

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat berinteraksi, bekerja, dan mengakses informasi. Salah satu dampak positifnya adalah munculnya aplikasi web dan mobile yang mempermudah aktivitas harian, termasuk pelaporan kondisi lingkungan dan kejadian sosial secara cepat. Seiring meningkatnya partisipasi masyarakat, dibutuhkan sistem yang mampu mengelola dan memoderasi informasi secara cepat dan akurat.

Dalam kegiatan magang di Seven Inc, dilakukan perancangan desain antarmuka dashboard Super Admin aplikasi Pantau Sekitar. Aplikasi ini merupakan platform mobile yang memungkinkan pengguna membagikan informasi terkait info cegatan, jual beli barang, dan lowongan pekerjaan. Untuk memastikan informasi yang ditampilkan valid dan bermanfaat, administrator membutuhkan dashboard yang mampu mendukung proses pemantauan, verifikasi, dan moderasi konten secara efektif.

Dengan tingginya jumlah informasi yang dibagikan oleh pengguna, fitur verifikasi dan moderasi menjadi elemen krusial dalam menjaga kualitas dan kredibilitas informasi yang diterima masyarakat. Oleh karena itu, fokus perancangan UI/UX dalam penelitian ini diarahkan pada fitur-fitur tersebut, dengan mempertimbangkan kebutuhan, tantangan, serta alur kerja administrator.

Tantangan utama dalam perancangan dashboard Super Admin Pantau Sekitar adalah menciptakan antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga intuitif dan sesuai dengan alur kerja administrator. Tanpa antarmuka yang jelas, proses moderasi dapat menjadi lambat, membingungkan, dan rawan kesalahan. Diperlukan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna agar solusi yang dihasilkan benar-benar relevan dan sesuai konteks kerja administrator.

Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, yaitu proses iteratif yang terdiri dari tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Metode ini digunakan untuk memahami kebutuhan

pengguna, merumuskan permasalahan, serta mengembangkan dan menguji solusi desain secara sistematis.

## 1.2 Deskripsi Pekerjaan

Selama kegiatan magang di Seven Inc, penulis berperan sebagai UI/UX Designer yang bertanggung jawab dalam merancang desain antarmuka dashboard Super Admin untuk aplikasi Pantau Sekitar. Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking*, dimulai dari tahap *empathize* hingga *testing* untuk memastikan solusi desain benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Adapun tahapan pekerjaan yang dilakukan penulis selama kegiatan magang adalah sebagai berikut:

1. Melakukan riset pengguna  
Menyusun dan menganalisis kuesioner kepada 5 responden untuk memahami kebutuhan dan kendala admin dalam mengelola laporan serta data pengguna.
2. Analisis Data  
Mengolah data kuesioner menjadi *empathy map*, *pain point*, dan *gain* untuk memahami kebutuhan serta masalah pengguna.
3. Merumuskan Ide dan Fitur Utama  
Menyusun *prioritization matrix* untuk menentukan fitur-fitur yang paling penting dan layak dikembangkan.
4. Perancangan Alur Sistem  
Membuat *sitemap* dan *user flow* sesuai fitur utama seperti verifikasi data pengguna, manajemen info cegatan, manajemen jual beli dan manajemen lowongan pekerjaan.
5. Desain *Wireframe* dan *Prototype*  
Mendesain *wireframe* dan *high-fidelity prototype* menggunakan Figma sesuai hasil user flow dan sitemap.
6. Melakukan Evaluasi dan Revisi Desain  
Melakukan konsultasi desain dengan mentor dan merevisi *prototipe* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 7. Uji Coba (*Testing*)

Melakukan simulasi interaksi dan user testing terbatas untuk memastikan alur navigasi dan fungsi desain berjalan baik serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka dashboard Super Admin aplikasi Pantau Sekitar dengan pendekatan *Design Thinking*. Perancangan ini difokuskan untuk menghasilkan antarmuka dashboard yang memudahkan administrator dalam melakukan verifikasi dan moderasi postingan info cegatan, jual beli, dan lowongan pekerjaan secara efisien. Dengan desain yang intuitif dan berpusat pada pengguna (*user-centered*), diharapkan pengalaman pengguna (UX) meningkat, sehingga proses kerja menjadi lebih cepat, akurat, dan terstruktur.

### 1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Mempermudah proses pengelolaan dan pemantauan data oleh administrator sistem melalui rancangan dashboard Super Admin yang responsif dan mudah digunakan, sehingga alur kerja menjadi lebih efisien dan terstruktur.
2. Meningkatkan pengalaman administrator sistem dengan tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga dapat digunakan oleh administrator sistem dari berbagai latar belakang kemampuan teknologi.
3. Memberikan referensi desain bagi pengembangan lebih lanjut aplikasi Pantau Sekitar, dengan acuan antarmuka yang efisien, terstruktur, dan ramah pengguna.