

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi informasi di era saat ini telah jauh berkembang pesat, dan di berbagai dunia penggunaan teknologi informasi telah dilakukan termasuk di Indonesia. Karena dengan adanya teknologi informasi, dapat membantu hampir seluruh pekerjaan yang ada dengan lebih efektif dan efisien. Termasuk pada pengelolaan birokrasi, administrasi publik dan pelayanan publik yang ada pada lembaga yang dimulai dari tingkat pusat hingga desa.

Desa Sukamanah merupakan desa yang berdomisili di Kecamatan Baros, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Desa tersebut merupakan desa dengan indeks desa mandiri berkategori maju yang wilayahnya terdiri dari 5 Rukun Warga, dan 21 Rukun Tetangga dengan penduduk sebanyak 6448 jiwa. Desa ini mendapat bantuan berupa dana desa yang diberikan oleh Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia. Dana yang dimiliki tersebut digunakan untuk mengelola segala kebutuhan desa yang dapat membantu memajukan desa tersebut.

Dalam mengelola desa, Desa Sukamanah tidak memiliki sistem informasi. Pihak Desa Sukamanah hanya menggunakan sistem informasi keuangan yang berasal dari Pemerintah Kabupaten Serang. Sedangkan dalam pelayanan kepada warga desa sudah menggunakan sistem terkomputerisasi berupa penggunaan aplikasi Microsoft Word dan Microsoft Excel. Aplikasi Microsoft Word digunakan aparatur desa dalam membuat surat-surat seperti surat perizinan, surat kematian, dll. Sedangkan aplikasi Microsoft Excel digunakan untuk membuat data kependudukan warga desa. Pihak Desa Sukamanah sudah diberikan sistem informasi, akan tetapi sistem tersebut tidak mudah untuk dipahami kemudian ditambah dengan minimnya akses internet sehingga menyebabkan kesulitan dalam menggunakan sebuah sistem informasi. Demi dapat memberikan pelayanan publik yang cepat dan efisien, maka pihak Desa Sukamanah mengharapkan desain *user interface* pada rancangan sistem informasi desa berbasis *website* yang mudah dipahami dan dapat mempercepat pelayanan kepada warga desa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam proses membuat desain *user interface* pada sistem informasi desa agar sesuai keinginan warga desa dan pihak desa, maka metode *Goal-Directed Design* (GDD) akan penulis gunakan dalam

melakukan penelitian ini. Metode tersebut memiliki beberapa fase diantaranya *research, modelling, requirement, framework definition, refinement, dan development support*. Metode GDD sangat cocok untuk digunakan karena metode ini memiliki orientasi fokus terhadap keinginan dan tujuan pengguna yang dimana hasil dari desain tersebut dapat memudahkan warga desa ketika membutuhkan pelayanan dan memudahkan pihak desa di dalam memberikan pelayanan kepada warga desa. Setelah proses observasi dan wawancara dilakukan, peneliti dapat mengetahui keinginan warga desa terhadap rancangan desain sistem informasi desa sehingga dengan adanya metode GDD ini dapat dijadikan sebagai dasar pedoman dalam merancang sebuah *user interface* sistem informasi desa. Kemudian melakukan proses pengujian terhadap rancangan user interface yang telah dibuat dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* yang dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.

Dari penjelasan di atas, maka judul penelitian yang penulis ambil yaitu **“PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM INFORMASI DESA MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN (STUDI KASUS: DESA SUKAMANAH)”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian latar belakang tersebut, maka perumusan masalah tersebut sebagai berikut:

Bagaimana cara membuat rancangan *user interface* terhadap sistem informasi desa berbasis *website* yang dapat mengakomodir kebutuhan pelayanan untuk warga desa dengan menggunakan metode Goal-Directed Design (GDD) kemudian dibantu dengan standar System Usability Scale (SUS) sebagai alat pengukuran dan pengevaluasian kesesuaian fitur dan desain untuk memberikan kepuasan pengguna terhadap rancangan *user interface* yang dibuat untuk pihak Desa Sukamanah?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan sesuai dengan penjelasan di atas adalah penulis ingin merancang *user interface* dan membuat *prototype* pada sistem informasi desa milik Desa Sukamanah menggunakan metode *Goal-Direct Design* (GDD) agar dapat dijadikan sebagai pedoman oleh pihak Desa ketika membuat Sistem Informasi Desa yang sesuai dengan kebutuhan, mudah dipahami dan mempunyai fitur yang benar-benar dapat memudahkan dan membantu pihak Desa di dalam melayani warga Desa.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi pihak Desa Sukamanah  
Memudahkan pihak desa dalam membuat sistem informasi desa yang sesuai dengan kebutuhan dan mudah dipahami oleh pihak desa sehingga dapat memberikan pelayanan yang lebih cepat dan efisien kepada warga desa.
2. Bagi Peneliti Lain  
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memacu peneliti lain dalam membuat penelitian dengan tema yang sama.

