

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia No 18 Tahun 2020 tentang peraturan pelaksanaan peraturan pemerintah No. 13 Tahun 2019 tentang Laporan dan Evaluasi Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah dalam pasal 1 menjelaskan bahwa Laporan Keterangan Pertanggungjawaban yang selanjutnya disingkat LKPJ adalah laporan yang disampaikan oleh pemerintah daerah kepada Dewan Perwakilan Rakyat Daerah yang memuat hasil penyelenggaraan urusan pemerintahan yang menyangkut laporan pertanggungjawaban kinerja yang dilakukan oleh pemerintah daerah selama 1 (satu) tahun anggaran (Toyib et al., 2022). Kepala Daerah menyampaikan LKPJ kepada DPRD sekali dalam setahun, dengan batas waktu paling lambat tiga bulan setelah berakhirnya tahun anggaran (Tabrani et al., 2023). Dalam hal ini, LKPJ Bupati Sukabumi disampaikan oleh Bupati Sukabumi kepada DPRD sebagai dasar untuk menilai dan mengevaluasi kinerja pembangunan daerah yang dilaksanakan oleh Perangkat Daerah. Sebagaimana diatur pada Pasal 207 UU Pemerintahan Daerah, salah satu hubungan antara lembaga pemerintah daerah dan DPRD adalah mengenai Laporan Pertanggungjawaban dari pemerintah daerah kepada DPRD (Salsabila & Zuhri, 2022). Hasil penilaian terhadap dokumen LKPJ akan dijadikan referensi untuk meningkatkan kinerja pembangunan daerah pada tahun berikutnya.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh Pemerintah Daerah Kabupaten Sukabumi adalah ketidaksinkronan data dalam proses penyusunan LKPJ karena proses pengumpulan laporan masih dilakukan secara manual. Ketidakteraturan ini dapat menghambat validitas, menurunkan efisiensi pelaporan, membutuhkan waktu lebih lama dan rawan kesalahan sehingga berdampak pada terlambatnya pengambilan keputusan dan evaluasi kinerja pembangunan daerah oleh DPRD. Pemerintah Kabupaten Sukabumi terus berupaya meningkatkan kinerja birokrasi dan pelayanan publik melalui penerapan Sistem

Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) dan reformasi birokrasi. Peraturan Presiden Nomor 95 tentang SPBE diundangkan pada tahun 2018, dengan tujuan mewujudkan sistem pemerintahan yang bersih, efisien, transparan, dan bertanggung jawab, memberikan pelayanan publik yang berkualitas, terpercaya dan andal, serta menaikkan integrasi dan efisiensi (Choirunnisa et al., 2023). Inisiatif ini bertujuan untuk menciptakan birokrasi yang memiliki kinerja tinggi, serta memberikan pelayanan publik yang lebih berkualitas, cepat, dan transparan (Taslim et al., 2022).

Sebagai bagian dari upaya tersebut, Bagian Tata Pemerintahan Kabupaten Sukabumi bertanggung jawab memastikan bahwa laporan tersebut disusun serta disampaikan sesuai dengan ketentuan dan regulasi yang berlaku (Prasetyo & Sedarmayanti, 2023), sehingga menginisiasi adanya sistem E-LKPJ. Sistem ini dirancang untuk mendukung pelaporan LKPJ Kabupaten Sukabumi secara elektronik, mengumpulkan dan memverifikasi data dari seluruh perangkat daerah dengan lebih efisien. Sistem E-LKPJ merupakan inovasi yang memungkinkan pelaksanaan pelaporan LKPJ menjadi minim kesalahan, lebih singkat, menghemat waktu serta menghilangkan kendala kehilangan data. Dengan sistem ini, keberhasilan pemerintah daerah dapat dipantau secara *real-time*, memastikan tingkat transparansi dan akuntabilitas yang lebih tinggi.

Dalam pengembangan suatu sistem, sulit diprediksi hal-hal apa saja yang akan terjadi saat pengembangan berlangsung. Salah satunya adalah adanya perubahan atau penambahan *requirement* selama proses pengembangan proyek berlangsung. Gagal beradaptasi dengan perubahan menjadi salah satu penyebab kegagalan suatu proyek. Oleh karena itu, diperlukan metode pengembangan yang responsif terhadap perubahan. Pengembangan antarmuka sistem E-LKPJ dilakukan menggunakan metode *Agile UX*. *Agile* adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang cepat, yang memungkinkan penyesuaian terhadap persyaratan yang berubah dalam waktu singkat (Marsyanda et al., 2024). Metode *Agile* dikembangkan untuk mengatasi masalah terkait permintaan perubahan sistem dari pelanggan, biaya pengembangan yang tinggi, serta kurangnya efisiensi waktu dalam pengembangan proyek (Nugraha et al., 2021). Metode ini dipilih berdasarkan temuan bahwa *Agile UX* adalah pendekatan yang mengintegrasikan prinsip *Agile*

Development dengan Desain Pengalaman Pengguna (*User Experience Design*). Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan produk atau layanan yang dapat merespon kebutuhan pengguna secara efektif serta beradaptasi dengan perubahan dengan cepat (Rokhmawati et al., 2022). Dalam *Agile UX*, kolaborasi antara tim pengembangan dan tim desain sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal (Mulyana et al., 2024).

Oleh karena itu, desain antarmuka juga memiliki peran penting dalam mendukung tim pengembang dalam proses pembuatan sistem. Desain yang intuitif dan *user-friendly* berbentuk *high-fidelity prototype* tidak hanya memudahkan pengguna, tetapi juga membantu tim pengembang dalam memahami alur kerja dan fungsionalitas sistem secara lebih jelas. Dengan adanya kolaborasi erat antara tim desain dan tim pengembang, proses iterasi dapat berjalan lebih efisien. Metode ini menekankan pada proses iteratif yang menghasilkan produk dalam bentuk *incremental*, sehingga memungkinkan tim untuk secara bertahap meningkatkan kualitas dan fungsionalitas produk berdasarkan umpan balik yang diterima.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berlandaskan uraian latar belakang yang dijelaskan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah adanya ketidaksinkronan data dalam proses penyusunan LKPJ yang dapat menghambat validitas dan efisiensi pelaporan sehingga berpotensi menyebabkan terlambatnya pengambilan keputusan dan evaluasi kinerja oleh DPRD. Bagian Tata Pemerintahan Kabupaten Sukabumi menginisiasi adanya sistem E-LKPJ untuk memudahkan proses penyusunan laporan pemerintah daerah. Dalam pengembangannya, diperlukan metode yang fleksibel supaya tim pengembang dapat beradaptasi dengan perubahan. Sejalan dengan itu, desain antarmuka sistem juga memiliki peran penting dalam memastikan kemudahan penggunaan serta membantu tim pengembang dalam memahami dan mengimplementasikan fungsionalitas sistem secara efektif.

1.3 BATASAN MASALAH

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan antarmuka pengguna untuk sistem E-LKPJ Kabupaten Sukabumi. Proses teknis seperti implementasi kode dan

integrasi *backend* tidak dibahas karena menjadi tanggung jawab tim pengembang terpisah. Rancangan ditujukan untuk platform *web*, mengingat sistem akan diakses melalui komputer. Hasil akhir berupa *high-fidelity prototype* dan dokumentasi lengkap sebagai acuan visual bagi tim pengembang saat implementasi.

2. Sistem E-LKPJ memuat laporan pertanggungjawaban kinerja dari perangkat daerah di Kabupaten Sukabumi. Oleh karena itu, rancangan dibuat untuk mengakomodasi kebutuhan pelaporan dari seluruh perangkat daerah tersebut secara efektif, terstruktur, dan mudah digunakan.

1.4 PERTANYAAN PENELITIAN

1. Bagaimana proses penerapan metode *Agile UX* dalam pada proses perancangan antarmuka sistem E-LKPJ?
2. Bagaimana cara membantu tim pengembang sistem E-LKPJ dalam memberikan gambaran desain yang jelas terkait kebutuhan dan preferensi pengguna?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui keefektifan penggunaan metode *Agile UX* dalam proses perancangan antarmuka sistem E-LKPJ.
2. Merancang antarmuka pengguna sistem E-LKPJ yang memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna, serta dapat memberikan gambaran desain yang jelas dan komprehensif bagi tim pengembang untuk mendukung proses implementasi yang efektif.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

1. Manfaat untuk Pemerintah Daerah Kabupaten Sukabumi
 - a. Pengiriman laporan LKPJ oleh perangkat daerah pengampu urusan pemerintahan lebih mudah dan tepat waktu.
 - b. Laporan keterangan pertanggungjawaban lebih lengkap dan valid.
 - c. Laporan keterangan pertanggungjawaban dapat disampaikan kepada DPRD tepat waktu.

2. Manfaat untuk Perangkat Daerah Kabupaten Sukabumi
 - a. Pengiriman laporan LKPJ dari perangkat daerah ke pemerintah daerah lebih mudah dan tepat waktu.
 - b. Laporan keterangan pertanggungjawaban lebih lengkap dan valid.
3. Manfaat untuk tim pengembang
 - a. Membantu tim pengembang dengan memberikan gambaran desain antarmuka pengguna sesuai dengan standar industri.
 - b. Mengetahui masalah yang dihadapi pengguna lalu menerjemahkannya ke dalam desain. Mengetahui secara jelas apa harapan pengguna pada sistem yang dikembangkan, sehingga tercipta suatu inovasi yang sesuai dengan keinginan pengguna.