

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Inovasi Desa (Pro-IDE) merupakan program yang bertujuan untuk memberdayakan desa melalui kegiatan pembinaan dan pemberdayaan masyarakat. Program ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa peduli dan mendorong kontribusi mahasiswa terhadap kemajuan desa dan masyarakatnya (Zevaya dkk., 2024). Pro-IDE dirancang sebagai bagian dari implementasi Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), program ini dikembangkan oleh Organisasi Mahasiswa (ORMAWA) di Universitas Jambi (UNJA), dan berperan sebagai sarana bagi mahasiswa untuk terlibat dalam kegiatan nyata yang memberikan manfaat langsung kepada masyarakat desa (Adiyadmo, 2022). Melalui Pro-IDE, Mahasiswa diharapkan mampu berkontribusi dalam berbagai aspek seperti pendidikan, ekonomi, dan pengembangan potensi lokal desa.

Menurut UU Nomor 19 Tahun 2002, pengertian inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, atau pun perekayasaan yang dilakukan dengan tujuan melakukan pengembangan. Inovasi merupakan bagian penting dalam mengembangkan kemampuan intelektual mahasiswa di perguruan tinggi (Ratnasari dkk., 2022). Universitas Jambi berusaha mendukung kreativitas dan inovasi mahasiswa melalui program Pro-Ide. Program ini dirancang untuk menampung dan mengelola ide-ide inovatif, memberi mahasiswa kesempatan untuk berkontribusi dalam pengembangan desa dengan gagasan-gagasan yang bermanfaat bagi masyarakat.

Program Inovasi Desa (Pro-IDE) Universitas Jambi merupakan program yang melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat desa. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai pihak yang terlibat, seperti mahasiswa, dosen pembimbing, *reviewer*, admin, dan superadmin, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan program ini yang masih belum berjalan secara optimal.

Proses administrasi, seperti pendaftaran tim dan pengumpulan dokumen, masih dilakukan secara manual melalui *Google Form* dan *Google Drive*. Selain itu, mahasiswa juga menyampaikan bahwa informasi penting terkait program disampaikan melalui *WhatsApp*, namun sering kali tidak tersampaikan dengan baik karena pesan mudah tenggelam di antara banyak notifikasi lainnya. Kondisi ini menyebabkan kebingungan dalam mengikuti alur program, terutama terkait tenggat

waktu dan tahapan kegiatan. Di sisi lain, proses validasi atau revisi dokumen yang dilakukan melalui *WhatsApp* juga menimbulkan ketidakefisienan, karena mahasiswa harus melakukan komunikasi berulang dengan BAK. Hal menyebabkan mahasiswa bolak-balik ke kantor BAK saat proses revisi, yang tentunya menyita waktu, terutama bagi mahasiswa yang sedang menjalani perkuliahan.

Selain itu, *reviewer* dan dosen pembimbing masih menggunakan format *Excel* untuk menilai proposal dan laporan mahasiswa. Proses ini dinilai tidak efisien karena harus membuka banyak file secara manual, serta tidak memungkinkan mahasiswa untuk mengetahui hasil penilaian secara langsung. Di sisi lain, admin mengalami beban kerja yang tinggi karena harus memverifikasi dokumen dan menyusun laporan secara manual, sementara sistem yang ada belum mendukung otomatisasi data. Publikasi kegiatan Pro-IDE juga belum maksimal. Hasil kegiatan mahasiswa hanya tersimpan dalam bentuk laporan internal dan belum dipublikasikan secara terbuka, sehingga potensi dan dampak positif program kurang terlihat oleh masyarakat luas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem berbasis *website* yang dapat mengintegrasikan seluruh proses dalam satu *platform*, mulai dari pendaftaran, penilaian, komunikasi antarperan, hingga publikasi hasil kegiatan. Sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akses informasi yang lebih baik bagi seluruh pengguna, sehingga pelaksanaan Program Inovasi Desa dapat berjalan lebih optimal. Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, banyak bermunculan sistem layanan berbasis elektronik seperti *website* yang terbukti mampu menghasilkan pengelolaan layanan yang lebih optimal dan terintegrasi. Hal ini terlihat dari penelitian Wibowo dkk., (2025) yang menghasilkan *design* UI/UX sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) berbasis web di SMP Muhammadiyah Sumbang dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi PPDB berbasis web ini mampu mengatasi tantangan utama yang dihadapi dalam proses pendaftaran manual, seperti efisiensi waktu, kemudahan administrasi, dan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Dengan adanya sistem ini, mahasiswa akan lebih mudah mendaftar, mendapatkan fitur-fitur pendukung dan mengelola ide-ide mereka. Selain itu, sistem ini juga memungkinkan pemantauan dan evaluasi program menjadi lebih baik. Hal ini penting untuk meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam pelaksanaan program, sehingga semua pihak yang terlibat dapat melihat perkembangan dan hasil dari ide-ide yang diajukan.

Dalam pengembangan *website*, penting untuk memperhatikan aspek *design interface* dan pengalaman pengguna (UI/UX). *User Interface* (UI) adalah *design* antarmuka yang berfokus pada estetika tampilan, termasuk pemilihan warna yang baik. Sedangkan, *User Experience* (UX) adalah proses yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna terhadap situs atau aplikasi melalui kemudahan penggunaan dan pengalaman interaksi yang menyenangkan antara pengguna dan produk (M Lutfi Akbar, 2023).

