

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan Fernando Ferry (2020) dalam Perancangan *User Interface (UI) & User Experience (UX)* Aplikasi Pencari Indekost MYKOST di kota Padang Panjang dilakukan menggunakan pendekatan Desain Komunikasi Visual. Tujuan menggunakan pendekatan ini adalah agar sebuah *User Interface* yang dirancang dapat mengomunikasikan fitur-fitur sistem yang tersedia agar *user* mengerti dan dapat menggunakan sistem tersebut. Dalam hal ini penggunaan bahasa amat efektif untuk membantu pengertian, karena bahasa merupakan alat komunikasi tertua kedua setelah gestur, yang dipakai orang untuk berkomunikasi sehari-harinya. Fernando memulai penelitian ini dengan membuat Rancangan logo, membuat *Picture Mark*, melakukan Studi Tipografi hingga melakukan perancangan *Layout UI/UX* yang didasari atas *storytelling* mengenai aplikasi MYKOST.

Sri Soedewi, dkk (2022) melakukan penelitian dengan menerapkan *Design Thinking* pada perancangan *Website* UMKM Kirihuci di Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini hadir sebagai solusi bagi Kirihuci atas penurunan daya beli dan konsumsi masyarakat yang merupakan dampak dari Pandemi Global Covid 19 terhadap produk Kirihuci yang merupakan UMKM dengan produk Keripik Ubi Cilembu. *Design Thinking* dipilih sebagai *tools* untuk mencari solusi dari permasalahan Kirihuci dengan menciptakan *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian dilakukan dengan metode *mix method* yaitu kombinasi antara penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan observasi, wawancara, penyebaran kuesioner, dan mencari literatur data

melalui buku atau jurnal. Pendekatan *mix method* dilakukan karena penelitian ini memiliki beberapa pertanyaan dari permasalahan yang perlu diuji (Masrizal, 2012).

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Multazam, dkk (2020), dalam perancangan *User Interface dan User Experience* pada Aplikasi Placeplus menggunakan Pendekatan *User Centered Design (UCD)*. Terdapat 4 tahap dalam pendekatan *UCD* yaitu analisis, desain, evaluasi, dan implementasi. Fokus pada pendekatan ini adalah untuk membuat sesuatu yang berguna bagi pengguna akhir, dan semua keputusan selama seluruh proses desain diambil dengan mempertimbangkan pengguna.

Penelitian yang berjudul “Implementasi *User Experience* menggunakan metode *Design Thinking* pada *prototype* aplikasi Cleanstic” yang dilakukan oleh Gusti Karnawan, (2021), menghasilkan purwarupa *mobile apps* dengan pengujian awal menggunakan *system usability scale* bernilai 75,8. Kemudian Pengujian kedua dilakukan dan didapatkan hasil 78,8. Tahap Akhir dari penelitian ini yaitu evaluasi menggunakan *user experience questionnaire* dengan nilai rata-rata skala yang dihasilkan adalah: daya tarik 2.19, kejelasan 2.27, efisiensi 2.15, ketepatan 2.05, stimulasi 2.38, kebaruan 2.08. Berdasarkan nilai tersebut maka rancangan *Prototype* yang dibuat telah menghasilkan kesan yang sangat baik.

Penelitian dengan objek TPS3R, pernah dilakukan oleh Zsaffa Aulia Putri, dkk (2022). Berjudul “Implementasi Metode *Design Thinking* pada Perancangan *UI/UX* Situs Olah Olah TPS3R Kota Batu”, penelitian ini berfokus pada perancangan *UI/UX* untuk situs Olah Olah TPS3R atas permasalahan berupa sistem administrasi secara manual yang menyebabkan TPS3R ini tidak mampu bersaing secara digital. Perancangan yang dilakukan adalah untuk membuat antarmuka fitur

penyetoran sampah, *showcase* produk keluaran TPS3R kota Batu, Berita terkait perkembangan TPS3R kota Batu dan Penukaran Poin Digital.

Dibandingkan dari penelitian terdahulu di atas, Penelitian yang diusulkan sebagai Skripsi S1 ini dilakukan untuk membantu *Staff* pengarsipan surat di Bagian Tata Pemerintahan Pemerintah Kabupaten Bantul agar nantinya pengarsipan surat yang selama ini masih manual bisa dilakukan secara digital. Dalam perjalanannya, *Design Thinking* digunakan untuk mengetahui dan memastikan bahwa rancangan *User Interface (UI)* yang akan digunakan pada *website* Pengarsipan Surat ini sudah sesuai dengan *workflow* pada proses pengarsipan surat yang selama ini sudah dilakukan secara manual.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Penulis	Metode Penelitian	Fokus dan Tujuan Penelitian	Hasil
Fernando Ferry, (2020)	<i>Design Thinking</i> dengan pendekatan Desain Komunikasi Visual	Tujuan menggunakan pendekatan ini adalah agar sebuah <i>User Interface</i> yang dirancang dapat mengomunikasikan fitur-fitur sistem yang tersedia agar <i>user</i> dapat mengerti dan dapat menggunakan sistem tersebut.	Menghasilkan Aplikasi MYKOST dengan <i>UI</i> yang dapat dengan baik mengomunikasikan fitur-fitur pada aplikasi ini karena adanya sentuhan Desain Komunikasi Visual
Sri Soedewi dkk, (2022)	<i>Mix Method</i> dengan <i>Design Thinking</i>	Penelitian ini hadir sebagai solusi bagi Kiri huci aatas penurunan daya beli dan konsumsi masyarakat yang merupakan dampak dari Pandemi Global Covid-19 terhadap produk Kiri huci yang merupakan UMKM dengan produk Keripik Ubi Cilembu.	Hasil dari penelitian ini adalah sebuah <i>Website</i> UMKM kiri huci di Jawa Barat yang memiliki sifat <i>user friendly</i> sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterjangkauan produk Kripik Ubi Cilembu UMKM Kiri huci.

Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian lanjut.

Penulis	Metode Penelitian	Fokus dan Tujuan Penelitian	Hasil
Muhammad Multazam dkk, (2020)	<i>User Centered Design</i>	Fokus pada penelitian ini adalah membuat suatu Aplikasi <i>Placeplus</i> yang berguna dan dapat digunakan oleh pengguna akhir.	Menghasilkan aplikasi <i>Placeplus</i> yang berguna bagi pengguna akhir dalam pencarian <i>coworking space</i> .
Gusti Karnawan, (2021)	<i>Design Thinking</i> dengan instrumen pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi <i>Cleanstic</i> yang lolos uji <i>System Usability Scale (SUS)</i>	Hasil purwarupa <i>mobile apps</i> dengan pengujian awal menggunakan <i>system usability scale</i> bernilai 75,8. Kemudian Pengujian kedua dilakukan dan didapatkan hasil 78,8. Artinya <i>Prototype</i> ini menghasilkan kesan yang baik.
Zsaffa Aulia Putri dkk, (2022)	<i>Design Thinking</i>	Penelitian ini berfokus pada perancangan <i>UI/UX</i> untuk situs Olah Oleh TPS3R atas permasalahan berupa sistem administrasi secara manual.	Penelitian ini menghasilkan Rancangan <i>UI/UX</i> untuk fitur-fitur pada situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu. Yang fokus terhadap pengguna akhir.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 *User Interface*

User Interface adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah *website* atau aplikasi. (Muhyidin et al, 2020). *User Interface* adalah cara yang digunakan untuk melakukan interaksi antara manusia dan sistem. (Fransiska Farah et al, 2020). Seorang desainer *UI* bertugas untuk menyusun elemen teks, warna, garis, tombol, dan semua elemen di dalam tampilan suatu *website* atau aplikasi.

2.2.2 *User Experience*

User Experience adalah pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem atau jasa. *User Experience (UX)* menilai tingkat kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem dan jasa. (ISO, 2009). *User Experience* disebut baik apabila memiliki aspek psikologis dan memperhatikan perilaku pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau teknologi. Perancang harus memperhatikan kebutuhan pengguna ketika melakukan perancangan suatu sistem.

2.2.3 *Design Thinking*

Design thinking adalah metode untuk menciptakan nilai bagi calon pengguna dan peluang pasar secara keseluruhan, bukan hanya berdasarkan penampilan dan fungsi saja. Seluruh sistem didasarkan pada korespondensi antara keinginan, kelayakan teknologi dan kelangsungan hidup strategi bisnis (Brown, 2009). *Design Thinking* dikemukakan sebagai suatu “proses eksplorasi dan strategi mendesain” dalam berbagai wilayah desain, dan sudah diakui sebagai cabang keilmuan desain baru

(Dorst, 2015). Terdapat lima tahapan dalam *design thinking*, yaitu: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*.

2.2.4 *Usability*

Usability berarti kemampuan untuk dapat digunakan (dengan baik). Dalam hal ini sesuatu dapat dikatakan mampu digunakan dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberikan manfaat bagi Penggunaannya. (Kresyani dkk, 2016). *Usability* dapat dibagi menjadi lima elemen (Nielsen, 1993) diantaranya :

1. *Learnability*, sistem yang harus dibuat mudah untuk dipelajari supaya pengguna dapat dengan cepat bekerja dengan sistem.
2. *Efficiency*, sistem harus efisien untuk digunakan sehingga nilai produktif tinggi.
3. *Memorability*, sistem harus mudah diingat sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa harus mempelajari kembali.
4. *Errors*, sistem harus memiliki sistem tingkat kesalahan yang kecil sehingga Pengguna membuat kesalahan sekecil mungkin.
5. *Satisfaction*, sistem harus menyenangkan saat digunakan dan Memberi kenyamanan.

2.2.5 **Bagian Tata Pemerintahan Pemerintah Kabupaten Bantul**

Bagian Tata Pemerintahan Pemerintah Kabupaten Bantul dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 5 Tahun 2021 Tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 12 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Bantul dan dijabarkan lebih lanjut dengan Peraturan Bupati Nomor 156 Tahun 2021 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi,

Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Sekretariat Daerah dan Staf Ahli Bupati. Berdasarkan Peraturan Bupati Bantul Nomor 156 tahun 2021, Bagian Tata Pemerintahan berkedudukan di bawah dan bertanggungjawab langsung kepada Sekretaris Daerah dan berada dalam koordinasi Asisten Pemerintahan dan Kesejahteraan Rakyat.

Bagian Tata Pemerintahan Pemerintah Kabupaten Bantul dipimpin oleh Kepala Bagian, Berikut daftar nama Kepala Bagian Bagian Tata Pemerintahan Pemerintah Kabupaten Bantul :

1. Periode Januari 2022 s/d Maret 2022 :Drs.
Kurniantara, M.Si
2. Periode 1 April 2022 s/d sekarang :Drs. Danang Irwanto,
M.Si

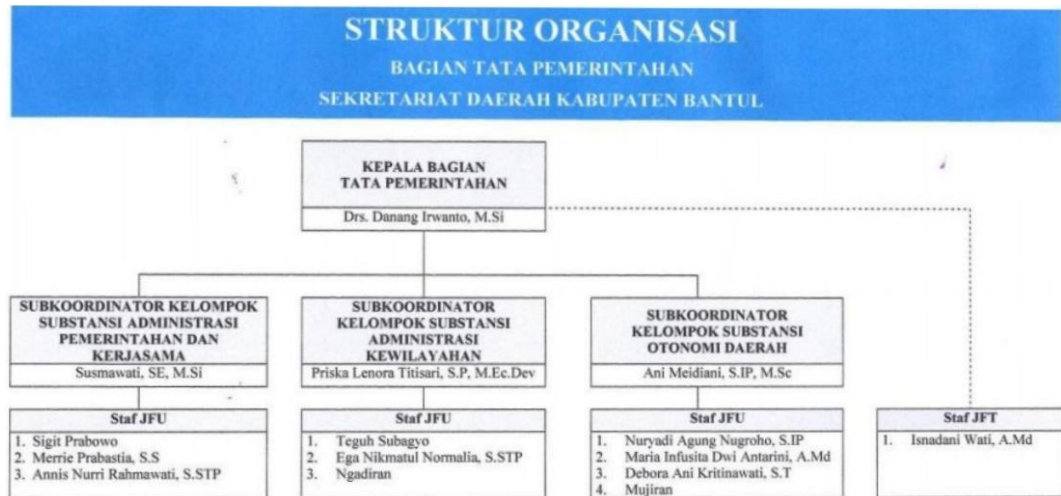
2.2.4.1 Kedudukan:

Bagian Tata Pemerintahan berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab langsung kepada Sekretaris Daerah yang dikoordinasikan oleh Asisten Pemerintahan dan Kesejahteraan Rakyat, serta dipimpin oleh seorang Kepala Bagian.

2.2.4.2 Domisili :

Bagian Tata Pemerintahan Pemerintah Kabupaten Bantul berdomisili di Kompleks Parasamya, Jl. RW. Monginsidi Nomor 1 Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55711.

2.2.4.3 Struktur Organisasi



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Dagiapem

2.2.4.4 Tugas Pokok dan Fungsi

Pada Sekretariat Daerah Kabupaten Bantul, Bagian Tata Pemerintahan memiliki Tugas Pokok dan Fungsi antara lain :

1. Tugas Pokok :

Bagian Tata Pemerintahan mempunyai tugas melaksanakan Penyiapan Perumusan Kebijakan Daerah, Pengoordinasian Pelaksanaa Kebijakan Daerah, Pemantauan dan Evaluasi Pelaksanaan Kebijakan Daerah serta Pembinaan Administrasi Bidang Administrasi Pemerintahan dan Kerjasama, Administrasi Kewilayahan dan Otonomi Daerah.

2. Fungsi :

Bagian Tata Pemerintahan menjalankan fungsi sebagai berikut:

- Penyusunan rencana kerja Bagian Tata Pemerintahan.

- Pengoordinasian Pelaksanaan Penyiapan Perumusan Kebijakan Daerah di bidang Administrasi Pemerintahan dan Kerjasama, Administrasi Kewilayahan, dan Otonomi Daerah.
- Pengoordinasian Pelaksanaan Kebijakan di Bidang Administrasi Pemerintahan dan Kerjasama, Administrasi Kewilayahan, dan Otonomi Daerah.
- Pemantauan dan Evaluasi pelaksanaan Kebijakan Daerah di Bidang Administrasi Pemerintahan dan Kerjasama, Administrasi Kewilayahan, dan Otonomi Daerah.
- Penyelenggaraan Reformasi Birokrasi, Sistem Pengendalian Internal, Pemerintah, Hukum, Organisasi, Ketatalaksanaan, Kearsipan, Perpustakaan dan Budaya Pemerintah Pada Bagian Tata Pemerintahan.
- Pengoordinasian tindak lanjut laporan hasil pemeriksaan Bagian Tata Pemerintahan.
- Pelaksanaan Ketatausahaan Bagian Tata Pemerintahan.
- Pembinaan dan Pengoordinasian fasilitas kelompok Jabatan Fungsional pada Bagian Tata Pemerintahan.
- Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh atasan sesuai dengan bidang tugasnya.