

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transformasi digital telah menjadi fenomena global yang memengaruhi berbagai sektor kehidupan, termasuk pemerintahan. Di era di mana data menjadi aset strategis, kebutuhan akan sistem yang dapat menyajikan informasi secara terpadu, mudah diakses, dan akurat semakin mendesak. Pemerintah daerah di Indonesia mulai mengadopsi teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi pelayanan publik, transparansi, dan keterbukaan informasi.

Kabupaten Gunungkidul, sebagai salah satu wilayah di Daerah Istimewa Yogyakarta, memiliki visi besar “*Terwujudnya Peningkatan Taraf Hidup Masyarakat Gunungkidul yang Bermartabat Tahun 2026*” (RPJMD Kabupaten Gunungkidul 2021-2026). Visi ini menekankan pentingnya peningkatan kualitas hidup masyarakat melalui pembangunan yang berkelanjutan, inovatif, dan berbasis teknologi. Sebagai langkah strategis untuk mendukung visi tersebut, Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kabupaten Gunungkidul berperan aktif dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai bagian dari tata kelola pemerintahan yang modern, menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika, statistika, serta persandian, yang menjadi fondasi bagi keterbukaan informasi publik (Kominfo.gunungkidulkab.go.id, 2025).

Salah satu inovasi yang sedang dikembangkan oleh Diskominfo adalah aplikasi mobile **DOPADU** (*Data Olahan Persektor Terpadu*). Aplikasi ini dirancang untuk menyajikan berbagai data publik secara terpadu, termasuk informasi persektor, laporan keuangan daerah, layanan pengaduan masyarakat, data lokasi menara jaringan, hingga berita dan agenda kegiatan pemerintah. Dengan berbagai fitur tersebut, DOPADU bertujuan mempermudah akses informasi publik bagi masyarakat Kabupaten Gunungkidul.

Namun, tantangan besar muncul dalam memastikan aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah oleh seluruh lapisan masyarakat, termasuk mereka yang memiliki literasi digital rendah. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), literasi digital di wilayah pedesaan Indonesia, termasuk Kabupaten Gunungkidul, masih tergolong rendah. Kondisi ini dapat menghambat optimalisasi penggunaan aplikasi digital dalam mendukung transparansi dan keterbukaan informasi publik.

Meskipun perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor, implementasi aplikasi berbasis mobile sering kali menghadapi sejumlah tantangan yang kompleks. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat, termasuk mereka yang memiliki tingkat literasi digital rendah. Desain antarmuka pengguna (*User Interface* atau UI) dan pengalaman pengguna (*User Experience* atau UX) menjadi elemen kunci dalam memastikan aplikasi mobile dapat diakses dengan mudah, menarik, dan fungsional.

Studi yang dilakukan oleh (Rudi, et al., 2023) menunjukkan bahwa aplikasi dengan desain *UI/UX* yang buruk sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan pengguna, yang berujung pada rendahnya tingkat adopsi dan kepuasan pengguna. Hal ini menjadi perhatian khusus dalam perancangan aplikasi DOPADU, yang dirancang untuk menyajikan data publik secara terpadu, termasuk informasi persektor, layanan pengaduan masyarakat, lokasi menara jaringan, hingga laporan keuangan daerah.

Namun, fakta menunjukkan bahwa tidak semua aplikasi berbasis mobile yang dirancang untuk tujuan pemerintah daerah berhasil diimplementasikan secara efektif. Beberapa aplikasi serupa sering kurang memperhatikan kebutuhan spesifik pengguna, terutama masyarakat dengan tingkat literasi digital yang bervariasi. Akibatnya, aplikasi tersebut tidak mampu mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan keterbukaan informasi publik dan mempermudah akses informasi bagi masyarakat.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, aplikasi DOPADU menghadapi tantangan dalam memastikan bahwa desain antarmuka pengguna (UI)

dan pengalaman pengguna (UX) dapat diakses dengan mudah oleh seluruh lapisan masyarakat. Keterbatasan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa banyak aplikasi tidak mempertimbangkan perbedaan latar belakang pengguna, yang menciptakan kebutuhan desain yang beragam. Hal ini menuntut adanya solusi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga berorientasi pada kebutuhan dan kenyamanan pengguna. Seperti yang dinyatakan oleh (Ngurah, 2021), dalam pengembangan sistem berbasis digital, persepsi kualitas antarmuka, reaksi emosional, dan kepuasan pengguna merupakan tiga elemen utama yang harus diperhatikan dalam mencapai keberhasilan sebuah aplikasi digital.

Untuk menjawab tantangan ini, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang efektif dalam memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang berpusat pada pengguna. Metode ini mencakup proses iteratif mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna, definisi masalah, eksplorasi ide kreatif, perancangan prototipe, hingga pengujian dengan melibatkan pengguna secara langsung. Penelitian oleh (Dina dan Siti, 2022) menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan pengalaman pengguna dengan cara mendalam memahami kebutuhan dan preferensi mereka.