UI/UX berperan penting dalam memastikan bahwa *website* yang dibuat tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga mudah digunakan oleh semua pengguna, baik mahasiswa, Biro Akademik dan Kemahasiswaan (BAK), *reviewer*, dan dosen pembimbing Pro-Id. *Design* yang baik dan mudah digunakan akan meningkatkan kepuasan pengguna dan mendorong penggunaan *website* secara optimal. Oleh karena itu, perlu adanya analisis dan perancangan UI/UX yang tepat untuk memastikan *website* Pro-IDE dapat memenuhi kebutuhan penggunanya.

Terdapat beberapa metode yang biasanya digunakan dalam membuat rancangan UI/UX diantaranya *User Centered Design* (UCD), *Goal Directed Design* dan *Design Thinking*. Metode UCD berfokus pada pemahaman kebutuhan dan keinginan pengguna berdasarkan pengalaman mereka dalam setiap proses pengembangan sistem, yang mencakup sifat serta tujuan dari sistem tersebut (Iqbal et al., 2020). *Goal Directed Design* berfokus pada cara merancang model *interface* pengguna dengan mengidentifikasi kebutuhan dari *design* sebuah produk atau aplikasi berdasarkan *behavior* agar dapat mencapai *goals* pengguna (Pribadi et al., 2019). *Design thinking* merupakan pendekatan berpikir yang menyeluruh dengan fokus pada penciptaan solusi yang dimulai dari proses empati terhadap kebutuhan tertentu. Metode ini berpusat pada manusia (*human-centered*) dan bertujuan untuk menghasilkan inovasi berkelanjutan yang didasarkan pada kebutuhan pengguna (Aulia et al., 2022).

Penelitian ini memilih metode *Design Thinking* dibandingkan dengan *User Centered Design* (UCD) dan *Goal Directed Design* karena pendekatan ini lebih kreatif, kolaboratif, dan menyeluruh. *Design Thinking* melibatkan kerjasama antara pengguna dan perancang untuk menciptakan solusi yang inovatif, dimulai dengan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam (Muryanto & Wahyuni, 2023). Proses *ideation* dalam metode ini memungkinkan munculnya berbagai ide, yang kemudian diuji melalui *prototype*. Metode ini juga fleksibel dan bisa diterapkan pada berbagai jenis masalah, seperti pembuatan *website* Pro-IDE, dengan memungkinkan

perbaikan *design* berdasarkan masukan pengguna (Satriawan dkk., 2022). Pendekatan ini diharapkan bisa membuat sistem informasi yang lebih efektif, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

Penelitian mengenai perancangan menggunakan *design thinking* telah banyak dilakukan oleh penelitian sebelumnya, sebagai contoh yaitu penelitian (Rosiana et al., 2023) memanfaatkan metode *design thinking* untuk mengidentifikasi masalah pengguna dan mencari solusi terbaik dalam perancangan aplikasi E-Tani yang dapat membantu pengguna dalam meningkatkan produktivitas dan efisiensi mereka dalam menjalankan bisnis pertanian.

Penelitian lainnya yaitu yang dilakukan oleh (Soedewi et al., 2022) menggunakan penerapan metode *Design Thinking* pada perancangan *website* UMKM Kirihiuci telah memberikan kemudahan bagi penggunanya, dilihat dari *feedback* pengguna yang dilakukan pada tahapan uji coba (*usability testing*) mengenai tampilan *design interface website* dengan hasil yang baik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengangkat sebuah topik penelitian analisis dan perancangan *user interface* aplikasi berbasis *website* menggunakan metode *Design Thinking* dengan judul **“Analisis dan Perancangan UI/UX Sistem Informasi Program Inovasi Desa (Pro-IDE) Universitas Jambi Dengan Metode *Design Thinking*”**. Melalui *website* Pro-IDE ini diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk mahasiswa, Biro Akademik dan Kemahasiswaan (BAK), *reviewer*, serta dosen pembimbing Pro-IDE untuk melakukan program Pro-IDE dengan efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *User Interface* dan *User Experience website* Pro-IDE menggunakan metode *Desing Thinking*?
2. Bagaimana hasil pengujian terhadap perancangan UI/UX sistem informasi Pro-IDE dalam mengukur efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah “Penelitian berfokus pada analisis dan perancangan *design User Interface website* hingga ke tahap *prototype*”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini diantaranya:

1. Melakukan perancangan UI/UX untuk sistem informasi Pro-IDE sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *design thinking*.
2. Menguji hasil perancangan UI/UX sistem informasi Pro-IDE menggunakan *tool maze* dan *user experience questionnaire* (UEQ).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Rancangan *design user interface* dapat digunakan pada tahap implementasi *website* Pro-IDE untuk membantu para mahasiswa, BAK, dan *reviewer*, dan dosen pembimbing.
2. Menghasilkan *design user interface website* Pro-IDE yang dapat membantu mahasiswa, BAK, *reviewer*, dan dosen pembimbing untuk menemukan solusi ketika menghadapi permasalahan dalam administratif dan penyampaian informasi.
3. Hasil penelitian UI/UX ini dapat menjadi referensi baru untuk pengembangan dan penyempurnaan metode *Design Thinking*.