

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum

Otorita Ibu Kota Nusantara (OIKN) adalah Lembaga yang dibentuk untuk mengelola dan mengembangkan Ibu Kota Nusantara (IKN), ibu kota baru Indonesia yang dirancang untuk menjadi kota pintar (*smart city*) yang berbasis teknologi, ramah lingkungan, dan berkelanjutan. Sebagai bagian dari visi ini dalam mengembangkan Ibu Kota Nusantara (IKN), Otorita Ibu Kota Nusantara (OIKN) berfokus pada pengelolaan aspek pemerintahan, pengembangan infrastruktur, serta pengembangan teknologi untuk mendukung operasi kota. Dengan OIKN melakukan berbagai inisiatif digital yang mencakup pengembangan sistem informasi dan aplikasi yang akan mempermudah akses data serta meningkatkan efisiensi kinerja penggunaannya.

Deputi Transformasi Hijau dan Digital (THD) di OIKN berperan dalam mengawasi dan mengimplementasikan berbagai inisiatif, termasuk pengembangan aplikasi IKNOW. Deputi ini memiliki peran untuk memastikan teknologinya efektif secara fungsional, serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Melalui pengembangan aplikasi seperti IKNOW, OIKN berupaya menciptakan sistem efektif, responsif, dan mudah diakses, serta mendukung visi IKN sebagai kota pintar yang efisien dan berkelanjutan.

Dalam pengembangan aplikasi IKNOW terdapat tantangan yang muncul dalam hal navigasi yang efisien, kejelasan antarmuka pengguna, dan kenyamanan pengguna. Design Thinking mampu memberikan solusi bagi pengguna dengan fokus pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman pengguna, gangguan penggunaan, serta referensi interaksi visual dan navigasi yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna serta efisiensi kerja [1].

Design Thinking merupakan metode inovatif yang fokus pada pengguna dan pemecahan masalah melalui lima fase utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [2]. Penerapan Design Thinking dalam desain UI/UX berfungsi

menghasilkan antarmuka yang efisien secara fungsional dan juga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna, dengan memastikan aplikasi yang dirancang dapat menyelesaikan masalah pengguna dengan mudah [3].

Selama magang di Otorita Ibu Kota Nusantara (OIKN), saya ditempatkan di divisi Ekosistem Digital (ED) yang bertanggung jawab atas pengembangan sistem informasi digital, termasuk aplikasi IKNOW. Terdapat beberapa tugas utama yang saya kerjakan, diantaranya adalah:

1. Melakukan riset masalah pengguna pada aplikasi versi sebelumnya dan mencari solusi yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna
2. Merancang desain UI/UX dengan pendekatan Design Thinking yang berfokus pada aspek estetika antarmuka, pemilihan warna, tipografi, dan elemen grafis yang intuitif.
3. Mengembangkan fitur aplikasi yang baru dan menyempurnakan fitur yang telah ada berdasarkan hasil riset dan kebutuhan pengguna.

Hasil magang saya ini relevan untuk dijadikan skripsi non-reguler karena terdapat kontribusi nyata dalam pengembangan aplikasi berbasis teknologi, yang mendukung upaya digitalisasi OIKN. Pendekatan Design Thinking yang diterapkan, serta fokus pada pengembangan antarmuka yang efisien dan mudah digunakan menjadikan proyek ini sebagai topik yang dapat diangkat dalam penelitian akademik. Berfokus pada teknologi yang mampu mendukung kota pintar, hasil magang ini mampu memberikan dampak yang positif bagi pengelolaan IKN.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasar gambaran umum seperti di 1.1, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perkembangan kualitas desain UI/UX yang dikembangkan daripada aplikasi IKNOW yang sebelumnya?
2. Bagaimana Design Thinking dapat digunakan untuk merancang ulang UI/UX aplikasi IKNOW?

3. Sejauh mana penerapan desain UI/UX yang dapat meningkatkan kenyamanan dan kecepatan navigasi dalam aplikasi IKNOW?

1.3. Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang perlu dijelaskan agar fokus dan ruang lingkup penelitian akan tetap terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan aplikasi: Penelitian ini hanya mencakup tahap pengembangan aplikasi IKNOW mulai dari proses desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) hingga pembuatan prototype yang telah direvisi oleh mentor. Tahapan lainnya seperti implementasi atau evaluasi pasca-peluncuran tidak termasuk dalam cakupan laporan ini.
2. Metode yang digunakan: Penelitian ini hanya menggunakan metode Design Thinking, yang terdiri dari lima tahapan utama: empati, definisi masalah, ideasi, prototyping, dan pengujian. Metode ini digunakan untuk merancang ulang UI/UX aplikasi IKNOW yang digunakan oleh mentor di Otorita Ibu Kota Nusantara. Pendekatan desain lain atau metode penelitian lainnya tidak akan dibahas dalam laporan ini.
3. Fokus pada desain UI/UX: Laporan ini hanya akan membahas perancangan ulang UI/UX aplikasi IKNOW, dengan fokus pada peningkatan kemudahan penggunaan dan efektivitas interaksi pengguna. Aspek teknis lain terkait pengembangan aplikasi, seperti coding atau pemrograman backend, tidak termasuk dalam ruang lingkup laporan ini.
4. Penggunaan metode Design Thinking: Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, namun saat proses pengembangan tidak sampai pada tahap testing/ pengujian. Hal ini dikarenakan pengembangan aplikasi yang belum sepenuhnya selesai.
5. Batasan waktu dan lokasi: Penelitian ini difokuskan pada pengembangan UI/UX dalam konteks aplikasi IKNOW yang digunakan oleh Otorita Ibu

Kota Nusantara (OIKN) selama periode magang, dengan lokasi terbatas pada lingkungan organisasi tersebut.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi IKNOW yang digunakan oleh Otorita Ibu Kota Nusantara (OIKN) dengan menggunakan pendekatan Design Thinking. Adapun tujuan spesifik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Kemudahan Penggunaan: Dengan merancang UI/UX yang intuitif dan mudah digunakan untuk meningkatkan interaksi pengguna dengan aplikasi IKNOW, sehingga mengurangi kesulitan yang dihadapi oleh pengguna pada versi sebelumnya.
2. Meningkatkan Aksesibilitas: Membuat aplikasi IKNOW lebih responsif dan dapat diakses dengan mudah oleh berbagai jenis pengguna di OIKN, guna mendukung produktivitas dan efisiensi kerja dalam organisasi.
3. Meningkatkan Pengalaman Pengguna (UX): Merancang pengalaman pengguna yang menyenangkan dan memuaskan, dengan memastikan bahwa desain antarmuka sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.
4. Pengembangan Prototipe: Menghasilkan prototipe UI/UX yang telah direvisi dan divalidasi oleh mentor sebagai hasil dari penerapan proses Design Thinking, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.
5. Memberikan Kontribusi pada Transformasi Digital: Mendukung upaya transformasi digital yang lebih terintegrasi di OIKN dengan menyediakan aplikasi yang lebih efisien, modern, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Dengan menetapkan tujuan yang jelas ini, diharapkan laporan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam perancangan aplikasi berbasis kebutuhan pengguna dan mendukung efektivitas operasional di lingkungan OIKN.