

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam pelaksanaan perancangan ini, permasalahan yang dialami oleh masyarakat kini menjadi salah satu upaya yang dilakukan untuk menyediakan layanan yang lebih transparan, cepat, dan mudah diakses oleh masyarakat. Dengan dibentuknya dan didirikan Sinoman ini, masyarakat dapat mengakses dan menggunakan nya agar dapat menghemat waktu dan mengurangi sistem antrian manual seperti baris berbaris atau mengambil nomor antrian pendaftaran di kantor yang menyediakan. Dengan adanya Sinoman ini, terdapat beberapa masyarakat yang masih kesulitan dalam penggunaan nya, seperti cara untuk login akun Sinoman, cara untuk mendaftarkan bantuan bahkan kesulitan dalam pengecekan pada antrian atau memvalidasi nya. Pada proses perancangan ini, dirancang menggunakan alat bantu Figma dan menggunakan metode Design Thinking. Pada metode tersebut memiliki 5 tahapan pengerjaan yaitu tahap Emphatize untuk melakukan identifikasi masalah dengan menggunakan kuesioner untuk membentuk user persona, tahap Define untuk memahami kebutuhan pengguna dengan membentuk emphatize map, tahap Ideate untuk mewujudkan kebutuhan pengguna menjadi sebuah wireframe atau tampilan yang diinginkan, tahap Prototype untuk dilakukan alur kerja atau langkah – langkah penggunaan Sinoman dan tahap Test untuk dilakukannya pengujian pada SINOMAN. Pada tahap Test tersebut menggunakan metode Sistem Usability Scale (SUS) dengan menggunakan pengujian terhadap perhitungan hasil kuesioner.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi menjadi salah satu kunci utama dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik. Pemerintah dan instansi terkait didorong untuk menyediakan layanan yang lebih transparan, cepat, dan mudah diakses oleh masyarakat. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui pengembangan sistem informasi yang dapat digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat tanpa terbatas ruang dan waktu. Berdasarkan kebutuhan tersebut, Proyek ini bertujuan untuk menghasilkan prototype antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mempertimbangkan prinsip-prinsip user experience (UX) sehingga mampu meningkatkan kenyamanan dan kemudahan dalam penggunaan sistem.

Dalam konteks ini, penulis melakukan perancangan prototype antarmuka pengguna untuk SINOMAN dengan menggunakan figma. Metode ini dipilih karena berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna secara mendalam, sehingga solusi yang dihasilkan benar-benar relevan dan aplikatif. Perancangan dilakukan menggunakan tools desain Figma, yang memungkinkan visualisasi antarmuka secara interaktif, efisien, dan kolaboratif. Melalui tugas akhir ini, diharapkan prototype antarmuka SINOMAN yang dihasilkan mampu menjadi acuan dalam proses pengembangan sistem yang sesungguhnya, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, informatif, dan inklusif bagi masyarakat.

## **1.2 Deskripsi Pekerjaan**

Selama menjalani kegiatan magang di Klinik Perumahan dan Kawasan Permukiman Jawa III, penulis berkesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proyek pengembangan sistem informasi, khususnya pada Sistem Informasi Antrean Omah Transparan (SINOMAN). Adapun ruang lingkup pekerjaan yang dilakukan penulis selama masa magang adalah

Pengembangan Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) Penulis bertanggung jawab dalam merancang tampilan antarmuka sistem yang intuitif dan ramah pengguna. Kegiatan ini mencakup pembuatan wireframe, hingga mockup menggunakan tools seperti Figma. Desain UI yang dikembangkan mengacu pada prinsip-prinsip usability dan aksesibilitas, serta disesuaikan dengan kebutuhan pengguna agar pengalaman penggunaan (UX) menjadi optimal.

Melalui tugas tersebut, penulis tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses perancangan desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX), tetapi juga meningkatkan kemampuan dalam bekerja secara tim, beradaptasi dengan lingkungan kerja profesional, serta menyelesaikan permasalahan teknis secara mandiri dan sistematis.

### 1.3 Tujuan

1. Untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik nyata dalam pengembangan sistem informasi.
2. Untuk memperoleh pengalaman langsung dalam proses perancangan dan pengembangan antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) pada Sistem Informasi Antrean Omah Transparan.
3. Untuk meningkatkan pemahaman mengenai alur kerja pengembangan sistem informasi berbasis web, khususnya dalam konteks pelayanan antrean di lingkungan Klinik Perumahan dan Kawasan Permukiman Jawa III.
4. Untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang desain antarmuka yang efisien, responsif, dan user-friendly dengan memanfaatkan tools desain modern seperti Figma.
5. Untuk memberikan kontribusi nyata kepada instansi mitra melalui hasil rancangan UI/UX yang mendukung efektivitas pelayanan.
6. Untuk memahami alur proses validasi dan revisi desain UI/UX berdasarkan feedback dari pengguna atau stakeholder terkait.
7. Untuk membangun portofolio desain profesional yang dapat digunakan sebagai bekal menghadapi dunia kerja di bidang UI/UX design dan pengembangan sistem informasi.

#### **1.4 Manfaat**

1. Memperoleh pengalaman kerja nyata dalam pengembangan sistem informasi berbasis web di lingkungan instansi pemerintahan.
2. Meningkatkan kemampuan dalam merancang dan mengimplementasikan antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem SINOMAN.
3. Menambah wawasan mengenai proses pengelolaan data dan perancangan fitur yang efektif dalam sistem antrean layanan publik.
4. Meningkatkan kemampuan bekerja secara profesional, baik secara individu maupun dalam tim, dengan memperhatikan ketepatan waktu, ketelitian, serta komunikasi yang efektif.
5. Memberikan kontribusi langsung terhadap sistem pelayanan publik melalui pengembangan dan penyempurnaan sistem SINOMAN, yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan transparansi layanan.
6. Mengasah keterampilan dalam menggunakan tools desain modern seperti Figma untuk membuat rancangan UI/UX yang sesuai dengan standar desain profesional.
7. Meningkatkan kemampuan problem solving dan adaptasi terhadap dinamika pekerjaan yang melibatkan revisi desain, perubahan kebutuhan sistem, dan kolaborasi lintas tim.
8. Menambah portofolio kerja nyata di bidang desain UI/UX yang dapat digunakan sebagai bekal dalam dunia kerja atau pengembangan karier di masa mendatang.