

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang begitu pesatnya baik di kota-kota besar sampai di plosok desa saat ini masyarakat dapat menggunakan teknologi, Salah satu dari perkembangan teknologi di Indonesia adalah website, **website** merupakan sebuah kumpulan informasi yang dapat diakses melalui internet. **Website** memiliki singkatan yang lebih sering terdengar dengan WWW (**World Wide Web**). Sektor yang paling menarik di dalam **website** adalah orang dapat terhubung dengan informasi yang tidak hanya berupa teks, namun mampu memberikan gambar, nada, video dan animasi. Web cepat sekali populer di lingkungan pengguna internet, karena kemudahan yang diberikan kepada pengguna internet untuk melakukan penelusuran, dan pencarian informasi, (Sidik, 2007). Pada tahun 1991, WWW baru dapat terhubung dengan jaringan internet. Dipublikasikan ke publik pada tanggal 30 April 1993, setelah adanya pengumuman dari perusahaan di Eropa yaitu CERN (**European Organization for Nuclear Research**). CERN menginformasikan bahwa **website** dapat digunakan secara gratis oleh semua orang. Di Indonesia, kemunculannya untuk pertama kali dibarengi dengan awal mula internet masuk ke Indonesia. Sambungan awal ke internet dilakukan menggunakan **dial-up** oleh IndoNet. (fastwork blog, 2018),

Kabupaten Banyuasin berada di Provinsi Sumatera Selatan Indonesia terdiri dari beberapa kabupaten, salah satunya Kabupaten Banyuasin. Kabupaten ini berdiri berdasarkan UU No. 6 Tahun 2002 dan pemekaran dari Kabupaten Musi Banyuasin. Nama kawasan ini diambil dari nama dua sungai yaitu Kabupaten Musi Banyuasin dan Banyuasin. Kata "Banyuasin" berasal dari istilah Melayu Palembang yang mengacu pada salinitas air sungai, khususnya di dekat pantai. Istilah ini merupakan kata pinjaman dari bahasa

Jawa air yang artinya Banyu dan asin yaitu rasa air tersebut yang asin. (Wikipedia, 2023).

Website bermanfaat bagi umum dapat memudahkan untuk mencari informasi, tidak terlepas pula bagi instansi pemerintahan Bupati Banyuasin H. Askolani meluncurkan sebuah aplikasi digital untuk pelayanan kepada masyarakat Kabupaten Banyuasin sebuah aplikasi digital untuk pelayanan kepada masyarakat Kabupaten Banyuasin Aplikasi tersebut adalah "Santer", alias Satu Aplikasi Terintegrasi, yang diluncurkan oleh Bupati H. Askolani bersama jajaran Forkopimda, di Gedung Auditorium Pemkab Banyuasin, Peluncuran aplikasi yang dibuat oleh Pemkab Banyuasin melalui Bagian Organisasi Tata Laksana Sekretariat Daerah. Adapun salah satu aplikasi tersebut adalah SI-PUMA, SI-PUMA di gunakan oleh masyarakat Salah satunya adalah kantor kecamatan muara padang yang dipimpin oleh Parlin Munandar, S.Sos., M.Si sebagai camat di kecamatan muara padang yang terletak di kabupaten banyuasin dengan jarak 145 Km dari ibu kota kabupaten, kecamatan muara padang memiliki pendapatan sebagai seorang petani padi 6,949 Ha, kelapa sawit 6,018 Ha. Memiliki 15 desa yang terdiri dari 58 dusun, 58 rw, dan 202 rt dengan luas wilayah keseluruhan ialah 944,60 Km². Memanfaatkan website SI-PUMA yang dapat di akses melalui laman sebagai berikut ini: <https://santer.banyuasinkab.go.id/x-x/si-puma/>, Pelaksanaan kegiatan survey dilakukan untuk dapat mengelola informasi data berupa pelaporan survey kepuasan masyarakat dan penilaian masyarakat, Masyarakat adalah sekumpulan individu-individu yang hidup bersama, bekerja sama untuk memperoleh kepentingan bersama yang telah memiliki tatanan kehidupan, norma-norma, dan adatistiadat yang ditaati dalam lingkungannya. (Prasetyo, 2019).

Website SI-PUMA memiliki fungsi untuk survey penilaian instansi dan memiliki kekurangan di dalamnya berdasarkan dari hasil identifikasi masalah yang dilakukan dengan cara wawancara kepada Setda kabupaten Banyuasin, karyawan kantor kecamatan muara padang dan masyarakat kecamatan muara padang menerangkan bahwa website SI-PUMA memiliki kekurangan yaitu : Informasi tentang kabupaten seperti : lokasi, berita, pengumuman, dan kontak

admin, tampilan logo yang kurang rapi, tampilan grafik dan pre chart memenuhi layar halaman data survey sehingga sulit untuk membacanya, serta beberapa orang sulit untuk memahami tampilan navigasi website. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti melakukan pembaruan atau redesign pada platform website, *Redesign website* adalah proses memperbaiki atau memodifikasi tampilan navigasi, atau struktur sebuah situs web untuk meningkatkan keefektifan fungsi, estetika, atau kinerja. **Menurut America Heritage Dictionary (2006)**, *redesign* yang berarti membuat revisi tanpa merubah fungsinya. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti akan melakukan redesign (mendesain ulang). Mendesain ulang adalah tindakan membentuk kembali, menggambar ulang, atau mengulang sesuatu setelah melakukan identifikasi masalah untuk di evaluasi dan di kelompokkan. *ReDesign Website* merupakan proses yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna situs web, terutama dengan mengevaluasi kembali navigasi, tata letak, konten, dan tumpukan teknologi yang ada. Desain ulang website bisa di lakukan sesuai kebutuhan. (arissandi, 2022).

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin melakukan redesign dengan menggunakan metode desain *thinking*, *Design thinking* adalah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi kreatif, *Design thinking* juga bersifat human centered atau berpusat pada pemahaman kebutuhan manusia. Setiap proses design thinking berasal dan ditujukan pada manusia (Syahrul, 2019), Dalam *design thinking* terdiri dari lima tahap. Kelima tahap tersebut adalah Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Setiap tahapan yang dilakukan dalam metode design thinking di gunakan untuk mengevaluasi permasalahan dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Sehingga dapat di kelompokkan untuk di temukannya solusi yang di ciptakan melalui Redesain. Berdasarkan uraian di atas, serta melibatkan kondisi yang ada pada saat ini maka penulis tertarik untuk mengambil judul **“Redesain Website SI-PUMA (Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat) Pada Kabupaten Banyuwasin”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana meredesain *website* SI-PUMA (Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat) Pada Kabupaten Banyuasin).

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar pembahasan tidak menyimpang, maka penulis membatasi penelitian ini yaitu:

1. Sistem informasi ini berbasis web dan hanya dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, *Python*, dan *Database MySQL*.
2. Objek penelitian di Kabupaten Banyuasin, dengan alamat *website* yang akan di redesain <https://santer.banyuasinkab.go.id/x-x/si-puma/>

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah hendak dicapai yaitu *Redesign* pada *Website* SI-PUMA Memperbarui atau memodifikasi tampilan, navigasi, atau struktur situs web SI-PUMA untuk meningkatkan keefektifan fungsi, estetika, atau kinerja tanpa merubah tujuan dari *website* tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut :

- 1 Bagi Kabupaten Banyuasin dan Instansi Terkait
Penelitian ini di harapkan memberi manfaat dalam mencapai tujuan untuk menyampaikan informasi.
- 2 Bagi Masyarakat
Mempermudah masyarakat (pengguna) dalam mendapatkan informasi untuk penyampaian penilaian *survey* dan pengaduan secara *online*
- 3 Bagi Penulis
Untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam bidang penelitian dan tata cara pembuatan *redesign website* selain itu juga melatih kemampuan manajerial dan keterampilan serta mempunyai kemampuan beradaptasi daya

tangkap penulis dalam penyelesaian masalah. Dan juga sebagai pembentuk pola pikir yang konstruktif.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi, maka teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Wawancara (Interview).

Melakukan tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pemilik atau dengan karyawan terhadap penelitian yang dilakukan.

2. Pengamatan (*Observation*).

Mengumpulkan data dengan cara mengadakan penelitian langsung ke lokasi yang akan diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan.

3. Studi Pustaka.

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah, jurnal di internet atau pun referensi lain yang berhubungan dan berkaitan dengan masalah yang dibahas.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam Redesain Website SI-PUMA (Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat) Pada Kabupaten Banyuwangi ini peneliti menggunakan metode *Design Thinking*. Metode design thinking merupakan metode pemecahan masalah secara kreatif, yang melibatkan pengguna pada proses berpikir dan menjadikan perspektif pengguna sebagai pertimbangan utama dari proses pemecahan masalah, (Zahra, Zaidah, & Isnainiah, 2021),

Pendekatan *Design Thinking* tidak hanya fokus pada tampilan produk yang menarik, melainkan juga berusaha untuk memahami kebutuhan pengguna dan memastikan fungsionalitas produk serta kenyamanan pengguna terpenuhi. Hal ini dilakukan agar produk tidak hanya terlihat bagus,

tetapi juga benar berguna dan memenuhi kebutuhan pengguna (N. S.Wardana & Mandyartha, 2022).

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab terbagi dalam sub-sub bab dimana tiap-tiap bab mempunyai hubungan satu sama lain. Secara sistematis isi dari penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan dan manfaat skripsi, metodologi serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori, konsep-konsep yang dibutuhkan dan berhubungan langsung sebagai dasar penulisan skripsi, seperti pengertian *Redesgin*, *Website*, Sistem Informasi, UML *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*, *Python*, *MySQL*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan uraian mengenai gambaran umum prosedur sistem yang diusulkan, analisis system, analisis kebutuhan serta perancangan sistem mengenai rancangan arsitektur sistem, rancangan logika prosedural program, rancangan hubungan, rancangan program dan rancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menguraikan mengenai implementasi pembangunan sistem selanjutnya sampai ke tahap pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan secara singkat tentang kesimpulan dan saran yang merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi ini untuk pengembangan karya tulis berikutnya.