I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dalam dunia digital telah menyederhanakan kehidupan masyarakat, mengakibatkan munculnya banyak aplikasi digital. Salah satu jenis aplikasi digital yang mengalami pertumbuhan pesat adalah yang berbasis *web*. Menurut Suryawinata (2019), aplikasi berbasis *web* banyak digunakan karena dinilai dengan aksesnya yang sederhana yaitu dengan mudahnya diakses hanya dengan menggunakan internet, dapat diakses di segala perangkat yang memiliki akses internet, dan menghemat ruang penyimpanan pada perangkat pengguna. Dengan aplikasi berbasis web, pengguna dapat berinteraksi tanpa perlu pertemuan fisik untuk mendapatkan informasi, serta dapat digunakan sebagai alat untuk menyederhanakan proses promosi, pemasaran, dan penyampaian informasi kepada masyarakat, kapan pun dan di mana pun.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Muaro Jambi, (2022), Desa Mendalo Indah dengan luas wilayah 6,49072925 Km² merupakan salah satu dari 20 desa yang terletak di Kecamatan Jambi Luar Kota, dengan jumlah penduduknya sekitar 4.479 ribu penduduk. Desa ini merupakan pusat pendidikan di Kabupaten Muaro Jambi, terutama karena keberadaan Universitas Negeri Jambi, sebuah universitas terkemuka di Provinsi Jambi. Pesatnya kedatangan mahasiswa Universitas Negeri Jambi dari luar Kabupaten Muaro Jambi tidak didukung oleh sarana untuk mendapatkan informasi mengenai penyedia jasa indekos.

Pada umumnya mahasiswa tersebut membutuhkan sebuah proses adaptasi yang tidak sebentar untuk mengenal lingkungan baru, sehingga menjadi suatu hambatan untuk mencari tempat tinggal di kota yang baru dikunjungi. Dalam melakukan pencarian informasi tempat tinggal atau indekos, biasanya melalui relasi pertemanan atau keluarga yang dikenal, akan tetapi tidak semua mahasiswa pendatang memiliki relasi tersebut untuk dijadikan acuan informasi detail dalam pencarian indekos. Langkah yang dilakukan dalam pencarian indekos ialah dengan berkeliling mendatangi satu persatu wilayah indekos untuk mendapatkan informasi detail akan indekos yang sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan pencarian tersebut dinilai tidak efisien, karena membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya yang cukup banyak sehingga para mahasiswa yang sedang mencari indekos akan merasa kebingungan dan kesulitan dalam mencari indekos yang sesuai dengan kebutuhan. Kemudian untuk melakukan pemesanan sewa kamar indekos, calon penyewa harus

bertemu langsung dengan pemilik indekos untuk melakukan transaksi pemesanan hingga pembayaran sewa indekos yang ingin disewa.

Informasi mengenai sewa indekos yang tersedia di Desa Mendalo Indah kebanyakan disebarakan melalui pemasangan papan iklan atau spanduk yang mencantumkan nomor telepon dan nama indekos saja. Karena periklanan yang masih bersifat *offline*, informasi yang diterima oleh calon penyewa seringkali kurang lengkap, seperti informasi tentang ketersediaan kamar kosong, harga, foto kamar, dan fasilitas yang tersedia. Selain itu, pengelolaan data masih dilakukan secara manual, seperti melakukan pencatatan kedalam sebuah buku. yang seringkali mengakibatkan kesalahan atau kehilangan data, hingga menghambat proses pencarian data. Bagi pemilik indekos, hal ini merupakan tantangan yang harus dihadapi di era kemajuan teknologi digital saat ini.

Dalam hal ini, aplikasi berbasis web dapat menjadi sarana penyedia informasi indekos yang efektif bagi para pencari indekos dan pemilik indekos untuk mempromosikan dan pengelolaan data indekos yang akan disewakannya secara *online*. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi dengan membuat sebuah sistem informasi manajemen sewa indekos berbasis *web* untuk membantu para pencari indekos dan sebagai media promosi indekos bagi pemilik indekos.

Dalam membangun sebuah sistem informasi, antarmuka pengguna adalah komponen utama yang berperan penting dalam kesuksesan sistem tersebut, oleh karena itu desain antarmuka pengguna harus dibuat semenarik mungkin (Galitz, 2010). Selain itu, antarmuka yang akan dibangun juga harus dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika antarmuka pengguna tidak dirancang dengan baik, maka akan terjadi kesenjangan dalam interaksi antara perangkat lunak dengan manusia, hilangnya informasi yang disajikan, kebingungan pengguna dalam menggunakan sebuah sistem informasi, bahkan sampai berdampak terhadap penolakan oleh pengguna. Desain antarmuka yang menarik dan mudah digunakan juga dapat mempengaruhi minat calon penyewa indekos untuk melakukan penyewaan pada indekos tersebut (Puji & Engraini, 2021).

