

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat (Fridayanthie et al., 2021). Oleh karena itu, perkembangan teknologi telah mengakibatkan semua aspek kehidupan manusia terhubung. Adapun pengaruh dari teknologi tersebut saat ini bisa dirasakan didalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya pada lembaga pemerintah seperti Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Bakesbangpol) Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

Lembaga pemerintahan ini merupakan proses penyempurnaan kelembagaan yang dilakukan setiap tahun sesuai dengan perkembangan sosial kemasyarakatan dan tuntutan terkait ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, dan pertahanan keamanan di wilayah tersebut. Bakesbangpol DIY bertanggung jawab untuk menyusun program kerja untuk setiap badan, perumusan kebijakan teknis, pelaksanaan fasilitas, dan pemantauan, mengevaluasi, dan laporan pelaksanaan kebijakan yang berkaitan dengan ideologi, wawasan bangsa, karakteristik bangsa, politik dalam negeri, ketahanan ekonomi, agama, sosial, budaya, organisasi kemasyarakatan, penanganan konflik, dan kewaspadaan nasional (DPPM DIY, n.d.) Pada Bakesbangpol terdapat Surat Keterangan Terdaftar (SKT) yang ditujukan pada organisasi masyarakat yang ingin melakukan registrasi untuk mendapatkan SKT tersebut.

Sistem Kendali Registrasi Organisasi Masyarakat dan Politik (Sikresno) merupakan aplikasi yang dirancang untuk memberikan kemudahan bagi organisasi masyarakat yang ingin mendaftar guna mendapatkan surat keterangan terdaftar (SKT) dan memberikan pelayanan terkait pendidikan politik bagi partai politik yang ada di DIY maupun masyarakat umum. Pada aplikasi ini sudah diimplementasikan akan tetapi belum melalui tahap pengujian. Pengujian sangat penting dilakukan karena untuk menunjukkan kualitas sistem yang akan digunakan, dan dapat beroperasi serta menjalankan semua fungsinya dengan benar (Hendartie

et al., 2023). Selain itu pengujian dilakukan agar dapat memastikan keberhasilan implementasi sistem, keamanan data, dan pengalaman pengguna yang baik.

Berdasarkan pentingnya pengujian tersebut, maka perlu dilakukan pengujian terhadap Sikresno. Pengujian ini berfokus pada pengujian organisasi kemasyarakatan. Pengujian akan dilakukan melalui studi kasus pada beberapa organisasi masyarakat untuk mengetahui area yang memerlukan perbaikan.

Pada penelitian ini pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Usability Testing* digunakan untuk melakukan pengujian terkait pengalaman pengguna dalam mempelajari sistem tersebut, serta dapat mengurangi kemungkinan kesalahan yang terjadi (Abdillah et al., 2023), selain *Usability Testing* digunakan juga metode *Black Box Testing* terhadap fungsionalitas sistem aplikasi Sikresno untuk memastikan tidak terjadinya kesalahan yang dapat menyebabkan kerugian bagi pegawai dan perusahaan (Abdillah et al., 2023) pada Sikresno serta memberikan rekomendasi berupa *High Fidelity Prototype UI/UX*.

Metode *Usability Testing* merupakan proses berulang yang mencoba untuk memahami kebutuhan pengguna, menguji asumsi yang ada, mengidentifikasi ulang masalah untuk menemukan pendekatan dan solusi yang belum terlihat pada awalnya. Pada saat yang sama, pendekatan berbasis solusi diberikan untuk memecahkan masalah (Fariyanto & Ulum, 2021). Sedangkan metode *Black Box* merupakan pengujian perangkat lunak yang tanpa perlu memperlihatkan hasil detail perangkat lunak. Pengujian *Black Box* cukup melihat nilai keluaran berdasarkan nilai masukan itu sendiri (Febrian et al., 2020).

Dengan menggunakan metode *Usability Testing* dan *Black Box* pada pengujian Sikresno diharapkan dapat memenuhi kebutuhan serta kepuasan pengguna dari Sikresno tersebut. Peneliti juga membuat sebuah tampilan dari perbaikan hasil pengujian berupa *High Fidelity Prototype UI/UX Design* sistem Sikresno. *Prototype* ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan hasil pengujian kepada Developer terkait sistem Sikresno.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu, aplikasi sudah selesai dibuat dan sudah di implementasikan. Akan tetapi belum dilakukan pengujian terhadap pengguna. Hal ini berdampak pada keberhasilan aplikasi Sikresno. Maka tujuan penelitian ini adalah melakukan pengujian sistem aplikasi Sikresno menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan bahwa tidak ada kesalahan yang dapat merugikan karyawan atau perusahaan. Selain itu, untuk memberikan gambaran tentang perbaikan Sikresno, penelitian ini akan menawarkan *High Fidelity Prototype UI/UX Design* yang berkualitas tinggi yang teknik pengujiannya menggunakan *Usability Testing*.

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini dapat lebih terarah, maka penulis memberikan batasan masalah yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada BAKESBANGPOL DIY
2. Data yang digunakan untuk penelitian adalah aplikasi SIKRESNO.
3. Perancangan *redesign UI/UX* SIKRESNO menggunakan figma
4. Proses yang digunakan dalam merancang *redesign UI/UX* menggunakan metode prototype Design Thinking

1.4 PERTANYAAN PENELITIAN

Berikut merupakan pertanyaan dari penelitian yang dibuat:

1. Apakah aplikasi berfungsi sesuai dengan yang diharapkan?
2. Seberapa mudah aplikasi digunakan dan dipahami?
3. Bagaimana pengujian Sikresno dengan menggunakan metode *Usability Testing* dan *Black Box Testing* dalam mendeteksi bug pada sistem tersebut?
4. Bagaimana membangun *Prototype* Sikresno menggunakan *Design Thinking*?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kesalahan terkendala usability pada sikresno dengan melakukan studi wawancara dan Black Box Testing untuk mengetahui validitas pada sistem, menganalisis permasalahan tersebut dan merancang prototype berdasarkan hasil analisis kemudian diuji menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah hasil dari pengujian aplikasi Sikresno bisa bermanfaat bagi Developer untuk bisa mendapatkan gambaran perbaikan.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA