

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Website Pemerintahan Daerah saat ini menjadi bagian penting dalam menunjang keberhasilan suatu instansi pemerintah daerah [7]. Kabupaten Gowa saat ini memiliki website resmi untuk mendukung kinerja pemerintah daerah dalam membantu masyarakat mendapatkan informasi maupun layanan pada pemerintahan. Namun kemudahan ketika mengakses informasi tersebut harus dicapai dengan memperhatikan unsur *usability* [1]. *Usability* merupakan atribut kualitas yang akan menilai tingkat kemudahan sistem [1]. Dalam mengevaluasi terdapat begitu banyak metode yang bisa digunakan, salah satunya adalah *System Usability Scale (SUS)* [2]. *System Usability Scale (SUS)* merupakan metode evaluasi *usability* yang memberikan hasil akurat dan cepat serta dapat digunakan diberbagai produk dan layanan [3].

Evaluasi diperlukan untuk mengetahui sejauh apa tingkat keberhasilan dan kegunaan suatu website kepada penggunanya [1]. Kuesioner disebarakan untuk mengukur tingkat *usability* kepada 37 pengguna website dengan kriteria merupakan masyarakat kabupaten Gowa. Hasil yang diperoleh menggunakan *System Usability Scale (SUS)* didapatkan hasil yang berada pada skor 41.95 “*not acceptable*” pada peringkat F (*awful*) dimana Skor rata-rata yang dapat diterima dari metode SUS untuk website adalah 68 [3]. Selain itu ditemukan permasalahan pada struktur menu dan penyampaian informasi di dalamnya yang belum memenuhi kebutuhan pengguna. pengguna merasa kesulitan dan kebingungan saat menggunakan website tersebut. Kesulitan dan kebingungan yang dihadapi yaitu penamaan menu informasi yang membingungkan, dropdown pada menu menampilkan terlalu banyak konten, terdapat kategori yang tidak dibutuhkan oleh pengguna, informasi sulit untuk ditemukan, informasi yang belum lengkap/tidak ada pada beberapa konten yang diinginkan dan bahasa yang digunakan tidak seragam sehingga kebutuhan pengguna sulit untuk dipenuhi. Hal ini juga terbukti pada pernyataan nomor 2 *System Usability Scale (SUS)* “Saya merasa website ini rumit untuk digunakan” dan pernyataan nomor 8 “saya merasa website ini membingungkan” mendapatkan skor yang paling rendah yaitu 38 dan 42 karena mereka kesulitan saat mencari informasi yang diinginkan dan navigasi pada website yang rumit beserta penamaan yang membingungkan pada beberapa informasi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa masih terdapat permasalahan pada Website Pemerintah Kabupaten Gowa terutama pada arsitektur informasinya [17].

Permasalahan pada arsitektur informasi dapat mempengaruhi kemudahan pengguna dalam menggunakan Website tersebut. *Information Architecture (IA)* dibutuhkan agar informasi dapat tersampaikan dengan tepat dan kebutuhan pengguna dapat terpenuhi [4]. Perancangan *Information Architecture (IA)* pada website Pemerintah Kabupaten Gowa diperlukan untuk meningkatkan nilai *usability*. *Information Architecture (IA)* dapat membantu peningkatan aspek

usability karena informasi yang pengguna butuhkan akan ditampilkan sedemikian rupa pada website sesuai dengan harapan mereka [17].

Perancangan *Information Architecture (IA)* tersebut akan menggunakan Metode *Card Sorting* dengan pendekatan *Top-Down* sehingga pada proses *Card Sorting* yang digunakan yaitu *Closed Card Sorting*. Pendekatan *Top-down* digunakan karena pendekatan ini melibatkan tujuan organisasi dan kebutuhan dari Pengguna untuk merancang arsitektur informasi sehingga penentuan kategori dan konten yang dibutuhkan akan sesuai [5]. Sedangkan *Closed Card Sorting* digunakan untuk mengevaluasi efektivitas dari arsitektur informasinya berdasarkan kategori yang telah disetujui dan juga aktivitas yang dilakukan bisa lebih sederhana dan praktis [6][21].

Pengujian rancangan *Information Architecture (IA)* yang telah dibuat akan menggunakan *Card-Based Classification Evaluation* dan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengetahui apakah rancangan *Information Architecture (IA)* sudah lebih baik dari sistem yang sudah ada [10][24]. Selain itu untuk mendapatkan tujuan akhir yaitu *Information Architecture (IA)* yang dibangun apakah sudah sesuai dengan tujuan organisasi dan kebutuhan pengguna [4][5].

Berdasarkan permasalahan tersebut diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan rancangan *Information Architecture (IA)* pada Website Pemerintah Kabupaten Gowa yang sesuai dengan tujuan organisasi dan kebutuhan pengguna melalui Metode *Card Sorting* dengan pendekatan *Top-Down*. Selain itu, diharapkan rancangan *Information Architecture (IA)* telah memiliki tingkat *usability* yang lebih baik dari sebelumnya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, website Pemerintah Kabupaten Gowa saat ini masih menyajikan arsitektur informasi yang sulit untuk dipahami oleh pengguna website tersebut. Perumusan masalah penelitian ini adalah:

- Bagaimana membuat rancangan *Information Architecture (IA)* yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *Card Sorting* dengan pendekatan *Top-Down*?
- Apakah rancangan *Information Architecture (IA)* dapat meningkatkan *usability*?

