

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) sebagai lembaga pemerintahan yang bertanggung jawab atas pengelolaan informasi dan komunikasi publik, yang berperan penting dalam memfasilitasi arus informasi, meningkatkan transparansi, serta memperkuat komunikasi antara pemerintah dan masyarakat. Tugas utama Diskominfo kab, klaten mencakup pengembangan infrastruktur digital, pengelolaan data, serta peningkatan aksesibilitas layanan publik berbasis digital. Oleh karena itu, profesionalisme dan kompetensi dalam bidang komunikasi dan teknologi informasi menjadi elemen kunci dalam mendukung visi dan misi lembaga ini.

Saat ini, orang dapat dengan mudah mengakses dan menyebarkan segala jenis data melalui internet tanpa terbatas pada jumlah waktu. salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dikembangkannya sistem E-fasilitas peminjaman fasilitas berbasis web yang bertujuan untuk membuat pinjamannya lebih mudah bagi pengguna (Ezza Paoza, 2024).

Proses peminjaman ruang di Diskominfo Klaten saat ini melibatkan beberapa langkah yang kompleks dan sering kali memakan waktu, mulai dari pengajuan fisik atau melalui email, verifikasi ketersediaan ruang, hingga konfirmasi peminjaman. Hal ini tidak hanya menyebabkan keterlambatan dalam penyampaian informasi tetapi juga menimbulkan potensi kesalahan dalam pengelolaan data peminjaman. Di Diskominfo sendiri juga saat ini belum memiliki website peminjaman ruang yang memadai, maka dari itu proyek untuk pembuatan website ini perlu dilakukan, sebelum pembuatan sistem ada tahap yang perlu dilakukan yaitu perancangan desain antarmuka, Pihak Diskominfo pun ingin website peminjaman ruang ini yang estetik dan calon pengguna mudah menggunakannya.

Untuk menjawab tantangan tersebut, proyek ini mengadopsi metode Design Thinking. Design Thinking adalah sebuah pola pemikiran dari kaca mata desainer

dalam memecahkan masalahnya selalu dengan pendekatan human oriented. Kemampuan berpikir desain akan lebih mendasarkan pada pola-pola baru penciptaan karena dalam prosesnya lebih menitikberatkan kepada aktivitas persepsi, kemungkinan, dan praktek. Kelebihan menggunakan Design Thinking dari awal hingga akhir perancangan salah satunya adalah menghasilkan tingkat user experience yang baik menurut Nadhif et al (2021). Metode ini akan digunakan untuk merancang desain antarmuka website yang lebih intuitif, responsif, dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Langkah-langkah dalam Design Thinking, termasuk Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, akan membantu dalam memahami kebutuhan pengguna Diskominfo Klaten, mendefinisikan masalah yang dihadapi, mengembangkan berbagai ide solusi, membuat prototipe desain antarmuka, dan menguji hasilnya dengan pengguna nyata.

Tujuannya adalah menciptakan sebuah website yang tidak hanya memudahkan proses peminjaman ruang tetapi juga meningkatkan transparansi, efisiensi, dan keterlibatan pengguna dalam layanan publik. Dengan implementasi ini, diharapkan akan terjadi peningkatan dalam kualitas layanan yang diberikan oleh Diskominfo Kabupaten Klaten, sekaligus memberikan kontribusi nyata dari magang MBKM Mandiri terhadap inovasi layanan pemerintah daerah.

Proyek ini tidak hanya berfokus pada pengembangan teknologi tetapi juga pada perubahan pola pikir dalam layanan publik, di mana pengalaman pengguna menjadi prioritas utama. Dengan demikian, skripsi ini akan memberikan gambaran praktis tentang bagaimana metode Design Thinking dapat diterapkan dalam konteks proyek magang untuk memberikan dampak nyata pada komunitas lokal.

1.2 Deskripsi Pekerjaan

Sebagai bagian dari program magang di Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kabupaten Klaten, mahasiswa berperan aktif dalam proyek pengembangan website peminjaman ruang. Tugas ini bertujuan untuk memfasilitasi masyarakat dan instansi terkait dalam proses reservasi atau

peminjaman ruang yang tersedia di lingkungan Diskominfo, sehingga lebih efisien, transparan, dan mudah diakses.

Dalam proyek ini, terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian perancangan desain antarmuka dan bagian pemrograman website, pada laporan proyek ini penulis berfokus pada bagian rancangan desain antarmuka website peminjaman ruang, dalam kegiatan perancangan desain antarmuka ini, terdapat beberapa proses dan tahapan yang penulis lakukan, diantaranya:

a. Penelitian awal dan empati

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara dan observasi kepada calon pengguna dan pihak instansi untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna.

b. Definisi masalah

Menentukan masalah utama dalam proses peminjaman ruang yang perlu diselesaikan melalui desain antarmuka.

c. Ideasi

Mengadakan sesi brainstorming dengan tim untuk menghasilkan ide-ide inovatif tentang bagaimana antarmuka harus dirancang.

d. Prototyping

Pada tahap ini membuat wireframe dasar atau *Low-Fidelity* dari antarmuka website untuk visualisasi tata letak dan alur pengguna.

Tools yang digunakan: Figma

e. Implementasi desain

Pada tahap implementasi desain ini penulis membuat prototipe akhir yaitu prototipe *High-Fidelity*, Alur pada website juga dibuat pada tahap ini.

Tools yang digunakan: Figma

f. Pengujian pengguna

Pada tahap pengujian ini menggunakan *usability test* untuk menguji prototipe kepada calon pengguna, tahap pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan feedback tentang tampilan website dan kepuasan pengguna.

1.3 Tujuan

Tujuan dari dilaksanakannya Kegiatan Magang Bersertifikat Kampus Merdeka (MBKM) ini adalah sebagai berikut:

1. Mempraktikan metode *Design Thinking* untuk menyelesaikan masalah desain dengan cara yang inovatif dan sistematis.
2. Memastikan bahwa antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dirancang sedemikian rupa sehingga pengguna dari berbagai latar belakang dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan layanan peminjaman ruang.
3. Memberikan gambaran kepada Diskominfo kabupaten klaten mengenai rancangan desain antarmuka website peminjaman ruang.

1.4 Manfaat

Terdapat beberapa manfaat dalam pelaksanaan Magang Bersertifikat Kampus Merdeka (MBKM) ini, yaitu:

1. Bagi Instansi

- a. Membantu instansi mengenai keinginan pengguna pada perancangan desain antarmuka website peminjaman ruang
- b. Memberikan referensi pada instansi dalam perancangan desain antarmuka website peminjaman ruang menggunakan metode *Design Thinking*.

2. Bagi Universitas

Manfaat bagi Universitas yaitu untuk memperluas ilmu pengetahuan dalam bidang *User Interface dan User Experience (UI/UX Design)* yang dapat mahasiswa dan dosen jadikan sebagai referensi untuk mempelajari atau menggali ilmu lebih luas lagi dan memberikan mahasiswa kesempatan untuk mendapatkan gambaran pengalaman praktik di dunia kerja.

3. Bagi Mahasiswa

- a. Memahami dan Menambah wawasan lebih luas dalam bidang *User Interface dan User Experience (UI/UX)* Serta memberikan pengetahuan tentang bagaimana merancang sebuah *user interface* yang ramah pengguna dan nyaman.
- b. Memberikan pengetahuan mahasiswa dalam alur kerja bidang *User Interface dan User Experience (UI/UX Design)* dalam lingkup instansi pemerintah.