

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perguruan Tinggi Mandiri Gotong Royong Membangun Desa (PTMGRMD) merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh LLDIKTI IV dengan tujuan membangun desa atau kuliah kerja nyata tematik. Kegiatan ini memiliki 5 indikator keberhasilan yaitu zero new stunting, literasi masyarakat miskin, one village one product, puskesmas, dan program inovasi. Mahasiswa yang mengikuti kegiatan ini ditempatkan di 126 desa di wilayah Sumedang, salah satunya merupakan Desa Marongge.

Desa Marongge, yang terletak di Kecamatan Tomo, Kabupaten Sumedang, adalah desa yang kaya akan potensi alam dan budaya. Namun, sampai saat ini Desa Marongge masih belum memiliki *platform* digital untuk menyampaikan informasi tentang desa dan kegiatan yang berlangsung di desa kepada warga maupun masyarakat luar. Akses informasi yang terbatas dapat menghambat keterlibatan masyarakat dalam kegiatan desa dan menurunkan minat wisatawan untuk mengunjungi desa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, mahasiswa yang tergabung dalam program PTMGRMD melaksanakan program kerja inovasi dengan membuat sebuah *website* desa yang berfungsi sebagai media informasi Desa Marongge. Penyediaan *website* sebagai media informasi juga dapat meningkatkan transparansi pemerintahan desa dan partisipasi masyarakat dalam kegiatan desa. Masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi tentang desa dan memberikan umpan balik yang berguna bagi perkembangan desa.

Perancangan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk *website* Desa Marongge sangat penting untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat diakses dengan mudah oleh pengguna terutama warga Desa Marongge. Desain yang baik tidak hanya memperhatikan estetika, tetapi juga benar-benar dapat digunakan oleh semua kalangan, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan dalam hal teknologi. Oleh karena itu, penulis merancang desain antarmuka *website* dengan tampilan yang informatif dan menarik sehingga dapat mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna, agar *website* tersebut dapat diterima baik oleh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang dihadapi adalah dibutuhkan rancangan desain UI/UX website yang berfungsi sebagai media informasi Desa Marongge.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari proyek akhir ini adalah menghasilkan rancangan UI/UX website sebagai media informasi Desa Marongge yang sesuai dengan kebutuhan dan mudah digunakan oleh pengguna.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Perancangan desain UI/UX *website* dengan menggunakan metode *design thinking*.
2. Desain UI/UX yang dirancang oleh penulis hanya ditujukan untuk *platform website*.
3. Perancangan desain *user interface* menggunakan aplikasi figma.
4. *Website* yang dibuat menampilkan fitur menu berita desa, agenda kegiatan, galeri aktivitas, profil desa, produk desa, layanan dan kontak desa.
5. Pemilihan warna utama dalam desain (orange dan hijau) sudah ditentukan oleh perangkat Desa Marongge

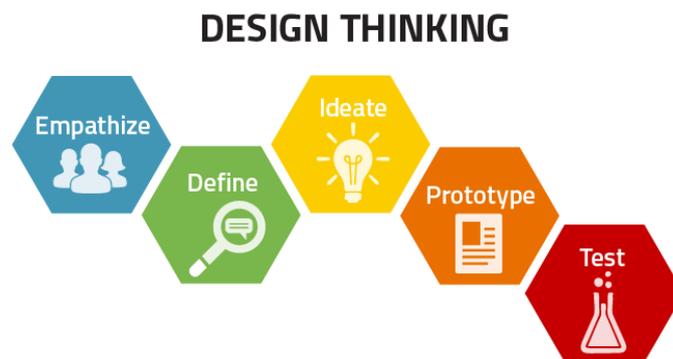
1.5 Definisi Operasional

Pada kegiatan Perguruan Tinggi Mandiri Gotong Royong Membangun Desa (PTMGRMD) terdapat beberapa program kerja salah satunya adalah program inovasi. Pada program kerja inovasi ini penulis sebagai *designer* UI/UX bertugas merancang desain *website* Desa Marongge. Hal penting dalam sebuah *website* adalah desain antarmuka yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Untuk memperoleh rancangan desain UI/UX yang baik dan menarik ada beberapa tahapan metode yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan pengguna.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada pengerjaan proyek ini menggunakan metode *design thinking*. *Design Thinking* untuk pembuatan UI/UX *website* desa melibatkan pendekatan kreatif yang berfokus pada pemecahan

masalah dengan cara memahami kebutuhan pengguna secara mendalam. Metode ini terdapat 5 tahapan seperti gambar berikut :



Gambar 1. 1 *Design Thinking*