

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem Desa Pintar adalah sebuah sistem yang di design khusus untuk membantu mempercepat perkembangan teknologi didaerah-daerah khususnya daerah desa 3T (Terdepan, Terluar dan Terdalam). SIDESPIN sendiri didirikan pada tahun 2021 melalui program universitas untuk membuat sebuah kumpulan mahasiswa yang bernama Mahasiswa Inovator yang bertujuan untuk membuat berbagai Startup atau sebuah Sistem yang bergerak dibidang masing-masing dengan goals akhir impact sosiopreneur.(Azhiman et al., 2022)

Sistem Desa Pintar didasarkan pada fakta bahwa pengguna adalah faktor utama yang harus diperhatikan dalam perancangan produk digital. Oleh karena itu, perancangan produk harus memastikan bahwa kebutuhan dan harapan pengguna terpenuhi, sehingga produk dapat digunakan dengan mudah dan memuaskan. Penerapan metode *User Centered Design* dalam perancangan *User Interface User Experience* pada website Sistem Desa Pintar sangat penting untuk memastikan bahwa website tersebut dapat berfungsi dengan efisien dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. (Al Mahal Ramadano & Huda, 2021)

Oleh karena itu, metode *User Centered Design* digunakan sebagai dasar dalam perancangan website Sistem Desa Pintar untuk memastikan bahwa produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Dengan menerapkan metode *User Centered Design* dalam perancangan *User Interface User Experience*, website Sistem Desa Pintar dapat menjadi lebih user-friendly dan memuaskan bagi pengguna, sehingga mampu memberikan nilai tambah bagi masyarakat. Maka dari itu, penerapan metode *User Centered Design* dalam perancangan *User Interface User Experience* pada website Sistem Desa Pintar merupakan hal yang sangat penting bagi keberhasilan dan efektivitas dari website tersebut. (Azhiman & Dasmen, 2022)

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini menerapkan teknologi *User Interface User Experience Design*. Salah satu langkah pembuatan sebuah Sistem untuk membantu mempermudah programmer mengimplementasikan interface untuk sistem dengan referensi dari Design UI/UX yang telah di rancang ini. Pembuatan aplikasi menjadi mudah berkat penggunaan *Figma* sebagai Platform Design yang cukup mobile untuk diimplementasikan. Selain itu, Design *User Interface User Experience* juga sebagai tumpuan awal untuk melakukan sebuah pretest atau versi beta dalam sebuah aplikasi atau sistem yang ingin kita kembangkan. (Kurdiansyah et al., n.d.)

Salah satu penunjang sebuah platform aplikasi berbasis website adalah *User Interface User Experience* sedangkan dalam sebuah sistem untuk penyaluran informasi tentang desa sangat diperhatikan, Sistem Desa Pintar menyadari itu. Sehingga untuk *User Interface* pada platform ini berperan sebagai pendukung agar tidak saling dominan dengan fitur yang disediakan. *User Experiencenya* sendiri Sistem Desa Pintar memilih untuk simpel dan mudah digunakan agar pengguna mendapatkan pengalaman baru melakukan penggunaan untuk mendapatkan informasi yang valid serta dapat melakukan transaksi dengan nyaman didalam sebuah Sistem Desa Pintar. (Ningsih & Muzakir, 2021)

1.2 Perumusan Permasalahan

Rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana penerapan *User Centered Design* dalam perancangan *User Interface User Experience* pada Website Sistem Desa sehingga terciptalah rancangan tampilan Website Sistem Desa Pintar yang tervalidasi.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian/riset ini adalah Pengimplementasian metode *User Centered Design* untuk merancang *user interface user experience* pada website Sistem Desa Pintar.

1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang diambil pada tugas akhir ini untuk membatasi sasaran utama adalah sebagai berikut:

- a. Rancangan tampilan antarmuka visual (*Mockup*).

- b. Prototype digunakan sebagai simulasi website yang akan dikembangkan.
- c. Penelitian dilakukan dari sudut pandang pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas antarmuka : *User Centered Design* memastikan bahwa antarmuka website sistem desa pintar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga meningkatkan kualitas antarmuka dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.
2. Meningkatkan efisiensi dan produktivitas : *User Centered Design* memastikan bahwa tugas-tugas penting dapat diselesaikan dengan cepat dan efisien, sehingga meningkatkan produktivitas dan efisiensi.
3. Meningkatkan kepuasan pengguna : *User Centered Design* memastikan bahwa website sistem desa pintar dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga meningkatkan kepuasan dan memberikan pengalaman yang lebih baik lagi bagi pengguna.