

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

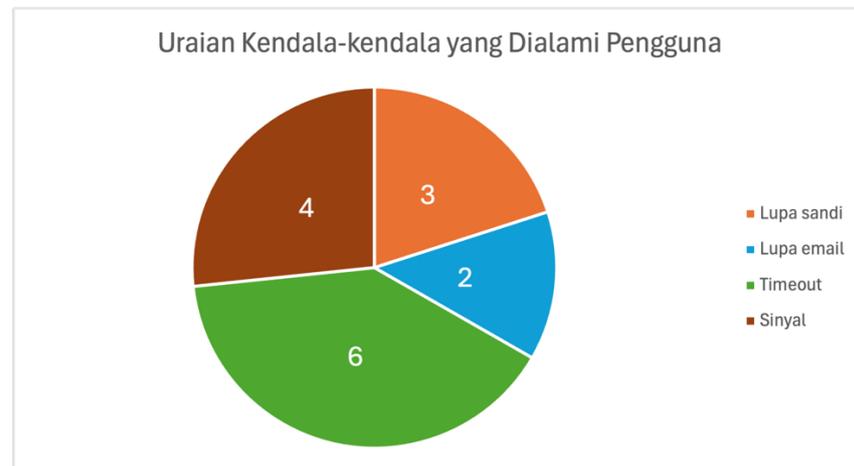
Si Cantik Bangsa (Sistem Pencatatan Partisipasi dan Kesetaraan dalam Pembangunan Desa) adalah platform untuk melakukan pencatatan partisipasi dan kesetaraan dalam pembangunan Desa di Kabupaten Kebumen. Platform ini berbasis web dan aplikasi *mobile*. Pengguna yang menggunakan web adalah Dinas PMD untuk melakukan *monitoring* usulan, aspirasi, dan partisipasi wanita dalam pembangunan Desa, sedangkan pengguna yang menggunakan aplikasi *mobile* adalah kader WANI LEmPER untuk membuat usulan dan aspirasi, dan memasukkan notulen kegiatan. Platform ini telah diluncurkan di Kabupaten Kebumen dan telah digunakan di 3 desa binaan WANI LEmPER, yaitu Desa Logede, Desa Ampelsari, dan Desa Kaliputih.

Hasil survei yang dilakukan menyatakan bahwa, 11 dari 14 pengguna mengalami kendala ketika menggunakan aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa. Detail hasil kuesioner dapat dilihat pada Lampiran 1. Gambar 1.1 adalah persentase pengguna yang mengalami kendala dan yang tidak mengalami kendala.



Gambar 1. 1 Persentase pengguna yang mengalami kendala dan yang tidak mengalami kendala

Berdasarkan Gambar 1.1 terdapat 93% pengguna yang mengalami kendala dan 7% pengguna yang tidak mengalami kendala. Gambar 1.2 adalah uraian kendala-kendala yang dialami oleh pengguna aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa.



Gambar 1. 2 Uraian kendala-kendala yang dialami pengguna

Berdasarkan Gambar 1.2 ada beberapa kendala yang dialami pengguna, yaitu kendala lupa *email/password*, *timeout* dan kecepatan jaringan/sinyal yang rendah.

Kendala yang pertama adalah *timeout*. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa pengguna aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa di Desa Ampelsari, pengguna mengatakan bahwa ketika mereka membuka aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa, aplikasi selalu menampilkan indikator *loading* dan pesan *error* yang mengatakan "*Timeout*". Selanjutnya adalah kendala kecepatan jaringan/sinyal yang rendah. Kendala ini di luar kontrol pengembang, dikarenakan kendala ini bergantung kepada infrastruktur jaringan yang dikelola operator seluler yang digunakan pengguna.