Oleh karena itu, penelitian ini mengusung judul “Perancangan *UI/UX* Pada Aplikasi Mobile DOPADU (Data Olahan Persektor Terpadu) Untuk Penyajian Data Publik Kabupaten Gunungkidul Menggunakan Metode *Design Thinking*.” Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi konkret terhadap tantangan literasi digital rendah dan desain antarmuka yang kurang optimal. Dengan pendekatan *Design Thinking*, penelitian ini akan fokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna untuk merancang dengan menghasilkan prototipe aplikasi yang intuitif, responsif, dan mudah diakses oleh masyarakat. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gunungkidul meningkatkan keterbukaan informasi publik, transparansi pemerintahan, dan efisiensi dalam penyajian data publik melalui aplikasi DOPADU.

1.2 Deskripsi Pekerjaan

Selama kegiatan magang di Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kabupaten Gunungkidul, penulis berfokus pada perancangan dan evaluasi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) untuk aplikasi mobile DOPADU. Pekerjaan ini mencakup beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna terkait akses informasi publik melalui aplikasi. Peneliti berinteraksi dengan berbagai lapisan masyarakat, termasuk mereka yang memiliki literasi digital rendah, untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang tantangan yang mereka hadapi. Hasil identifikasi meliputi:

- Pelacakan Menara Jaringan

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengidentifikasi lokasi menara jaringan yang berada di sekitar mereka, lengkap dengan informasi detail mengenai menara tersebut serta panduan rute menuju lokasi.

- Agenda dan Profil Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo)

Pengguna dapat mengakses informasi terkini mengenai agenda dan layanan yang disediakan oleh Dinas Kominfo, sehingga mereka selalu mendapatkan update terbaru.

- Akses Informasi Publik

Fitur ini memudahkan pengguna untuk mengunduh dokumen regulasi, laporan keuangan, dan data aset dengan cepat dan efisien, mendukung transparansi dalam pengelolaan informasi publik.

- Berita dan Informasi Terkini

Pengguna dapat mengikuti berita terbaru seputar Dinas Kominfo dan Kabupaten Gunungkidul, sehingga mereka tetap terinformasi mengenai perkembangan dan kegiatan yang berlangsung.

- Layanan Pengaduan Online

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melaporkan permasalahan secara langsung ke website lapor.go.id dengan cepat, sehingga meningkatkan responsivitas terhadap keluhan masyarakat.

- Transparansi dan Efisiensi

Aplikasi dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan aksesibilitas penuh, sehingga memenuhi kebutuhan informasi pengguna dengan cara yang ramah dan efisien.

2. Perancangan Prototipe Desain *UI/UX*

Prototipe desain antarmuka (UI) dikembangkan menggunakan Figma dengan memperhatikan aspek kemudahan pengguna, aksesibilitas, dan estetika visual. Elemen yang dirancang mencakup navigasi utama, halaman data publik, layanan pengaduan, serta fitur pelacakan menara jaringan. Desain disusun agar intuitif dan responsif, sehingga dapat digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat. Proses perancangan ini dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking*, yang mencakup eksplorasi ide kreatif dan pengembangan prototipe yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Pengujian dan Evaluasi Kegunaan (*Usability Testing*)

Prototipe diuji kepada pengguna potensial menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengevaluasi navigasi, tata letak, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Umpan balik dari pengguna digunakan untuk menyempurnakan desain agar sesuai dengan kebutuhan mereka. Melalui pengujian ini, diharapkan aplikasi DOPADU dapat

memenuhi harapan pengguna dan meningkatkan tingkat adopsi serta kepuasan.

4. Penyelarasan dengan Kebijakan dan Regulasi

Desain aplikasi disesuaikan dengan standar layanan informasi publik serta pedoman keterbukaan data pemerintah, memastikan aplikasi memenuhi aspek legal dan administratif. Hal ini penting untuk menjamin bahwa aplikasi DOPADU tidak hanya fungsional, tetapi juga sesuai dengan regulasi yang berlaku, sehingga dapat diimplementasikan secara efektif dalam mendukung transparansi dan keterbukaan informasi publik.

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi desain *UI/UX* aplikasi DOPADU berbasis mobile yang intuitif, responsif, dan ramah pengguna. Dengan pendekatan *Design Thinking*, penelitian ini menghasilkan prototipe desain yang diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas informasi publik, mendukung transparansi pemerintahan, dan mempermudah masyarakat Kabupaten Gunungkidul dalam mengakses data publik. Selain itu, penelitian ini mendukung pencapaian visi dan misi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gunungkidul dalam mewujudkan tata kelola pemerintahan yang berkualitas serta berkontribusi pada peningkatan taraf hidup masyarakat.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

1. Meningkatkan aksesibilitas informasi publik melalui perancangan aplikasi DOPADU yang intuitif dan responsif, sehingga pengguna dari berbagai kalangan, termasuk masyarakat umum dan pemangku kepentingan, dapat dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan.
2. Mendukung literasi digital dengan desain yang ramah pengguna, sehingga pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan teknologi dapat memanfaatkan aplikasi dengan baik.

3. Memberikan solusi bagi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gunungkidul dalam mengembangkan aplikasi digital lainnya, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan publik.
4. Menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi serupa di daerah lain, dengan menekankan pentingnya kolaborasi antara pemerintah dan masyarakat dalam menciptakan solusi yang bermanfaat.