

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut keterangan Husein selaku sekretaris Desa Pandan Makmur, yang terletak di Kecamatan Geragai, Kabupaten Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi, telah mencanangkan untuk menjadikan Desa cerdas berbasis digital. Tidak hanya itu Desa Pandan Makmur juga memiliki program kerja unggulan, memiliki dana usaha Desa dan juga pengelolaan sumber daya yang baik.

Namun, dalam prakteknya, terdapat kendala signifikan dalam mencapai tingkat partisipasi masyarakat yang optimal di tingkat desa. Salah satu kendala utama adalah kurangnya transparansi administrasi dan kurangnya informasi yang mudah diakses oleh masyarakat. Proses administrasi dan kegiatan desa yang belum transparan dapat menciptakan ketidakpastian di kalangan masyarakat, mengurangi tingkat kepercayaan terhadap pemerintah desa, dan juga dapat menghambat pencapaian tujuan pembangunan di tingkat Desa.

Pentingnya memperkuat transparansi administrasi dan informasi kegiatan desa mendorong kebutuhan akan suatu solusi yang inovatif dan efektif. Dalam era transformasi digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi, khususnya sistem informasi berbasis web, menawarkan potensi besar untuk mengatasi kendala tersebut. Menciptakan suatu lingkungan digital yang mendukung aksesibilitas informasi dan partisipasi masyarakat dapat menjadi solusi yang efektif untuk memperbaiki proses administrasi desa[1].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User interface/User experience* (UI/UX) yang intuitif dan menarik, serta front-end sistem informasi desa berbasis web yang *user friendly*. Meningkatkan transparansi administrasi dan kegiatan desa dengan melibatkan secara aktif masyarakat dalam seluruh proses pembangunan. Dalam kerangka ini, penggunaan metode *Design thinking* dianggap sangat relevan, karena memastikan bahwa solusi yang dihasilkan bukan hanya memenuhi

persyaratan teknis, tetapi juga secara efektif merespons kebutuhan dan ekspektasi nyata masyarakat.

*User interface* dan *User experience* merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain suatu produk[2]. *User interface* atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan *User experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program[3]. Pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah atau sulitnya saat berinteraksi dengan elemen antarmuka yang telah dibuat oleh desainer UI. Penggunaan metode *Design thinking* akan berpengaruh terhadap perancangan *user interface* dan *user experience* suatu produk. Metode *Design thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*[4]. Setiap proses dalam metode *Design thinking* digunakan untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan pengguna, kemudian akan diselesaikan menjadi sebuah solusi yang diterjemahkan dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi.

Dengan merancang sistem informasi desa berbasis web yang memadukan kecanggihan teknologi dengan kepekaan terhadap aspirasi masyarakat, diharapkan dapat menciptakan suatu ekosistem yang memperkuat transparansi, partisipasi, dan keberlanjutan pembangunan di tingkat desa. Solusi ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk meningkatkan efisiensi administrasi desa, membangun hubungan yang lebih dinamis antara pemerintah desa dan masyarakat, serta mengoptimalkan potensi pembangunan lokal.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar uraian latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu bagaimana merancang UI/UX yang *user friendly* dan *front end* website sistem informasi pada desa pandan makmur yang dapat digunakan untuk menunjang transparansi, dan informasi kegiatan desa serta mudah digunakan oleh Masyarakat?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah pada penelitian ini, agar pembahasan tidak meluas dan untuk memudahkan dalam menyelesaikan nantinya, maka dijabarkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Fokus pada perancangan tampilan antarmuka pengguna *User interface* yang lebih user-friendly untuk website.
2. Fokus Pada metode *Design thinking*.
3. Fokus penelitian terbatas pada *front end* Website Sistem Informasi Desa Pandan Makmur.
4. Menggunakan bahasa pemrograman HTML dan CSS *tailwind*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User interface* yang *user friendly* dan tampilan *front end Website* Sistem Informasi guna untuk menunjang transparansi dan informasi Desa Pandan Makmur agar mudah diakses oleh seluruh masyarakat Desa Pandan Makmur.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Perancangan UI/UX dan front and sistem informasi desa berbasis web untuk meningkatkan transparansi administrasi dan kegiatan desa menggunakan metode *design thinking* dibagi menjadi dua kategori yaitu.

#### 1.5.1 Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait khususnya di Desa Pandan Makmur Kecamatan Geragai, diantaranya:

1. Penelitian ini diharapkan bisa membantu memberikan rancangan tampilan antarmuka sebuah website yang dapat meningkatkan aksesibilitas informasi, transparansi dan layanan Desa Pandan Makmur.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu Desa Pandan Makmur dalam kategori Desa digital.

3. Penelitian ini juga diharapkan bisa membantu Meningkatkan pengalaman pengguna dengan merancang tampilan website yang user-friendly agar pengguna mudah dalam melakukan interaksi dengan website

### **1.5.2 Peneliti**

Kegunaan atau manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian sangat berguna karena dapat menambah ilmu pengetahuan baik teori maupun praktek dan dapat mengembangkan serta mengimplementasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan.
2. Hasil penelitian dapat menjadi acuan atau perbandingan untuk penelitian selanjutnya dengan kajian yang sama sekaligus dijadikan referensi dalam penulisan.

### **1.6 Sistematika Penelitian**

Laporan skripsi ini dibuat dengan sistematis dan terbagi dalam beberapa bab, dalam tiap bab akan menjelaskan masalah sesuai dengan tahapan penulisan skripsi.

## **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab satu penulis memaparkan sebagian besar dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan laporan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan yang dijadikan dasar teori dari analisis dan perancangan UI/UX, menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan atau laporan, metode penelitian, dan pembahasan secara detail berupa bahasan dari referensi yang dijadikan rujukan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian yang merupakan gambaran umum. Pada bab ini juga menyertakan data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan penelitian dalam bab ini menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang diteliti. Meliputi analisis kebutuhan terhadap tampilan antar muka yang diusulkan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan deskripsi, analisis perancangan desain, desain sistem, implementasi dan pembahasan, serta pengujian sistem.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang dihasilkan serta saran yang akan diberikan berdasarkan hasil yang telah dicapai sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan serta kemungkinan perkembangan untuk penelitian selanjutnya.