Selanjutnya adalah kendala lupa *email/password*. Kelupaan terhadap *email/password* adalah hal yang dapat dimaklumi, karena mayoritas pengguna aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa adalah perempuan dewasa dengan peran domestik. Aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa telah menyediakan fitur pengaturan ulang *password*, namun fitur ini memerlukan validasi melalui *email*. Sayangnya, sebagian besar pengguna tidak mengingat *email*

yang digunakan pada saat proses pendaftaran akun. Hasil kuesioner ini juga didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan 14 pengguna aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa di Desa Ampelsari. Pertanyaan yang ditanyakan adalah “Adakah kendala menggunakan aplikasi Si Cantik Bangsa?”. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa pengguna menyatakan bahwa mereka memang mengalami masalah *timeout*, sinyal yang buruk dan tidak lagi mengingat *email/password* yang digunakan saat pendaftaran.



Gambar 1. 3 Wawancara dengan beberapa pengguna aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa di Desa Ampelsari

Kendala-kendala yang dialami pengguna mengakibatkan menurunnya aksesibilitas pengguna, karena mereka tidak bisa menggunakan aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa akibat kendala-kendala yang mereka alami. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aksesibilitas pengguna aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan metode yang akan digunakan selama pengembangan aplikasi. Metode yang akan digunakan di penelitian ini adalah metode *Extreme Programming*.

Extreme programming adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak berbasis agile. Agile sendiri adalah salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak, sama halnya seperti metode *waterfall*. Agile berhasil menggantikan model pengembangan perangkat lunak tradisional

dalam komunitas perangkat lunak [1], [2], [3], [4]. Penelitian ini memilih model *extreme programming* dikarenakan model agile ini mengharuskan tim XP untuk selalu *on-touch* dengan pengguna. Setiap rilis yang dilakukan akan selalu beradaptasi dengan kebutuhan pengguna, bahkan ketika fitur selesai diimplementasi, dibutuhkan persetujuan dari *customer* terlebih untuk menyatakan fitur itu bisa digunakan secara universal. Selain itu, alasan penelitian ini memilih metode pengembangan ini dikarenakan, dalam mengembangkan perangkat lunak, metode ini mengharuskan pengembang untuk menggunakan *Test Driven Development* (TDD). TDD dapat mengurangi jumlah *bugs* dan menghasilkan kode yang lebih mudah dipelihara [5].

Oleh karena itu, berdasarkan uraian permasalahan yang dialami oleh aplikasi Si Cantik Bangsa, maka penelitian ini diberi judul “Pengembangan Aplikasi *Mobile* Si Cantik Bangsa Untuk Meningkatkan Aksesibilitas Pengguna Menggunakan Metode *Extreme Programming*”. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas pengguna dalam menggunakan aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa, sehingga pengguna dapat dengan lebih mudah menggunakan aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah kurangnya aksesibilitas pengguna yang diakibatkan oleh kendala *timeout* dan lupa *email/password*, sehingga pengguna tidak dapat menggunakan aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah: Bagaimana mengatasi kendala *timeout* dan lupa *email/password* untuk meningkatkan aksesibilitas pengguna aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini ditujukan hanya untuk pengguna aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa
2. Studi kasus penelitian ini terbatas hanya di Desa Ampelsari, Kabupaten Kebumen
3. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *Extreme Programming*

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan aksesibilitas pengguna aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa dengan mengatasi masalah *timeout* dan lupa *email/password*

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna dapat menggunakan aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa tanpa adanya masalah *timeout*
2. Memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi *mobile* Si Cantik Bangsa dengan memungkinkan pengguna untuk *login* tanpa menggunakan *email/password*
3. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang baik bagi mahasiswa Universitas Telkom Kampus Purwokerto khususnya mahasiswa-mahasiswa yang ingin mempelajari mengenai peningkatan aksesibilitas pengguna, atau pengembangan aplikasi *mobile* menggunakan metode *Extreme Programming*
4. Hasil penelitian dapat menjadi panduan untuk mengembangkan atau membuat penelitian serupa di masa yang akan datang.
5. Melalui pengembangan dan penerapan ilmu yang diperoleh selama studi, penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan baru bagi peneliti.