pengalaman kepada penulis untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapat setelah menempuh mata kuliah “Interaksi Manusia dan Komputer”.
2. Membantu pihak Balai Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu dalam meningkatkan kualitas *website* berdasarkan evaluasi *user experience* penggunaannya.

1.6 Target Luaran

Penulis berharap nantinya luaran yang dihasilkan dari penelitian ini dapat membantu pihak Balai Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu dalam meningkatkan kualitas *website* simpulseribu.id. Sehingga *website* dapat digunakan dengan lebih efektif dan efisien.