

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia saat ini semakin pesat. Pesatnya perkembangan teknologi informasi ini memberikan banyak manfaat bagi masyarakat, salah satunya Aplikasi Pamekasan *Smart* berbasis android yang ada di Kabupaten Pamekasan untuk mencari informasi dan mendapatkan informasi seperti tempat dan pelayanan umum dengan mudah secara *online*.

Kabupaten Pamekasan adalah kabupaten yang terletak di pulau Madura. Kabupaten Pamekasan telah memulai menginisiasi pembangunan kota menjadi kota cerdas (*Smart City*) sejak tahun 2016. Perkembangan teknologi informasi dalam konteks pemerintahan dimulai sejak diberlakukannya Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 yang menjadi pintu gerbang penerapan *electronic government* dan menjadi manifestasi akan komitmen pemerintah dalam penyelenggaraan pemerintahan dengan berbasis kepada pemanfaatan infrastruktur teknologi informasi (Wati & Despahari, 2018). Dalam kemudahan mencari dan mendapatkan informasi, di Indonesia banyak menggunakan media aplikasi berbasis android.

Aplikasi berbasis android merupakan salah satu media untuk mencari dan mendapatkan informasi. Aplikasi android bisa didapatkan dengan cara di unduh di *playstore*. Salah satunya aplikasi android yaitu Aplikasi Pamekasan *Smart*. Aplikasi Pamekasan *Smart* pertama kali di *launching* pada tahun 2019. Aplikasi Pamekasan *Smart* ini adalah aplikasi berbasis android untuk Kabupaten Pamekasan ke pengguna umum. Fasilitas yang di berikan pada aplikasi ini adalah berupa portal informasi tentang Pamekasan. Aplikasi Pamekasan *Smart* ini telah di unduh di *playstore* sebanyak 1.000+ pengguna serta mendapatkan *rating* 4.0 dan 86 ulasan.

Fitur-fitur yang ada di aplikasi tersebut diantaranya berisi seputar tempat-tempat yang ada di Wilayah Kabupaten Pamekasan. Salah satunya di Fitur E-sehat terdapat informasi tempat rumah sakit, puskesmas, ponkesdes, klinik, dokter, bidan, *mobile e-sehat*, Apotik, dan *e-sehat* (masyarakat). Selain berisi informasi tempat-tempat yang ada di Kabupaten Pamekasan, Aplikasi Pamekasan *Smart* juga memiliki fitur layanan umum. Dilayanan umum berisi pelaporan ke pemerintah

Kabupaten Pamekasan. Salah satunya yang ada di fitur layanan umum yaitu *E-lorong*, di *E-lorong* berisi laporan masalah sampah, jembatan, menara telekomunikasi, bangunan komersial, pohon tumbang, jalan berlubang, dan lain lain.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan pengguna Aplikasi Pamekasan Smart dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Pamekasan Smart pada saat ini tampilan visual pada aplikasi tersebut masih kurang menarik, pemilihan warna, icon kurang baik, tata letak kurang tepat, dan pada fitur bantuan aplikasi kurang lengkap. Selain itu pada saat mencari informasi tempat masih harus melakukan beberapa tahapan. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu peneliti fokus pada fitur Aplikasi Pamekasan Smart yang ketika di akses tidak diharuskan login terlebih dahulu, fitur-fitur tersebut yaitu fitur E-Sehat, Pendidikan, Fasilitas Umum, Pemerintahan, Wisata, Penginapan, Restoran, Potensi Daerah, Bantuan, Darurat, dan E-Lapak.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu ada sebuah rekomendasi desain perancangan user *interface* dan user *experience* pada Aplikasi Pamekasan *Smart* yang difokuskan pada permasalahan sebelumnya. Oleh karena itu, metode penelitian yang digunakan saat ini adalah metode *Lean UX*. Menurut (Gothelf & Seiden, 2014) metode tersebut memiliki tujuan untuk dapat memastikan bahwa desain UI/UX yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pengguna dapat memberikan timbal balik secara singkat, sederhana, berulang, dan cepat. Metode pengujian hasil desain diuji menggunakan kuesioner UEQ dan menggunakan Maze.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana cara menerapkan metode *Lean UX* dalam merancang user *interface* dan user *experience* pada Aplikasi Pamekasan *Smart*?
2. Bagaimana cara melakukan pengujian desain Aplikasi Pamekasan *Smart*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mampu menerapkan metode *Lean UX* dalam merancang user *interface* dan user *experience* pada Aplikasi Pamekasan *Smart*.
2. Mengetahui hasil pengujian desain Aplikasi Pamekasan *Smart*.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat menghasilkan tampilan dan penggunaan pada Aplikasi Pamekasan *Smart* yang dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi dalam mencari informasi dan pelayanan umum.
2. Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas user *interface* dan user *experience* pada Aplikasi Pamekasan *Smart* berdasarkan evaluasi yang telah di lakukan sehingga dapat digunakan sebagai rekomendasi desain untuk pengembangan Aplikasi Pamekasan *Smart*.