1.3 Batasan Masalah

Setelah merumuskan masalah penelitian dapat diketahui bahwa batasan permasalahan dari penelitian ini adalah:

- Pengguna yang berpartisipasi merupakan masyarakat Kabupaten Gowa yang berusia minimal 17 tahun dan pernah menggunakan website Pemerintah Kabupaten Gowa.

- Penelitian menggunakan metode *Card Sorting* dengan pendekatan *Top-down*.
- Perancangan *Information Architecture (IA)* hanya mencakup *organization, labeling, navigation, dan searching* yang terdapat pada website Pemerintah Kabupaten Gowa.
- *Layout* yang dibuat pada *prototype* adalah *layout* untuk website.
- Website yang diteliti adalah website versi desktop.

1.4 Tujuan

Dari uraian rumusan masalah di atas dapat dikatakan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan *Information Architecture (IA)* yang tepat pada website Pemerintah Kabupaten Gowa menggunakan metode *Card Sorting* dengan pendekatan *Top-Down* serta meningkatkan nilai *usability*.

1.5 Rencana Kegiatan

Adapun tahapan metode penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1.4.1 Studi Literature

Pada tahap ini akan dilakukan kegiatan membaca paper/jurnal sebagai dasar teori untuk menemukan metode yang cocok untuk digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada penelitian ini.

1.4.2 Perancangan dan Implementasi

Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa bidang elemen-elemen untuk membantu perancangan *Information Architecture (IA)* berdasarkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, sebagai berikut:

- **The Strategy Plane**
Pada tahap ini dilakukan *research* terhadap *Product Objectives* dan *User Needs* dengan melakukan wawancara kepada pihak Pemerintah Kabupaten Gowa untuk mengetahui tujuan dibuatnya website Pemerintah Kabupaten Gowa dan juga akan disebarkan kuesioner untuk mengetahui pendapat dari pengguna Website Pemerintah Kabupaten Gowa. Tahapan ini akan menghasilkan persona dari website tersebut.
- **The Scope Plane**
Pada tahap ini didefinisikan kebutuhan yang diperlukan pada website untuk mencari tahu apa kebutuhan dari pengguna dan mendapatkan wawasan tentang apa saja yang sebaiknya terdapat pada website berdasarkan persona pengguna dan tujuan organisasi. Selain itu dilakukan analisis terhadap website lalu disusun konten dari website tersebut. Analisis yang dilakukan mencakup *organization, labeling,*

navigation, dan *searching* yang terdapat pada website Pemerintah Kabupaten Gowa.

- **The Structure Plane**
Pada tahap ini dibuat perancangan *Information Architecture (IA)* menggunakan metode *Card Sorting* berupa elemen konten yang sudah ditentukan pada tahap scope akan diatur lebih lanjut agar terlihat struktur yang terbentuk. Metode *Closed Card Sorting* akan digunakan pada tahap ini karena menggunakan pendekatan *Top-down*. Tahap ini pengguna akan diminta untuk mengurutkan kartu yang berisi konten ke dalam kategori yang telah ditentukan.
- **The Skeleton Plane**
Pada tahap ini bagian desain telah dimulai. Implementasinya berupa pembuatan *wireframe* yang akan memberikan gambaran secara kasar rancangan AI dari website yang nantinya akan digunakan oleh pengguna atau penggambaran kerangka tata letak halaman dimana informasi dan navigasi digabungkan. Dari hasil rancangan ini akan terlihat bentuk dari *organization*, *labeling*, *navigation*, dan *searching* yang terdapat pada website Pemerintah Kabupaten Gowa.
- **The Surface Plane**
Merupakan tahap terakhir dimana rancangan *Information Architecture (IA)* pada tahap skeleton yang masih berbentuk *wireframe* akan dibuat menjadi bentuk *Prototype*.

1.4.3 Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian dari rancangan *Information Architecture (IA)* website Pemerintah Kabupaten Gowa menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Kegiatan ini akan membandingkan rancangan *Information Architecture (IA)* dengan sistem yang sudah ada sebelumnya dan untuk mendapatkan tujuan akhir yaitu *Information Architecture (IA)* yang dibangun apakah sudah sesuai dengan tujuan organisasi dan kebutuhan pengguna.

1.4.4 Analisis Hasil

Setelah dilakukan pengujian dari *Prototype* kemudian dilakukan analisis terhadap pengujian untuk mendapatkan kesimpulan dari rancangan *Information Architecture (IA)* website Pemerintah Kabupaten Gowa menggunakan metode *Card sorting* dengan pendekatan *Top-down*.

1.6 Jadwal Kegiatan

Berdasarkan rencana kegiatan tersebut, berikut adalah jadwal kegiatan penelitian:

Tabel 1-1. Jadwal kegiatan tugas akhir

Kegiatan	Bulan					
	1	2	3	4	5	6
Studi Literature						
Perancangan dan Implementasi						
Pengujian						
Analisis Hasil						
Penulisan Laporan						