Maka peneliti akan membangun sebuah rancangan antarmuka sistem informasi manajemen sewa indekos berbasis *web*. Dalam proses perancangan antarmuka sistem informasi, terdapat banyak metode yang dapat digunakan seperti metode *User Centered Design*, *Activity Centered Design*, *Goal Direct Design* dan lain sebagainya. Karena perancangan antarmuka yang dibuat pada penelitian ini akan berfokus pada pengguna, yaitu mulai dari menganalisis kebutuhan dan keinginan pengguna dalam mendapatkan sebuah informasi

detail, serta memberikan kenyamanan terhadap pengguna saat menggunakan sebuah sistem informasi. Sehingga peneliti menggunakan metode *User Centered Design* karena metode tersebut adalah metode yang paling cocok untuk digunakan. Metode *User Centered Design* yaitu sebuah metode yang digunakan untuk merancang atau mendesain sebuah antarmuka *website* yang menjadikan pengguna sebagai titik fokus dalam proses pengembangan antarmuka. Metode *User Centered Design* terdiri dari 4 tahap yaitu *understand context of use*, *specify user requirements*, *design solution* dan *evaluate against requirement*.

Metode *User Centered Design* telah digunakan pada beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Puji & Engraini (2021) yang berjudul “Perancangan *User interface* Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan *User Centered Design*”, dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa dengan penerapan metode *User Centered Design* memberikan hasil yang lebih baik seperti antarmuka yang dibuat menitikberatkan pada kebutuhan pengguna sehingga antarmuka yang dihasilkan tidak hanya mudah digunakan (*user friendly*) tetapi dapat menarik minat pengunjung untuk melakukan pembelian. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Perdanakusuma et al., 2021) yang berjudul “Perancangan *User Interface E-Learning Training Program* Kemaritiman dan Logistik PT. Samudera Indonesia dengan Metode *User Centered Design*”, dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa dengan menerapkan metode *User Centered Design* dapat menghasilkan rancangan *high-fidelity* prototype yang memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Serta penelitian lain yang dilakukan oleh (Solichuddin & Wahyuni, 2021) yang berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Situs Web Kalografi”, penelitian tersebut menjelaskan bahwa metode *User Centered Design* sangat membantu peneliti dalam menganalisis kebutuhan pengguna untuk menciptakan hasil rancangan yang tepat.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti mengajukan judul penelitian yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Antarmuka Pada Sistem Informasi Manajemen Sewa Indekos Berbasis *Web* Dengan Metode *User Centered Design*”. Diharapkan dengan adanya rancangan antarmuka sistem informasi manajemen yang dihasilkan, dapat mempermudah pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan serta meningkatkan kinerja pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat mengambil rumusan suatu masalah yaitu :

1. Bagaimana menganalisis dan merancang sebuah antarmuka sistem informasi manajemen sewa indekos berbasis *web* dengan metode *User Centered Design* ?.
2. Bagaimana hasil pengujian rancangan antarmuka menggunakan *Usability Testing* dengan bantuan *Tools maze design* dan metode *System Usability Scale* ?.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah rancangan antarmuka sistem informasi manajemen sewa indekos berbasis *web* dan mengetahui hasil evaluasi rancangan antarmuka yang telah sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Sebagai ruang lingkup perancangan ini, peneliti mengambil berbagai batasan masalah untuk menjaga konsistensi tujuan dari perancangan antarmuka. Sehingga masalah yang dihadapi tidak meluas dan pembahasan menjadi terarah, batasan tersebut adalah:

1. Hasil dari penelitian ini ialah berupa sebuah rancangan antarmuka berbasis *web* dalam bentuk *prototype* yang dibuat menggunakan *tools figma*.
2. Rancangan antarmuka sistem informasi manajemen sewa indekos ini hanya menampilkan informasi tentang indekos yang ada di Desa Mendalo Indah.
3. Evaluasi *prototype* yang dilakukan dengan *Usability Testing* dengan bantuan *Tools maze design* dan Metode *System Usability Scale*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian yang hendak dicapai, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini ialah:

1. Manfaat bagi pencari indekos, yaitu memudahkan dalam proses pencarian dan penyewaan indekos yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
2. Manfaat bagi pemilik, yaitu memperluas jangkauan promosi indekos hingga pengelolaan data indekos lebih aman dan terorganisir dan membantu pemilik indekos dalam hal mengingatkan masa habis sewa. kepada penyewa.