## 1.5 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penulisan ini agar tidak menyimpang adalah sebagai berikut:

- 1) Wilayah penelitian yang dilakukan untuk penelitian ini yaitu pada Desa Sukamanah, Kecamatan Baros, Kabupaten Serang, Banten.
- 2) Pelaksanaan penelitian ini membatasi permasalahan pada merancang tampilan pengguna (*user interface*) berdasarkan keinginan pihak desa untuk sistem informasi desa berbasis *website* yang dapat membantu dalam memudahkan pelayanan terhadap warga desa di Desa Sukamanah dengan *Goal-Directed Design* (GDD) sebagai metode penelitian dan menggunakan standar *System Usability Scale* (SUS) sebagai dasar yang digunakan sebagai parameter pengukuran dan evaluasi tingkat kepuasan dari calon pengguna terhadap rancangan *user interface* yang telah dibuat dengan target *adjective rating* minimum 60.
- 3) Penelitian ini membutuhkan waktu selama kurang lebih 8 minggu dengan beberapa tahapan penelitian seperti *research*, *modelling*, *requirement*, *framework definition*, *refinement*, dan *development support*.
- 4) Hasil dari penelitian ini adalah rekomendasi desain *user interface* dan *prototype* dari sistem informasi desa sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh aparatur desa yang kemudian hasil penelitian ini hanya dapat digunakan di lingkungan Desa Sukamanah.

- 5) Desain tampilan *user interface* yang dirancang membatasi pada beberapa fitur seperti Login, Beranda, Kependudukan, Pelayanan (Pengaturan Surat, Cetak Surat, dan Arsip Surat), Statistik, Kas Desa, Inventaris, dan Administrator.
- 6) Untuk mengetahui fitur yang dibutuhkan untuk Sistem Informasi Desa pada Desa Sukamanah maka peneliti akan melakukan penelitian seperti wawancara dan observasi dengan *stakeholder* yang ada di Desa Sukamanah.
- 7) Pada saat proses observasi dan wawancara, peneliti hanya melakukan wawancara terhadap 4 (empat) orang yang bertugas sebagai aparatur desa dengan jabatan sebagai Kaur umum, Kaur perencanaan dan pelaporan, Kasi pelayanan, dan Kasi pemerintahan. Kemudian di akhir penelitian yaitu tahap *development support*, peneliti melakukan pengukuran tingkat kesesuaian terhadap rancangan *user interface* yang telah dirancang dari para calon pengguna yaitu seluruh perangkat desa Sukamanah.
- 8) Jika hasil penilaian akhir menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang dilakukan pada rancangan *user interface* sistem informasi desa memiliki nilai kurang dari 60 maka penulis akan memberikan kesempatan kepada peneliti-peneliti lain untuk melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini dengan metode-metode lain sehingga penelitian ini dapat berkembang selalu seiring dengan perkembangan zaman.

## 1.6 Luaran yang Diharapkan

Harapan berupa luaran dari penelitian ini yaitu membantu pihak Desa Sukamanah dalam membuat sistem informasi desa yang sesuai dengan kebutuhan di dalam proses meningkatkan pelayanan terhadap warga desa dengan memberikan rekomendasi *user interface* dan *prototype* untuk sistem informasi desa.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan untuk penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab dan sub-bab yaitu sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, batasan masalah, luaran yang diharapkan dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan berbagai macam teori atau pendapat yang diambil dan digunakan sebagai acuan dalam memecahkan masalah yang mendukung tema penulisan.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini memuat tentang tahapan penelitian dengan mendefinisikan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini dan kemudian digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada untuk mencapai tujuan dari penelitian tersebut.

## BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang penulis lakukan dan memberikan pembahasan terhadap permasalahan yang terjadi seperti hasil implementasi dan hasil uji implementasi yang penulis lakukan.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan-kesimpulan dan saran-saran terhadap penelitian yang telah dilakukan agar dapat digunakan dan diperbaiki untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA