

Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode *Design Thinking*

Redesigned UI Appearance Of Sukamukti Village Website Using Design Thinking Method

Siti Nurrohmah¹, Rian Andrian²

Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia¹²

sitinnrhmh21@upi.edu*¹, rianandrian@upi.edu²

Abstrak

Saat ini website desa menjadi salah satu media informasi berbasis digital yang dapat membantu pemerintah desa dalam melayani, menampilkan promosi dari seluruh potensi desa yang dimiliki serta menyampaikan berita secara luas. Website Desa ini nantinya akan digunakan untuk mempermudah kinerja serta komunikasi dua arah antara masyarakat dan pihak pemerintah desa. Sering sekali kita menemukan masalah dalam mengakses website desa salah satunya melalui tampilan desain yang kurang informatif dan terlalu kompleks. Hal ini dapat dimulai dari tata letak, jenis huruf, hingga navigasi yang ditampilkan tidak memenuhi aspek *User Friendly*. Diperlukannya rancangan desain website Desa agar dapat memberikan tampilan yang baik, informatif serta mudah digunakan ketika diakses banyak orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *design thinking* yang dipadukan dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi literatur. Adapun hasil yang dimiliki setelah menerapkan metode *design thinking* dalam menyusun rancangan desain website desa yaitu adanya perubahan yang baik dalam tampilan website yang bisa memberikan kemudahan serta kesesuaian dengan kebutuhan *user* dalam mengakses nya. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan desain website desa yang informatif, menarik, mudah dibaca dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

Kata kunci: Desain Thinking; Sistem Informasi; Website Desa.

Abstract

Currently the village website is one of the digital-based information media that can assist the village government in serving, displaying promotions of all village potentials and conveying news widely. This village website will later be used to facilitate performance and two-way communication between the community and the village government. Very often we find problems accessing the village website, one of which is through the appearance of a design that is less informative and too complex. This can start from the layout, typeface, to the navigation that is displayed does not meet the *User Friendly* aspect. The village website design is needed so that it can provide a good appearance, is informative and easy to use when accessed by many people. The method used in this study is the *design thinking* method combined with data collection methods in the form of observations, interviews and literature studies. The results obtained after applying the *design thinking* method in compiling village website designs are good changes in the appearance of the website which can provide convenience and suitability for user needs in accessing it. This research was conducted with the aim of producing village website designs that were informative, attractive, easy to read and easily accessible to the wider community.

Keywords: *Design Thinking*; *Information Systems*; *Village website*.

Naskah diterima 19 Desember 2022; direvisi 15 Februari 2023; dipublikasi 1 Maret 2023.
JATI is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Dengan seiring berkembangnya teknologi informasi, seluruh pihak khususnya pemerintah serta masyarakat harus dihadapkan dengan kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat. Hal ini memberikan pengaruh yang signifikan bagi semua pihak kemampuan beradaptasi menjadi hal yang penting saat ini. Desa Sukamukti telah menerapkan teknologi informasi melalui sebuah website sebagai media digital sering dikunjungi oleh masyarakat luar untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Desa Sukamukti merupakan salah satu dari 270 desa yang ada di bawah pimpinan pemerintahan Kabupaten Bandung [1].

Website Desa Sukamukti memiliki alamat situs yang bisa dikunjungi yaitu <https://sukamukti-katapang.desa.id>. Namun, dengan kemampuan adaptasi staf desa yang terbatas dalam menggunakan teknologi membuat situs ini kurang menarik. Website sudah lama tidak aktif seperti website desa lainnya, kemudian informasi penting yang seharusnya ditampilkan tidak tersedia, ketika pengunjung website mengaksesnya banyak fitur yang menampilkan halaman kosong. Hal inilah yang bisa membuat pengunjung website merasa bingung dan tidak nyaman. Dari permasalahan yang diuraikan diatas, terdapat topik utama yang menarik untuk dibahas yaitu tampilan UI website Desa Sukamukti kurang menarik serta fitur yang ada tidak menampilkan

informasi penting untuk diakses masyarakat sehingga website tidak bersifat informatif. Hal inilah yang membuat website tidak bisa memberikan kesan menarik untuk mempengaruhi user agar selalu mengaksesnya. Mengenai fitur-fitur yang ditampilkan pada sebuah website desa disesuaikan dengan pedoman dari Depkominfo, yang menyatakan bahwa sebuah website harus menampilkan minimal fitur yang ada seperti pada tabel di bawah ini. Adapun fitur lainnya yang ditampilkan diserahkan kepada pihak pengelola website agar bisa memberikan layanan terbaik bagi masyarakatnya sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1.

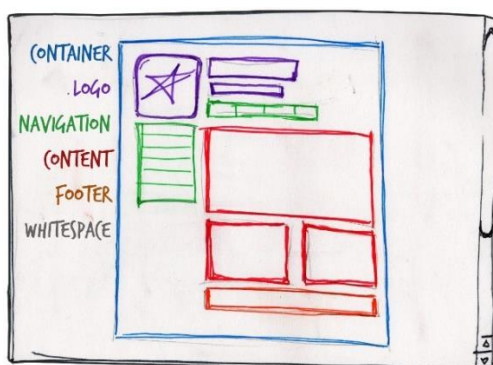
Tabel 1. Fitur Website

No	Fitur/Isi	Keterangan
1.	Selayang Pandang	Adanya visi/misi, sejarah, moto daerah, lambing dan arti dari logo.
2.	Struktur Pemerintah	Nama, alamat, no Hp, serta biodata dari pemimpin yang menjabat agar dikenali masyarakat
3.	Keadaan Geografi	Cuaca, sosial, ekonomi, serta budaya
4.	Peta wilayah dan Sumber daya	Peta wilayah serta sumber daya yang ada di daerah setempat
5.	Peraturan Daerah	Peraturan dan kebijakan yang dimiliki oleh daerah setempat
6.	Buku Tamu	Layanan untuk memberikan masukan, pengaduan serta berbagai hal dalam komunikasi dua arah

Dalam beberapa kegiatan yang diselenggarakan, website desa sering menjadi salah satu media yang dinilai oleh beberapa pihak sehingga mendapatkan penghargaan. Begitupula dengan website Desa Sukamukti akan tetapi website Desa Sukamukti belum memiliki peningkatan dalam mendapatkan penghargaan website terbaik. Maka dari itu pihak Diskominfo Kab. Bandung sebagai forum besar dalam mengelola website menyarankan agar website Desa Sukamukti segera diperbarui mulai dari desain, kenyamanan, fitur, serta hal lainnya yang bisa memberikan kemudahan dalam melayani masyarakat. Dengan demikian keterbukaan informasi harus dapat dilakukan oleh pemerintah desa dalam mengembangkan desanya serta mewujudkan kemudahan penyebaran akses informasi dan melayani masyarakat luas.

Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan dengan pihak pengelola website Desa Sukamukti, bahwasanya website tersebut belum mengalami pembaharuan yang baik karena kurangnya tenaga ahli yang dapat merancang serta mengelola website. Maka dari itu penulis memiliki solusi yang bisa membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi yaitu dengan membuat desain ulang website Desa Sukamukti khususnya dari sisi UI serta fitur yang ditampilkan, agar kedepannya website dapat diakses dengan baik serta lebih informatif untuk pengguna. Dalam membuat rancangan desain ulang website Desa Sukamukti, penulis bekerja sama dengan pihak Diskominfo bidang Aptika dengan tujuan mendapatkan arahan yang baik dari mentor yang telah memiliki ilmu dan pengalaman yang banyak agar *output* yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan.

Untuk membuat rancangan desain website disesuaikan dengan teori penting mengenai desain pada buku "*The principle of beautiful web design*", yaitu dengan memperhatikan bagian terpenting dari sebuah desain website yaitu variabel *web page anatomy* pada gambar 1.



Gambar 1. Web Page Anatomy

Pada penelitian terdahulu telah membahas mengenai perancangan desain pada Desa Tanjung Sari Jember, yang menerapkan metode *UCD* [2]. Penelitian sebelumnya tentang perancangan UX pada sistem informasi Lentera, menggunakan metode *agile development* [3]. Selanjutnya pada penelitian terdahulu membahas

mengenai perancangan sistem informasi website pada Desa Klambir Lima dalam rancangannya menerapkan metode *waterfall* [4]. Selain itu pada penelitian mengenai perancangan UI/UX pada website PD.BPR NTB yang menerapkan metode *design thinking* pada proses perancangannya [5]. Serta penelitian terdahulu lainnya yaitu mengenai rancang purwarupa untuk aplikasi masyarakat pesisir dengan menerapkan metode *design thinking*. Melalui penelitian ini, penulis menerapkan metode *design thinking* untuk membuat rancangan desain ulang website Desa Sukamukti. Dimana Metode *design thinking*, berfokus pada pemberian solusi dari permasalahan yang dimiliki terkait desain antar muka website, dengan menerapkan pendekatan kontekstual dan metode dari sisi pengguna secara langsung [6].

Adapun yang menjadi pembeda dalam penelitian ini dengan terdahulu yaitu penulis langsung menggunakan metode *design thinking* dalam merancang ulang desain website desa serta langsung menempatkan diri dalam situasi yang terjadi sehingga dalam membuat rancangan UI yang menjadi fokus utama pada penelitian ini memberikan jalan keluar yang tepat. Keuntungannya penulis membuat desain baru berada ditempatnya langsung yaitu Dinas Komunikasi dan Informatika Kab. Bandung selama lima bulan dalam kegiatan praktik industri. Seluruh tahapan dalam metode *design thinking*, dilakukan dengan baik dan teliti, fokus utama dalam metode tersebut adalah *user* dimana *user* adalah orang yang memiliki masalah akan tetapi *user* tersebut juga yang memiliki kunci jawaban atas masalahnya sendiri, dengan dibantu oleh arahan pihak Diskominfo Kab. Bandung dan penulis.

2. Metode Penelitian

Pada bagian ini membahas mengenai rancangan UI website desa yang terbaru, sebelum melakukan rancangan tentunya penulis melakukan beberapa metode yaitu dengan menerapkan metode *design thinking* dalam menyusun rancangan terbaru dari desain website desa. Metode *design thinking* itu sendiri adalah metode yang memiliki arti bahwa orang yang sedang menghadapi suatu masalah adalah orang yang memiliki jawaban pula untuk menyelesaikan masalah tersebut [7]. Metode *design thinking* sangat berguna bagi perancang desain untuk mengatasi permasalahan kompleks karena mengubah strategi menjadi solusi. Dalam mendukung perancangan desain terbaru website Desa Sukamukti penulis mengumpulkan informasi serta data yang memberikan dukungan untuk merancang desain website, metode itu sendiri menggunakan metode observasi, wawancara dan studi literatur.



Gambar 2. Tahap Design Thinking

Adapun langkah – langkah dalam menyelesaikan masalah disusun seperti yang ditampilkan pada gambar 2, dimana proses digambarkan secara urut antara hubungan satu dengan lainnya. Untuk memperkuat hasil dari penelitian maka dilakukan pengumpulan data melalui metode berikut:

1. Observasi
Observasi dilakukan oleh penulis dengan mengunjungi langsung tempat terkait objek yang diteliti dan ikut serta berpartisipasi dalam menganalisis website Desa Sukamukti, yang dilaksanakan selama 2 hari berturut-turut.
2. Wawancara
Selama wawancara berlangsung penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada 12 narasumber yang memiliki keterkaitan dalam membuat website Desa Sukamukti serta beberapa pengalaman yang dihadapi masyarakat dalam mengakses website desa.
3. Studi Literatur
Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data, informasi serta teori yang bisa membantu penulis melengkapi data yang telah diterima untuk membuat desain ulang website desa.

Dalam membuat rancangan ulang desain website desa, penulis menggunakan metode *design thinking*, yaitu metode desain dengan fokus utama untuk bisa menyelesaikan masalah melalui solusi-solusi digunakan. *Design thinking* sangat membantu dalam mengatasi berbagai masalah dan memahami kebutuhan manusia yang terlibat, melalui tukar pikiran atau *brainstorming* yang kemudian diimplementasikan dalam suatu *prototype* hingga

dilakukannya pengujian. Adapun beberapa tahapan yang harus dilalui dalam menggunakan metode *design thinking*, yaitu[8]:

1. *Empathize*

Proses pertama yaitu dengan memperhatikan aspek yang berpusat pada pengguna fase ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan pengguna serta kebutuhannya. Dimulai dengan melakukan pendekatan kepada pengguna untuk mendapatkan pemahaman secara empatik dari masalah yang ingin diselesaikan dan lebih memahami mengenai kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui hal tersebut, dilakukan melalui observasi, wawancara dan memposisikan diri sendiri sebagai pengguna.

2. *Define*

Proses kedua yang dilakukan dengan cara mendefinisikan informasi yang telah didapat untuk menemukan masalah inti dengan membuat *point of view*. Informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *empathize* atau tahap awal maka dalam mengidentifikasi dikelompokkan berdasarkan beberapa hal yaitu masalah yang akan diselesaikan serta solusi yang bisa digunakan.

3. *Ideate*

Proses ketiga yaitu melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan ide-ide yang bisa menjadi solusi dari masalah. Ide dituangkan dalam bentuk gambaran maupun sketsa dasar ide yang paling baik akan menjadi solusi tepat sehingga dijadikan implementasi dalam bentuk *prototype*.

4. *Prototype*

Proses keempat yaitu implementasi ide yang dijelaskan dengan baik sehingga kesalahan yang ada bisa diatasi langsung. Tahap keempat ini, dilakukannya pembuatan produk dari solusi yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya.

5. *Testing*

Proses kelima yang dilakukan setelah pembuatan *prototype* akan diuji sehingga dapat menerima masukan dalam penyempurnaan produk yang akan dihasilkan. Setelah melakukan uji coba maka kita akan bisa mengetahui kebutuhan *user*, bagaimana cara seseorang ketika berinteraksi dengan produk yang dibuat, serta bagaimanakah tingkat kesulitan dalam mengakses produknya.

Semua tahapan diselesaikan secara terurut oleh penulis pada September – Desember 2022 di Dinas Komunikasi dan Informatika, Statistik dan Persandian Kabupaten Bandung. Melalui metode *design thinking*, semua alur yang ada dilakukan secara berurutan dan terus-menerus hal ini bertujuan untuk bisa mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan *user*. Metode ini diproses dan diterapkan secara berulang untuk memahami pengguna, mendeskripsikan masalah, dan membuat solusi yang lebih inovatif dan kreatif. Apabila terjadi kegagalan pada salah satu tahap metode *design thinking*, maka dapat dalam membuat rancangan kita bisa kembali kepada tahap yang memungkinkan untuk diperbaiki. Sebagai salah satu contoh misalnya jika pada tahap *prototype* kita mengalami kegagalan dalam menerapkannya maka dapat kita perbaiki pada tahap *ideate* yaitu dengan mencari solusi yang lain agar lebih tepat dan ideal.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam prosesnya, akan memuat berbagai hal khususnya ide yang dihasilkan akan menjadi solusi untuk bisa menyelesaikan masalah yang ada dalam perancangan UI desain untuk Website Desa Sukamukti Kabupaten Bandung, adapun langkah penerapannya antara lain sebagai berikut.

3.1. *Emphatize*

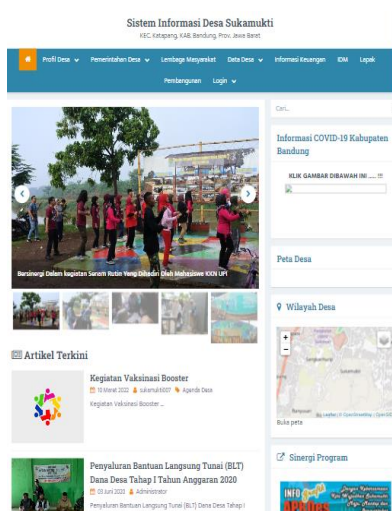
Dilakukan untuk menggali informasi dalam memenuhi kebutuhan pembuatan desain website dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna. Observasi dilakukan agar penulis bisa mengamati langsung pihak terkait serta mengetahui seluruh masalah yang dapat diselesaikan terkait dengan website desa. Wawancara dilakukan oleh penulis agar memiliki informasi yang sangat dibutuhkan seperti halnya informasi website desa yang dimiliki, sebagai media informasi yang bisa diakses secara luas oleh masyarakat serta informasi dukungan lainnya [9]. Melalui tahap inilah penulis akan menempatkan diri dengan situasi yang sebenarnya, sehingga bisa lebih mudah dalam memahami permasalahan yang dimiliki. Dapat dilihat pada tabel 2 terdapat data profile narasumber dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, narasumber terdiri dari 6 orang laki-laki dan 6 orang perempuan diantaranya staf Diskominfo Kab.Bandung, Staf Desa serta masyarakat luas yang telah memiliki pengalaman langsung ketika mengakses websiteDesa Sukamukti.

Tabel 2. Profile Narasumber

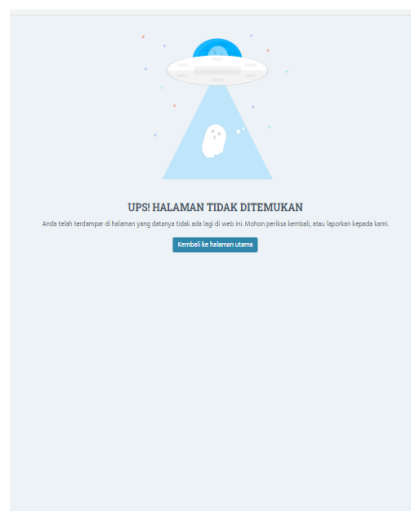
No.	Narasumber	Pekerjaan	Jenis Kelamin	Lokasi
1	RR	Staf Bid. Aptika	Laki-laki	Diskominfo
2	AS	Kabid Aptika	Laki-laki	Diskominfo

3	EK	Staf Desa	Perempuan	Desa Sukamukti
4	KI	Tim pogrammer	Laki-laki	Diskominfo
5	SI	Masyarakat	Perempuan	Desa Sukamukti
6	EN	Masyarakat	Perempuan	Desa Sukamukti
7	II	Masyarakat	Laki-laki	Desa Sukamukti
8	LY	Masyarakat	Perempuan	Desa Sukamukti
9	AS	Masyarakat	Laki-laki	Desa Sukamukti
10	CS	Masyarakat	Perempuan	Desa Sukamukti
11	AN	Masyarakat	Laki-laki	Desa Sukamukti
12	SS	Masyarakat	Perempuan	Desa Sukamukti

Berikut merupakan tampilan dari website Desa Sukamukti Kabupaten Bandung dengan beberapa masalah yang ada, dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini. Gambar yang diambil sebagai sampel hanya bagian beranda serta tampilan saat fitur diakses, hal ini karena seluruh fitur yang ada ketika diakses menampilkan halaman kosong seperti pada gambar 4.



Gambar 3. Tampilan awal website desa



Gambar 4. Tampilan saat fitur diakses

Pada tabel 3, merupakan data hasil wawancara serta percobaan akses terhadap website Desa Sukamukti, terlihat bahwa masalah yang dominan pada website Desa Sukamukti yaitu setelah website diakses timbul ketidaknyamanan pada pengguna karena desain kurang menarik, website yang tidak informatif, serta informasi yang ditampilkan sangat sedikit sehingga informasi tersebut tidak dapat memenuhi kebutuhan masyarakat untuk mengetahui lebih lanjut mengenai Desa Sukamukti.

Tabel 3. Hasil Observasi dan Wawancara

No.	Narasumber	Masalah yang dihadapi
1	RR	<ul style="list-style-type: none"> Website sudah lama tidak di update Pada <i>Homepage</i> tidak ada tampilan pemimpin desa Banyak <i>whitespace</i> yang kosong
2	AS	<ul style="list-style-type: none"> Berita yang ada pada website tidak diperbarui Kurang informatif Tidak ada warna khas
3	EK	<ul style="list-style-type: none"> Tidak ada informasi penduduk Informasi pegawai mengenai Desa Sukamukti Tidak menampilkan letak geografis atau data desa yang dibutuhkan masyarakat saat diakses
4	KI	<ul style="list-style-type: none"> Website tidak menarik Tidak ada ciri khas dari Desa Sukamukti

No.	Narasumber	Masalah yang dihadapi
		<ul style="list-style-type: none"> Banyaknya halaman kosong.
5	SI	<ul style="list-style-type: none"> Website sering error saat diakses Desain website tidak menarik Tampilan informasi tidak lengkap
6	EN	<ul style="list-style-type: none"> Website tidak update Desain tidak menarik Tidak ada kontak yang bisa dihubungi
7	II	<ul style="list-style-type: none"> Website sepertinya tidak aktif Desain biasa saja Informasi tidak lengkap
8	LY	<ul style="list-style-type: none"> Berita pada website tidak berubah Tidak ada konyak layanan untuk masyarakat Desain biasa tidak ada ciri khas
9	AS	<ul style="list-style-type: none"> Website tidak aktif Berita dan informasi tidak lengkap
10	CS	<ul style="list-style-type: none"> Banyak Halaman Kosong Desain tidak menarik
11	AN	<ul style="list-style-type: none"> Website tidak memberikan kesan menarik Informasi yang ditampilkan tidak lengkap Desain biasa saja
12	SS	<ul style="list-style-type: none"> Informasi dan fitur tidak lengkap Banyak halaman kosong Desain biasa saja

3.2. Define

Tahap kedua dengan mendefinisikan informasi yang telah didapatkan melalui analisis dari tahap *emphatize*, tentunya hal ini dilakukan agar penulis dapat menemukan masalah utama dari masalah-masalah yang dijelaskan oleh narasumber. Dengan kata lain bahwa *define* membantu dalam menentukan *point of view* dari uraian masalah yang dihadapi oleh *user* mengenai website desa sebagai media informasi publik. Adapun *point of view* dari uraian narasumber adalah seperti pada tabel 4 yang menjadi luaran dari tahap kedua setelah tahap pertama selesai dilakukan dengan baik [10].

Tabel 4. Hasil Observasi dan Wawancara

No.	<i>Point Of View</i>
1	Dilakukan rancangan desain ulang untuk memperindah tampilan website desa
2	Menerapkan warna khas untuk desain website Desa Sukamukti
3	Ditampilkan layout yang baik untuk memberikan kenyamanan saat membaca informasi
4	Melengkapi fitur yang tersedia pada website desa
5	Membuat setiap fitur yang ada menampilkan informasi yang sesuai

Pada tahap *define*, penulis mengerucutkan kebutuhan utama (*user persona*) [11], sebagai *point of view* dalam memenuhi keinginan pengguna. Seperti yang telah diuraikan pada tabel diatas bahwa kebutuhan utama dalam membuat desain website Desa Sukamukti dibagi kedalam beberapa point antara lain, desain yang dibuat harus dapat menarik perhatian serta diberikan ciri khas. Membuat seluruh menu terisi atau tidak menampilkan menu yang kemungkinan besar akan menjadi masalah (*error*). Dalam melaksanakan *define*, terkait masalah yang ada harus dilakukan dengan teliti dan terperinci agar bisa memberikan kemudahan dalam mengajukan solusi yang ideal untuk website Desa Sukamukti, serta meminimalisir kesenjangan yang terjadi antara *user* dengan pihak pengembang dalam membuat rancangan website Desa.

3.3. Ideate

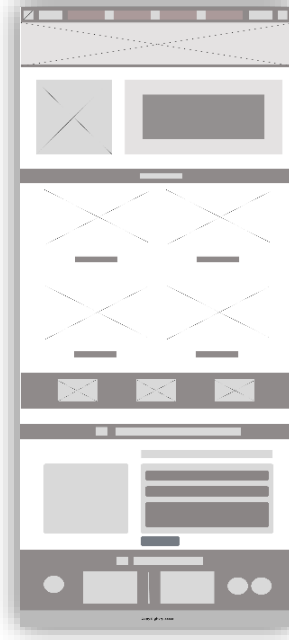
Setelah mendapatkan kebutuhan pengguna maka langkah selanjutnya diimplementasikan dalam tahap *ideate* dengan membuat perancangan *User Interface* (antar muka) [12] website Desa Sukamukti yang berhubungan langsung dengan *user*. Penulis terlebih dahulu membuat rancangan sederhana atau kerangka dasar yang dapat disebut *wireframe*, dalam membuat rancangan desain website penulis mengambil komponen utama dengan memperhatikan *web page anatomy* [13]. Dalam rancangan *wireframe* ini masih menggunakan beberapa

warna yang selaras untuk membedakan tempat yang akan dimasukan elemen utama dalam melengkapi rancangan website Desa Sukamukti, seluruh ide tersebut digambarkan sebagai berikut.

3.3.1. Tampilan Homepage



Gambar 5. Wireframe Home



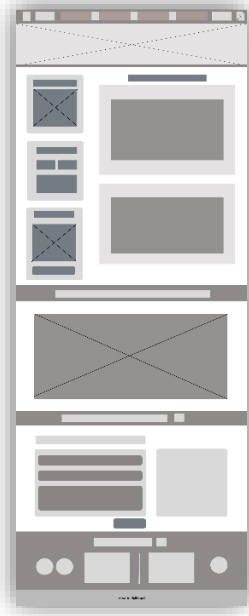
Gambar 6. Profile Kepala

Homepage pada gambar 5 yaitu tampilan awal pada website Desa Sukamukti, penulis membuat rancangan wireframe sebagai gambaran awal dari desain website desa. Dalam tampilan home dibuka dengan tampilan kepala desa dengan beberapa kalimat sapaan bagi orang-orang yang mengakses website desa Sukamukti tersebut. Selain itu pada tampilan home ini akan memberikan informasi kepada pengguna yang mengaksesnya, melalui berita yang disediakan oleh website. Diharapkan dalam pembaharuan desain website ini menyediakan tempat yang bisa dilakukan komunikasi dua arah antara masyarakat dan pengelola desa, maka dari itu pada bagian bawah disediakan kolom pengaduan atau layanan bagi pengguna melalui nama, email yang bisa diterima oleh pihak pengelola website desa.

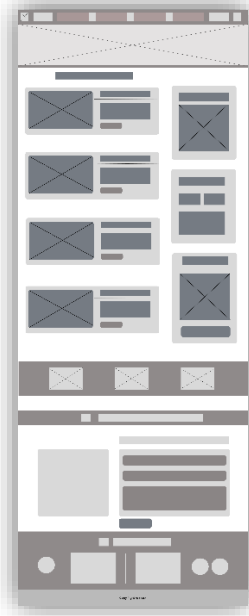
Pada gambar 6 merupakan tampilan lanjutan dari profile kepala desa jika pengguna mengakses tombol yang ada untuk melihat kelengkapan profile kepala Desa Sukamukti. Pada halaman inilah seluruh informasi kepala desa disampaikan. Mulai dari data diri, kegiatan yang dilakukan, program yang telah dijalankan selama menjabat serta kolom pengaduan atau pelayanan yang dimiliki oleh setiap halaman website desa. Fitur kepala desa ini menjadi salah satu fitur terbaru, hal ini tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dari pengguna website. Dimana pengguna ingin mengetahui siapa yang menjadi pemimpin desa sehingga bisa memberikan kemudahan informasi bagi seluruh masyarakat luas yang mengakses website Desa Sukamukti.

Adapun fitur lanjutan pada tampilan baru desain website desa Sukamukti yaitu memperjelas berita yang disampaikan, maka dari itu ketika pengguna mengakses berita yang ada bisa diakses dengan lengkap yang kemudian pengguna akan dibawa pada halaman khusus berita Desa Sukamukti seperti yang terlihat pada gambar 8. Selain itu dilakukan pembaharuan dengan menampilkan fitur informasi yang bisa diakses dengan sangat lengkap oleh pengguna, mulai dari informasi data, lembaga serta IDM (Indeks Desa Membangun) yaitu fitur yang sangat disarankan oleh Diskominfo Kab. Bandung untuk dimiliki oleh setiap website desa. Rancangan *wireframe*, dibuat untuk memberikan kemudahan dalam mengimplemetasikan ide yang telah dibuat secara nyata. Rancangan *wireframe* bisa disebut sebagai rancangan awal dalam memperhatikan tata letak atau elemen yang akan dimasukan dalam *prototype*.

3.3.2. Tampilan Berita Desa



Gambar 7. Profile Desa

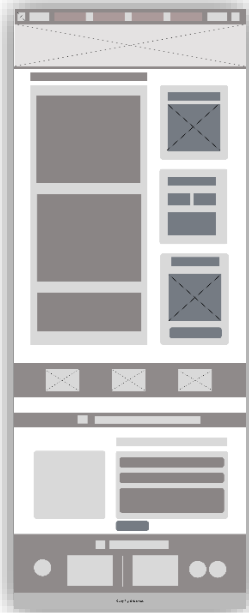


Gambar 8. Berita

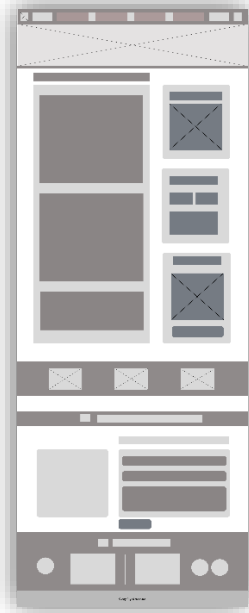


Gambar 9. Isi Fitur Berita

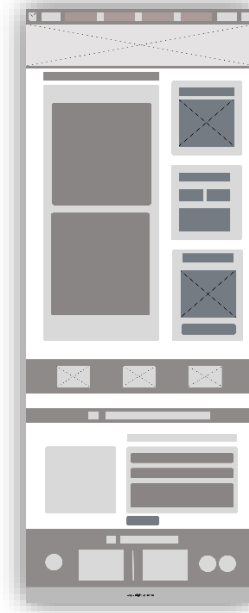
3.3.3. Tampilan Informasi Desa



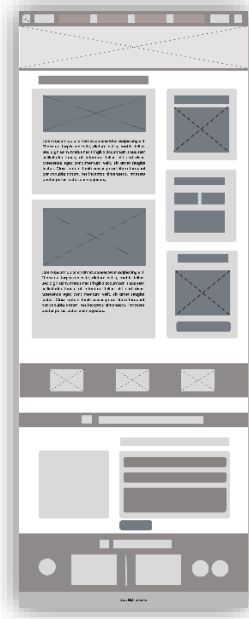
Gambar 10. Fitur Data



Gambar 11. Fitur Lembaga



Gambar 12. Fitur Data Penduduk



Gambar 13. Fitur Informasi



Gambar 14. Fitur IDM

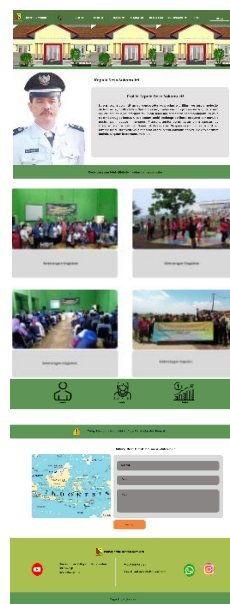
3.4. Prototype

Tahap keempat yaitu dilakukannya rancangan yang berguna untuk memperjelas ide yang telah didapatkan atau disebut sebagai produk awal [14]. Hasil rancangan desain website Desa Sukamukti dapat dilihat pada gambar 15 - 24 dibawah ini yang merupakan rancangan yang dibuat menggunakan aplikasi figma [15], aplikasi figma merupakan aplikasi membuat desain sekaligus alat *prototyping* untuk proyek yang kita miliki. Figma dibuat untuk dapat membantu penggunaanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek yang bekerja dalam bentuk individu serta tim sekaligus, figma bersifat fleksibel karena dapat diakses kapanpun oleh pengguna serta tim sekaligus, figma bersifat fleksibel karena dapat diakses kapanpun oleh pengguna. Terdapat 10 fitur utama yang bisa diakses oleh *user* dan dibuat *Wireframe High-Fidelity*, sebagai berikut.

3.4.1. Tampilan Homepage

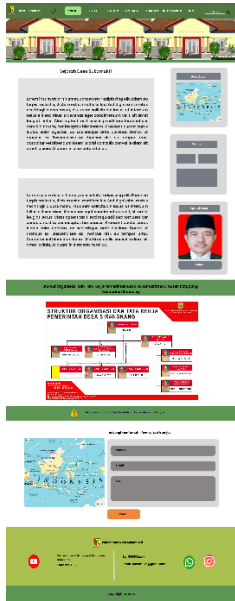


Gambar 15. Fitur Home



Gambar 16. Fitur Keperdes

3.4.2. Tampilan Berita Desa



Gambar 17. Fitur Profile



Gambar 18. Fitur Berita



Gambar 19. Fitur Isi Berita

3.4.3. Tampilan Informasi Desa



Gambar 20. Fitur Data Desa



Gambar 21. Fitur Lembaga



Gambar 22. Fitur Data Penduduk



Gambar 23. Fitur Informasi



Gambar 24. Fitur IDM

Dalam membuat rancangan desain website Desa Sukamukti, perlu memperhatikan beberapa hal agar website menjadi lebih menarik serta memberikan kesan bagi *user* ketika mengakses website antara lain sebagai berikut. Warna yang digunakan menjadi ciri khas Desa Sukamukti yaitu warna hijau. Ditampilkannya logo serta pemimpin desa untuk menjelaskan identitas dari Desa Sukamukti. Disediakkannya tempat pelayanan atau komunikasi dua arah antara pihak desa dan masyarakat. Disertai alamat, nomor yang dapat dihubungi, serta media sosial yang bisa diikuti untuk mengetahui informasi desa lebih dalam. Memperhatikan jenis huruf yang digunakan, agar *user* dapat mudah melihat informasi desa dengan jelas.

Website harus bisa menampilkan fitur yang bisa memberikan informasi yang dibutuhkan serta kemudahan dalam pelayanannya, maka dilakukan terlebih dahulu analisis terhadap tampilan website serta alur yang dimiliki seperti pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Kebutuhan Website Desa Sukamukti

No.	Fitur	Keterangan
1	Home	<ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka dari Kepala Desa. • Adanya button yang berisi profil lengkap dari kepala Desa ketika ditekan akan menampilkan seluruh profil kepala Desa. • Kumpulan berita terbaru yang ditampilkan dari Desa Sukamukti. • Adanya tampilan dari jumlah penduduk yang ada di Desa Sukamukti. • Terdapat form yang bisa dikunjungi oleh masyarakat melalui email yang dikirimkan kepada pihak Desa. • Adanya footer yang berisi alamat serta media sosial yang bisa dikunjungi.
2	Profile Desa	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan Sejarah Desa Sukamukti. • Menampilkan visi dan misi yang dimiliki Desa Sukamukti. • Terdapat struktur organisasi dan tata kerja Pemerintahan Desa Sukamukti. • Adanya tampilan dari jumlah penduduk yang ada di Desa Sukamukti. • Terdapat form yang bisa dikunjungi oleh masyarakat melalui email yang dikirimkan kepada pihak Desa. • Adanya footer yang berisi alamat serta media sosial yang bisa dikunjungi.

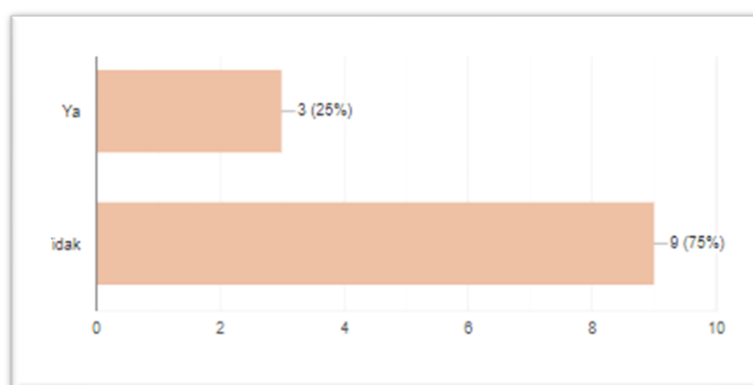
No.	Fitur	Keterangan
3	Berita Desa	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya informasi di sebelah kanan yang menampilkan peta, berita, aparat, dan agenda. • Terdapat kumpulan berita yang dimiliki mulai dari yang terbaru dan yang lalu. • Terdapat form yang bisa dikunjungi oleh masyarakat melalui email yang dikirimkan kepada pihak Desa. • Adanya footer yang berisi alamat serta media sosial yang bisa dikunjungi.
4	Data Desa	<ul style="list-style-type: none"> • Pada data desa tampilan awal akan berupa tampilan informasi secara keseluruhan yang dimiliki oleh Desa Sukamukti. • Jika ditekan maka akan muncul pilihan data desa secara khusus yang bisa dikunjungi yaitu data penduduk dan data kepegawaian. • Adanya informasi disebelah kanan yang menampilkan peta, berita, aparat, dan agenda. • Terdapat form yang bisa dikunjungi oleh masyarakat melalui email yang dikirimkan kepada pihak Desa. • Adanya footer yang berisi alamat serta media sosial yang bisa dikunjungi
5	Lembaga	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya informasi disebelah kanan yang menampilkan peta, berita, aparat, dan agenda. • Adanya tampilan lembaga yang dimiliki oleh desa Sukamukti seperti lembaga keamanan desa dan karangtaruna desa. • Terdapat form yang bisa dikunjungi oleh masyarakat melalui email yang dikirimkan kepada pihak Desa.
6	Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Pada fitur kegiatan desa akan menampilkan seluruh kegiatan yang telah dilakukan oleh seluruh warga Desa Sukamukti. • Adanya informasi di sebelah kanan yang menampilkan peta, berita, aparat, dan agenda. • Adanya tampilan dari kegiatan yang dilakukan oleh penduduk serta kepegawaian yang ada di Desa Sukamukti melalui gambar yang disediakan. • Adanya footer yang berisi alamat serta media sosial yang bisa dikunjungi.
7	Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Akan menampilkan seluruh informasi yang di sampaikan kepada masyarakat secara umum. • Ketika kita menekannya kembali maka akan menampilkan informasi khusus seperti informasi keuangan dan informasi pelayanan. • Adanya informasi di sebelah kanan yang menampilkan peta, berita, aparat, dan agenda. • Terdapat form yang bisa dikunjungi oleh masyarakat melalui email yang dikirimkan kepada pihak Desa. • Adanya footer yang berisi alamat serta media sosial yang bisa dikunjungi.
8	IDM (Indeks Desa Membangun)	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan data IDM baik grafik dan rincian laporan desa secara keseluruhan. • Adanya tampilan dari jumlah penduduk yang ada di Desa Sukamukti. • Terdapat form yang bisa dikunjungi oleh masyarakat melalui email yang dikirimkan kepada pihak Desa. • Adanya footer yang berisi alamat serta media sosial yang bisa dikunjungi. • Adanya informasi di sebelah kanan yang menampilkan peta, berita, aparat, dan agenda.

Setelah tahap *prototype* selesai dilakukan langkah selanjutnya adalah melaksanakan diskusi yang dilakukan secara langsung dengan *user*, sekaligus melakukan evaluasi keseluruhan atau uji coba terkait hasil produk yang telah dirancang.

3.5. Testing

Dilakukan uji coba kepada 12 orang *user* seperti yang ada pada tahap pertama, uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui berapa peluang berhasilnya produk yang telah dibuat dengan kebutuhan pengguna [16]. Dalam melakukan uji coba penulis memberikan rancangan serta mengirimkan form untuk diisi sesuai kepuasan serta penilaian pengguna mengenai produk yang digunakan. Adapun beberapa data yang didapatkan dari form antara lain sebagai berikut.

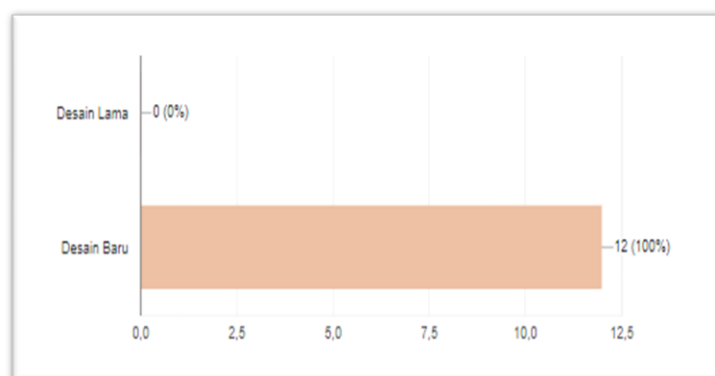
1. Tampilan desain awal website Desa Sukamukti



Gambar 25. Grafik Desain Awal

Jika dilihat dari grafik di atas bahwa dari 12 orang hanya terdapat 3 orang yang memiliki ketertarikan terhadap desain yang ditampilkan atau sebanyak (25%) saja, sehingga dapat kita lihat bahwa *user* lebih banyak tidak tertarik untuk desain website Desa Sukamukti yang pertama. Hal ini karena adanya beberapa masalah yang ada seperti banyaknya *white space* yang ditampilkan oleh desain tersebut serta banyaknya halaman kosong yang ditampilkan pada setiap fitur website dengan demikianlah menimbulkan ketidaknyamanan ketika website tersebut diakses.

2. Desain ulang website Desa Sukamukti



Gambar 26. Grafik Desain Baru

Setelah dilakukan ujicoba dari grafik yang ditunjukkan bahwa seluruh *user* yaitu sebanyak 12 orang atau (100%) telah memilih desain baru untuk diterapkan pada pembaruan website Desa Sukamukti, dalam hal ini seluruh *user* memberikan *feedback* bahwasanya tampilan desain yang dirancang untuk website Desa Sukamukti yang baru sangat baik dan menarik. Karena pada desain terlihat setiap elemen yang dimiliki, khususnya tata letak yang rapi dan jelas sehingga memberikan kenyamanan saat melihat website. Informasi yang ditampilkan dalam website Desa Sukamukti saat ini lebih informative. Untuk fitur yang dibuat terlihat

dengan baik serta memberikan kemudahan dalam mengaksesnya sehingga dapat meminimalisir kebingungan yang biasa terjadi pada *user*.

Dari uraian tersebut dapat dikatakan desain website Desa Sukamukti telah dapat dilanjutkan kedalam tahap implementasi website melalui *Open SID*, yaitu sisten informasi desa yang telah dirancang dan dikembangkan oleh sebuah komunitas [17] oleh tim programmer Diskominfo Kabupaten Bandung. Melalui website desa inilah salah satu kebijakan Pemerintah bisa terpenuhi dengan adanya *e-government* ditingkat desa, yang bisa memberikan kemudahan dalam memberikan informasi dan layanan masyarakat [18]. Melalui rancangan *user interface* [19], kita dapat membayangkan langsung produk yang dihasilkan akan sesuai ataukah tidak dengan kebutuhannya serta tujuan digunakannya produk tersebut.

Dengan demikian menerapkan metode *design thinking* menjadi satu keuntungan, karena dapat menyelesaikan masalah dari *user* serta *user* juga yang dapat memberikan kunci jawaban atas solusi yang diajukan [20]. Dalam memasuki tahapan uji coba atau testing, harus dilakukan dengan baik terutama dalam memahami *feedback* yang disampaikan oleh *user*. Dalam melakukan perbaikan pula harus tetap memahami dan menempatkan diri dalam situasi *user* serta tidak lepas dari kegiatan diskusi agar hasil produk *finalisasi* bisa membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi melalui desain website desa yang telah dirancang.

4. Kesimpulan

Pembuatan template desain website Desa Sukamukti telah dirancang menggunakan metode *design thinking*, dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, yang kemudian dilengkapi dengan menggunakan metode studi literature dengan tujuan untuk melengkapi teori serta informasi yang berkaitan dengan masalah desain website desa. Penggunaan metode *design thinking* diterapkan untuk membuat antar muka (*Interface*) website, tentunya dengan latar belakang masalah yang dimiliki oleh pengguna ketika mengakses website Desa Sukamukti. Hasil dari pembuatan desain website Desa Sukamukti dengan metode *design thinking* dapat menghasilkan beberapa hal seperti *user persona*, *design UI* yang dirancang setelah melewati proses *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Tahap *prototype* dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi figma, yaitu salah satu *tools* membuat desain yang sangat fleksibel dan mudah digunakan. Hasil yang didapat langsung dari uji coba oleh pengguna yaitu seluruh narasumber yang ada pada tahap *emphatize*, Hal ini bertujuan untuk dapat langsung dilakukan penyempurnaan sesuai kebutuhan dengan memperbaiki hal yang belum sesuai dengan kebutuhan *user*. Seluruh pengguna memberikan pendapat bahawasanya desain website yang telah dibuat lebih menarik serta menampilkan informasi yang jelas sesuai kebutuhan. Penulis berharap desain website Desa Sukamukti sebagai media informasi dan layanan publik, yang telah dibuat dapat memberikan kemudahan serta kenyamanan bagi pengguna dari berbagai kalangan masyarakat yang mengaksenya.

Daftar Pustaka

- [1] Pemerintah Kabupaten Bandung, "270 Desa di Kabupaten Bandung Sudah Memiliki Website dan Online", Bandung: DISKOMINFO (bandungkab.go.id) .2020. Diakses: 28 November 2022. Pukul 14.00 WIB.
- [2] Rahmawati, Endra, and Norma Ningsih. "Perancangan Desain UI/UX untuk Aplikasi Sewa Sawah Online Di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)." *SPIRIT*, vol.13, no.1, 2021. Available: <http://jurnal.stmik-yadika.ac.id/index.php/spirit/article/view/196>.
- [3] N. Rafianto." Penerapan Metode Scrum Pada Pembuatan User Experience Landing Page Sistem Informasi Lentera". *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol.3, no. 2, pp. 492081, 2021. Available: <https://www.neliti.com/publications/492081/penerapan-metode-scrum-pada-pembuatan-user-experience-landing-page-sistem-inform>.
- [4] H. Hermansyah., S.A. Wahyuni & A. Akbar." Perancangan Sarana Media Informasi Berbasis Web Desa Klambir Lima Menggunakan Metode Waterfall". *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol.9, no.2, pp. 515-521, 2021. Available: <http://www.ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/3803>.
- [5] H. Herfandi, Y. Yuliadi, Zaen, M. T. A., F. Hamdani, & A.M. Safira. "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX". *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, vol. 4, no. 1, pp. 337-344, 2022. Available: <http://ejournal.seminar-id.com/index.php/bits/article/view/1716>.
- [6] F. Fariyanto, S. Suaidah, & F. Ulum "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)". *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 52-60, 2022. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/853>.

- [7] R. I. Syabana, & P. Y. Saputra. “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku”. In Seminar Informatika Aplikatif Polinema, pp. 47-52, 2020. Available: <https://jurnal.instiki.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/342>.
- [8] Andrian, Rian. 2021. “Pengantar Technopreneurship”. Purwakarta: CV Phika Media
- [9] A. R., M. Muqorobin, Rais, N, T. F., Effendi, A. S., Prakoso, & Tristanto, R. D. “SISTEM INFORMASI KELURAHAN KRIKILAN BERBASIS WEB. BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT”, vol.2, no. 2, 2020. Available: <http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/2229>.
- [10] I. P.Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F., Oktariana, M. F. Nasrulloh, & S. A. Zain. “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru”. Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia, vol.2, no.1, pp. 45-55, 2020. Available: <https://www.academia.edu/download/66398690/pdf.pdf>.
- [11] A. Achmadi. D. Junaedi. & E. Darwiyanto. “Rekomendasi user interface pada website dikti menggunakan metode goal directed design”. eProceedings of Engineering, vol. 4, no.3, 2019. Available: <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/2019>.
- [12] Y. M Geasela, & J. F. Andry. “Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation”. Jurnal Informatika, vol.5, no. 2, pp. 270-277 2018. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/ji/article/view/3741>.
- [13] Beaird, J., Walker, A., & George, J. 2020. “The principles of beautiful web design”. Sitepoint
- [14] M. Azmi, M, A. P Kharisma, & M. A. Akbar. “Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)”. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN, 2548, 964X. 2. 2019. Available: <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1479167&val=10384&title=Evaluasi%20User%20Experience%20Aplikasi%20Mobile%20Pemesanan%20Makanan%20Online%20dengan%20Metode%20Design%20Thinking%20Studi%20Kasus%20GrabFood>.
- [15] R. Pramudita, R. Arifin, A.N. Alfian, N. Safitri, & S.D. Anwariya, “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya”. Jurnal Buana Pengabdian, vol. 3, no. 1, pp. 149-154, 2021. Available: <http://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuanaPengabdian/article/view/1542>.
- [16] F. Fariyanto, S.Suaidah, & F. Ulum. “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)”. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, vol.2, no.2, pp.52-60, 2021. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/853>.
- [17] T. Hariono, M. C. Putra, & M. W. Chabibullah. “Penerapan Website Opensid untuk Menginformasikan Profil dan Potensi Desa Banjarsari”. Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, vol. 1, no. 1, pp. 5-8, 2020. Available: http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas_if/article/view/1045.
- [18] T. Prasetyo dan R. P. Dhaniawaty, “Sistem Informasi Administrasi Pemerintahan Desa pada Desa Cilayung Kabupaten Kuningan”, Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI), vol. 10, no. 1, pp. 52–61, 2020. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/ar>.
- [19] A. Achmadi. D. Junaedi. & E. Darwiyanto. “Rekomendasi user interface pada website dikti menggunakan metode goal directed design”. eProceedings of Engineering, vol. 4, no.3, 2019. Available: <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/2019>.
- [20] A. Ikhsandi, H. Laili, J.Akbar, & Y. Efendi. “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website SMKN 1 Tambang”. TeIKa, vol. 12, no. 02, pp. 147-155, 2022. Available: <https://jurnal.unai.edu/index.php/teika/article/view/2940>.