

## PERANCANGAN KONTEN VISUAL DAN PUBLIKASI UNTUK WEBSITE DESA KEMUNING LEGOK

Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds.<sup>1\*</sup>, Lidia Yamin<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>Universitas Multimedia Nusantara, email: leonardo.adi@lecturer.umn.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Multimedia Nusantara, email: lidia.yamin@student.umn.ac.id

### ABSTRAK

Desa Kemuning merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Legok, Kabupaten Tangerang. Desa Kemuning memiliki potensi wisata yang perlu dikembangkan serta UMKM yang perlu dipromosikan secara masal melalui dengan cara daring. Program desa digital merupakan program desa dari pemerintahan dalam mewujudkan desa yang maju serta desa yang mandiri dengan mengandalkan *IoT (Internet of Things)*. Salah satu media yang digunakan adalah *website*, dimana *website* ini akan berfungsi sebagai portal informasi serta media penjualan secara daring. Dalam pembuatan *website*, tentu terdapat *user interface* yang perlu diperhatikan. Dengan menggunakan *Human Centered Design / Human-Machine Interface Design* dan Kaidah *User Interface*. Teori ini dapat dijadikan sebagai pedoman bagaimana perancangan *website* yang mudah digunakan, memiliki informasi yang cukup, serta menarik perhatian para pengunjung. *Website* ini dirancang agar terdapat peningkatan penjualan serta pengunjung di Desa Kemuning. Kesimpulan yang didapatkan dalam perancangan ini adalah pemanfaatan teknologi secara maksimal dalam mewujudkan desa digital sesuai dengan arahan pemerintahan serta harapan Kepala Desa dalam mewujudkan desa yang maju dan sejahtera.

**Kata kunci:** Desa Kemuning, Desa Digital, *Design, Human Centered, User Interface*

## PENDAHULUAN

Desa Kemuning merupakan salah satu desa dari 11 desa yang berada di Kecamatan Legok Kabupaten Tangerang. Desa ini memiliki 8.100 penduduk dengan mayoritas merupakan wirausahawan dan petani sebagai salah satu penunjang perekonomian keluarga. Dengan lebih dari 10 UMKM, Desa Kemuning memiliki potensi menjadi destinasi wisata bagi para masyarakat luar. Salah satu destinasi wisata yang menghadirkan kebudayaan mereka adalah Kampung Budaya.

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 Pasal 78 dan 83 tentang Desa, bahwa pemerintah ingin mewujudkan desa yang mandiri dengan mengandalkan IoT (Internet of Things). Pemerintah berharap agar dengan ini perekonomian serta pemanfaatan SDM desa di Indonesia dapat meningkat. Program desa digital yang dirancang oleh Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi (Kemendes PDTT) ini memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu salah satunya adalah membangun teknologi desa seperti pembuatan website resmi desa. Dengan adanya website desa maka masyarakat dapat dengan mudah mengakses data desa seperti UMKM yang ada di desa, anggaran desa, pembangunan infrastruktur, informasi desa pada saat itu maupun pengajuan surat resmi yang diperlukan masyarakat seperti akte kelahiran, akte kematian, kartu keluarga, kartu tanda penduduk, dan lain – lain.

Sayangnya, pemanfaatan teknologi digital masih belum dilakukan secara maksimal. Terbukti dengan adanya website yang tidak terpakai dan hanya berbentuk gambar saja tanpa akses bagi masyarakat. Sehingga hal ini menjadikan UMKM Desa Kemuning masih kurang diketahui oleh masyarakat luas serta terbatasnya akses informasi desa yang dapat diakses para warga untuk memudahkan kehidupan mereka.

Sesuai dengan harapan Kepala Desa Kemuning yaitu Bapak Dadang, S.Ip agar Desa Kemuning dapat memaksimalkan penggunaan media informasi teknologi dengan baik demi meningkatkan perekonomian masyarakat setempat.

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan berisi tentang pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sesuai dengan metode yang dipilih, contohnya didalam metode pengabdian dilakukan dengan tahapan kerja seperti berikut :

### 1. Persiapan

Terdapat beberapa kunjungan yang dilakukan dalam mengambil data Desa Kemuning, hal ini diperlukan untuk mengetahui urgensi dan permasalahan yang dihadapi oleh para masyarakat di Desa Kemuning. Dalam hal ini, terdapat beberapa informasi yang diperoleh seperti kondisi ekonomi masyarakat sekitar. Desa Kemuning menyediakan lahan untuk digunakan sebagai program Ketahanan Pangan dengan menanam tanaman ubi jalar dan ubi jepang. Terlihat disini bahwa Desa Kemuning memiliki masyarakat yang giat dalam membantu perekonomian desa maupun keluarga pribadi. Desa Kemuning juga membantu para masyarakatnya dalam menyediakan lahan untuk dikembangkan menjadi suatu mata pencaharian.

2. Pelaksanaan

Dengan metode kualitatif yang dilakukan seperti wawancara dan observasi, maka ditemukan potensi wilayah Desa Kemuning, yang memiliki lebih dari 10 UMKM yang masih aktif sampai saat ini. Desa Kemuning juga memiliki masyarakat yang ulet dan memiliki rasa gotong royong yang kuat. Salah satu destinasi wisata UMKM adalah kampung budaya yang melestarikan budaya batik.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam perancangan user interface website Desa Kemuning Legok didapatkan 3 luaran yang telah dilaksanakan yaitu Design System, Website Utama, dan Website Admin. Pada bab ini akan dijelaskan proses perancangan dari ke-3 luaran yang telah dibuat dan disetujui.

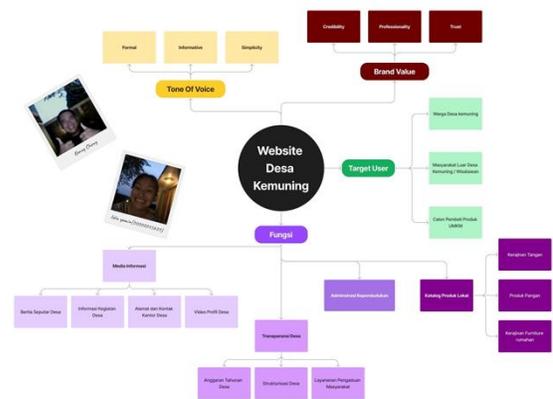
Kata *design system* pertama kali digunakan pada *NATO Software Engineering Conference* oleh Christopher Alexander. Design system merupakan panduan ataupun kumpulan komponen dalam membuat sebuah desain. Hal ini digunakan terutama dalam membuat user interface agar konsisten dan sesuai dengan kaidah - kaidah user interface. Selain hal tersebut, design system bekerja sebagai referensi pada saat adanya pengembangan perangkat lunak agar harmonis secara visual, konsisten secara fungsional dan selaras dengan arahan perancang.

Brief pertama diterima pada saat perkumpulan arahan tentang proyek MBKM yang akan dijalankan selama kurang lebih 5 bulan. Pada saat arahan diberikan, dikatakan bahwa adanya urgensi untuk membuat website Desa Kemuning Legok. Hal ini, juga membuat adanya urgensi untuk merancang design system, dikarenakan design system merupakan pedoman yang harus dibuat sebelum ke proses selanjutnya yaitu mendesain user interface.



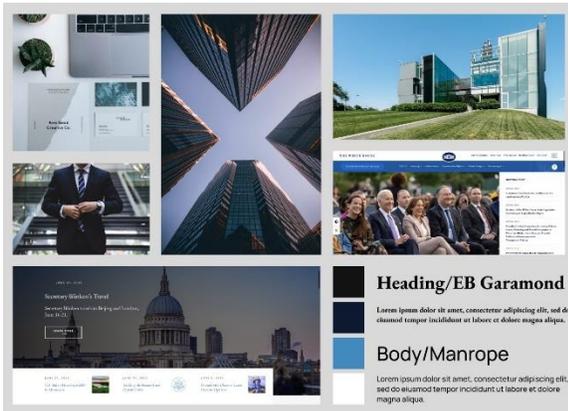
Gambar 1 Penyerahan dan Pengenalan Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara di Desa Kemuning Legok

Setelah mendapatkan arahan yang cukup lengkap. Tahap selanjutnya adalah pembuatan mindmap untuk menentukan apa saja yang perlu dipertimbangan dan dimasukkan ke dalam fitur website seperti Tone of Voice, Targer Pengguna, Brand Value, dan Fungsi yang ingin diterapkan dalam website ini. Tahap ini bermanfaat bagi proses perancangan user interface website dengan mengatur ide dan konsep secara visual, mindmapping membantu menampung kreativitas dan memfasilitasi kumpulan pikiran tentang desain. Dalam proses ini, kelompok perancang dapat bekerja secara kolaboratif untuk menentukan website yang ramah pengguna serta efektif dalam memberikan informasi dengan pertimbangan yang harus berpusat pada pengguna.



Gambar 2 Mind mapping Brainstorming Proses Perancangan Website

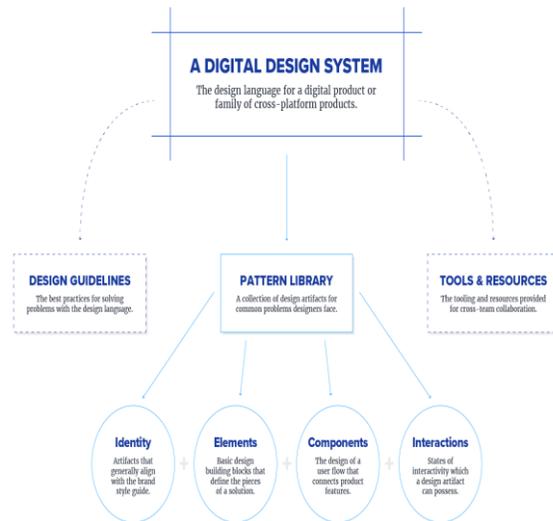
Mood board adalah langkah selanjutnya setelah proses brainstorming. Dalam proses ini mood board membantu mengatur Tone of Voice, menetapkan suasana hati yang diinginkan, dan mengomunikasikan arah estetika secara keseluruhan. Mood board yang dibuat dikhususkan untuk design system, maka dari itu isi dari mood board ini antara lain adalah warna, typography, gambar sesuai mood, dan referensi yang sesuai dalam menggambarkan website ini nanti. Moodboard berperan penting dalam menyelaraskan ekspektasi para perancang website pemahaman bersama tentang arah visual yang diinginkan, dan memberikan dasar untuk keputusan desain selanjutnya agar website kohesif dan menarik secara visual yang secara efektif memberikan informasi.



Gambar 3 Mood Board Perancangan User Interface Website Desa Kemuning Lego

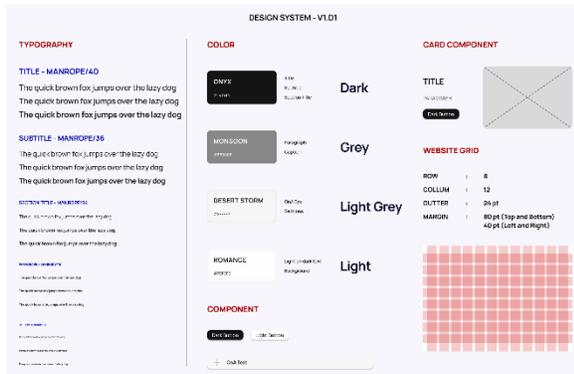
Pada tahap perancangan desain, di sinilah perancang menggunakan beberapa teori user interface untuk acuan dalam membuat website yang ramah pengguna serta efektif memberikan informasi kepada pengguna. Pada proyek ini perancang menggunakan teori yang dikhususkan untuk perancangan design system. Seperti yang sempat disinggung, bahwa design system merupakan kumpulan komponen yang akan menjadi panduan pembuatan desain kedepannya. Definisi design system menurut Burch dan

Grundnitski dalam buku yang berjudul Analisis Desain Sistem Informasi yang telah diterjemahkan Jogiyanto (2005:196) merupakan sebuah kumpulan dari beberapa elemen yang terpisah namun menjadi satu kesatuan, serta beberapa kumpulan dari sketsa, perencanaan, maupun gambaran desain elemen. Berikut merupakan pola design system yang menjelaskan bahwa design system sangat melibatkan identitas daripada perusahaan atau tema dalam membuat website. Hal ini sangat dipertimbangkan demi kegunaan pada saat digunakan oleh para user. Di dalamnya terdapat beberapa hal yang penting seperti identitas perusahaan atau tema (warna, tipografi, dan logo), elemen (tombol dan menu dropdown), komponen (halaman masuk, pengisian formulir, dan halaman galat), dan interaksi (interaksi mikro atau animasi transisi).



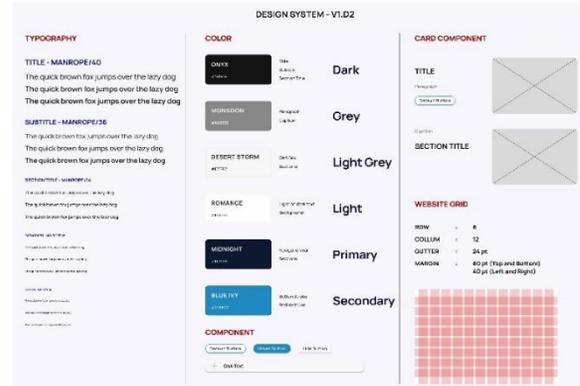
Gambar 4 Diagram Pola Desain Sistem

Langkah berikutnya adalah eksekusi kumpulan ide dan teori untuk menjadi karya yang utuh. Pada tahap ini, perancang memiliki tahap pertama yang telah dieksekusi dan selanjutnya akan di proses kedalam penyempurnaan dengan beberapa pertimbangan serta saran dari beberapa orang. Berikut merupakan hasil karya pertama design system:



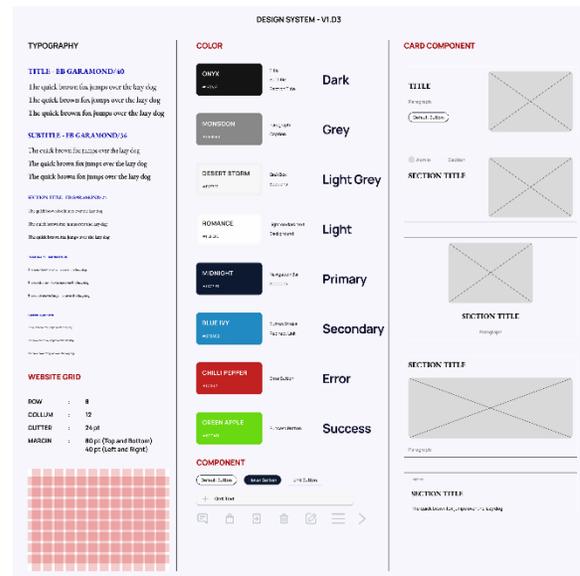
Gambar 5 Design System Website Desa Kemuning Legok versi 1 draft pertama

Dari perancangan draft pertama, muncul beberapa revisi yang dimaksud agar memperbaiki perancangan website kedepannya. Perancangan design system versi 1 draft pertama memiliki beberapa kekurangan seperti kurang adanya kevariatifan terhadap komponen yang dipakai, sehingga terlihat tidak hidup. Selain hal tersebut terdapat adanya tipografi yang sangat monoton dikarenakan hanya mengandalkan 1 font. Design system ini masih belum menggambarkan identitas Desa Kemuning dan masih belum sesuai dengan nilai - nilai yang akan diambil seperti yang terdapat pada mind map. Hal ini akhirnya dipertimbangkan dan dikembangkan kembali dengan berbagai saran dan masukan dari pihak luar.



Gambar 6 Design System Website Desa Kemuning Legok versi 1 draft kedua

Setelah melakukan beberapa revisi, masih ditemukan hal - hal yang masih dianggap kurang seperti tipografi yang harus dibagi 2 jenis yaitu serif dan sans serif sehingga memberikan kesan yang lebih elegan namun tetap profesional. Selain hal itu, design system ini dirasa cukup mewakili tone of voice dan brand value yang ingin diangkat. Maka dari itu terdapat beberapa tahap lanjutan untuk memfinalisasi design system tersebut.



Gambar 7 Design System Website Desa Kemuning Legok versi 1 draft ketiga

Gambar di atas merupakan tahap final dari design system yang telah dirancang sedemikian rupa sesuai dengan kaidah - kaidah yang berlaku dalam perancangan design system. Design system ini telah digunakan sebagai panduan website utama maupun website admin Desa Kemuning Legok. Dari perancangan ini, design system sangat memudahkan perancang dalam merancang website, dikarenakan terbentuk sebuah kekonsistenan yang selaras dengan visual yang diharapkan.

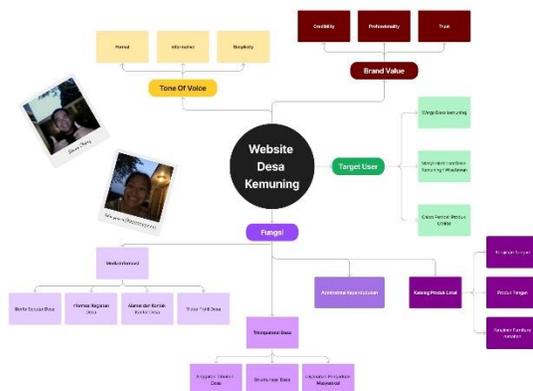
Terselesaikannya design system menjadi tahap awal dalam pembuatan website utama. Dalam brief yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang menjadi sebuah harapan bagi website ini.

Fitur - fitur yang diperlukan seperti pemberian informasi berita dan informasi UMKM Desa Kemuning Legok. Tentunya dengan ini perancang diharapkan dapat memenuhi hal tersebut sebagai bentuk pengabdian masyarakat. Adanya brief ini membuat proses perancangan website lebih mudah. Tugas selanjutnya bagi perancang adalah bagaimana merancang website dengan design system yang telah ditentukan, dengan mempertimbangkan teori kaidah user interface.



Gambar 8 Penyerahan dan Pengenalan Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara di Desa Kemuning Legok.

Pada tahapan brainstorming, perancang menggunakan moodboard global yang telah dipakai sebelumnya pada tahapan design system. Pada tahap ini ditemukan beberapa hal yang perlu difokuskan dalam merancang website utama, terutama fitur - fitur yang diperlukan, serta pembawaan visual untuk instansi pemerintah desa. Dari mood board yang telah dirancang, maka terlihat jelas penataan website nantinya akan selaras dengan tone of voice serta brand value yang menjadi bahan pertimbangan. Dengan ini dapat diambil kesimpulan untuk membuat layout yang ringkas dan bersih agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas.



Gambar 9 Mind mapping Brainstorming Proses Perancangan Website

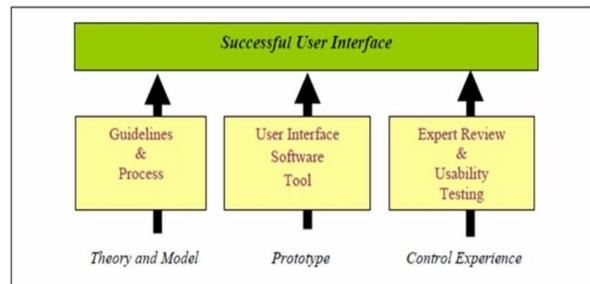
Dalam tahapan pencarian mood board dan referensi, perancang juga menggunakan yang telah dipakai sebelumnya pada proyek design system. Hal ini dikarenakan semua proyek yang dilakukan sangatlah berkaitan. Pada website ini, perancang juga memiliki beberapa referensi seperti website White House dan U.S Department of State. Dengan memperhatikan kaidah - kaidah user interface, keduanya memiliki unsur yang sangat baik dari segi simplisitas, visibilitas, struktur, feedback, dan reuse. Memiliki kesan yang professional dan bersih, maka kedua website tersebut dijadikan referensi dalam pembuatan website ini.



Gambar 10 Mood Board Perancangan User Interface Website Desa Kemuning Legok

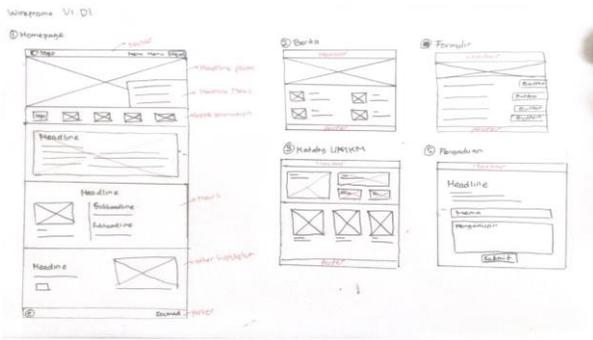
Perancangan kemudian dilanjutkan dengan eksekusi langsung serta mempersiapkan beberapa teori dalam mendesain website. Di sini perancang menggunakan teori *Human Centered Design* dengan 3 pilar dalam merancang desain user interface yang dicetuskan oleh Ben Schneiderman pada tahun 1998 dibantu oleh Kaidah UI Designer oleh Peng Zhang di bukunya yang berjudul “Industrial Control Technology: A Handbook for Engineers and Researchers”. Kaidah yang dimaksud

terdapat beberapa macam yaitu, *structure*, *simplicity*, *visibility*, *tolerance*, dan *reuse* yang akan meningkatkan kualitas dari *Human Centered Design* (Zhang, 2008 : 368). Sedangkan menurut Schneiderman (1998) terdapat 3 pilar yang menjadikan desain user interface bekerja dengan baik yaitu, *Guidline and Process*, *User Interface Software Tools*, dan *Expert Review and Usability Testing*.



Gambar 11 3 Pilar Desain *User Interface* oleh Schneiderman Sumber: Schneiderman (1998)

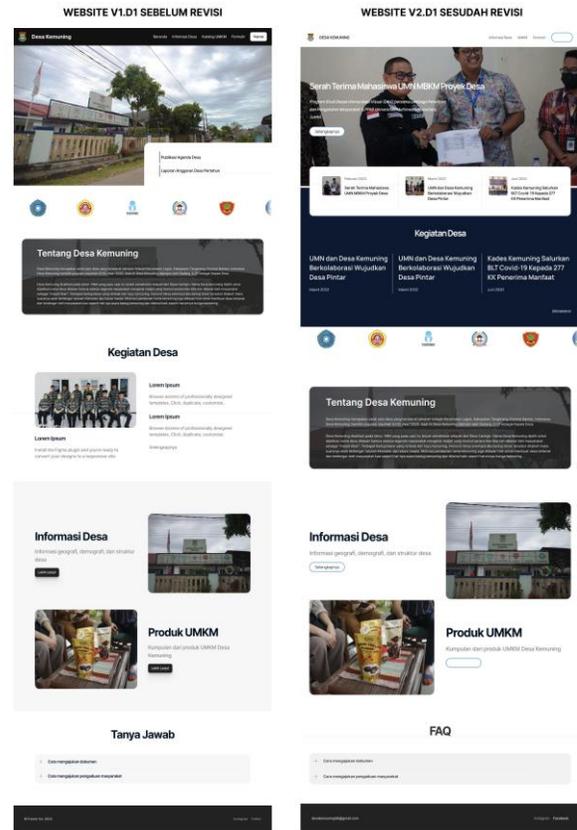
Setelah melakukan beberapa riset serta memantapkan konsep kembali, perancang mengeksekusi dengan membuat sebuah *wireframe* pertama sebagai acuan dalam eksekusi *low fidelity* hingga *high fidelity*. Dalam tahap ini, dibuatlah *wireframe* berupa sketsa kasar website utama. Mengacu pada 3 pilar user interface, *wireframe* berguna sebagai acuan atau *guideline* dan proses (*Theory and Model*).



Gambar 12 Sketsa Wireframe Draft pertama

Dari wireframe yang telah dirancang, terbentuklah sebuah bayangan tentang fitur serta layout yang nantinya akan didigitalisasi. Pada tahap digitalisasi, perancang hanya membuat halaman *home page* sebagai *dummy* untuk ditunjukkan kepada pihak luar agar dapat memberikan *feedback* pertama dan menghemat waktu pengerjaan. Setelah mendapatkan beberapa revisi, perancang melakukan perbaikan dan pengembangan secara berkala dan melakukan *user test* secara berkala kepada beberapa orang. Selain melakukan *user test*, perancang juga berkonsultasi dengan pihak developer agar desain yang dihasilkan dapat dieksekusi pihak developer dengan mudah serta tepat pada bahasa pemrograman.

## DIGITALISASI WEBSITE



Gambar 13 Perbandingan Digitalisasi Website Dari Versi 1 ke Versi 2

Setelah melakukan revisi dan diskusi kepada developer serta melakukan user test maka perancang melakukan perbaikan dan pengembangan secara berkala hingga website di-deploy. Dengan banyak pertimbangan untuk menjadikan website ini lebih baik, maka dilakukan lah tahap terakhir pada 3 pilar user interface yaitu Control Experience. Dari hasil user test yang dilakukan kepada 5 warga Desa Kemuning, didapatkan data sebagai berikut

Neneng 53 Tahun berprofesi sebagai Pegawai Negeri, kesan pertama terhadap website. *“Website terlihat bersih, tidak pusing saat melihat informasi hanya saja foto yang disediakan kurang pas. Sudah baik hanya perlu dikembangkan untuk fitur diperbanyak dan diperlengkap”*. Sementara untuk penilaian seberapa baik dan jelas elemen yang digunakan dari skala 1-5, Bu Neneng memberikan nilai. 4 untuk Mikrointeraksi, 5 untuk Button, 5 untuk Layout, 5 untuk Font, 3 untuk Warna, 5 untuk Informasi. Lalu untuk testimoni skenario beliau menyampaikan, *“dapat mencari nama staf kantor dengan baik hanya memerlukan adaptasi karena belum terbiasa dalam melihat website yang baru ini. Terkadang tertukar antara informasi desa dengan berita desa”*. Kemudian beliau memberikan masukan terhadap pengembangan website kedepannya, *“warna yang digunakan kurang ada hijaunya sesuai dengan logo, foto produk UMKM jangan terpotong, info desa perlu dilengkapi seperti prestasi desa. Beberapa menu footer harus dipindahkan ke halaman awal agar terlihat terutama sosial media”*.

Desi Wijayanti 28 Tahun berprofesi sebagai Pegawai Negeri, kesan pertama

terhadap website. *“Terlihat bersih dan simpel enak dilihat, langsung pada intinya. Jadi informasi juga terlihat jelas dan sebagai menu utama. Hanya button perlu ada yang perlu ditambahkan ke halaman utama agar terlihat, dan menu berita tidak terlihat bisa ditekan karena tidak adanya penanda seperti berubah warna”*. Sementara untuk penilaian seberapa baik dan jelas elemen yang digunakan dari skala 1-5, Saudari Desi memberikan nilai. 4 untuk Mikrointeraksi, 4 untuk Button, 5 untuk Layout, 5 untuk Font, 4 untuk Warna, 5 untuk Informasi. Lalu untuk testimoni skenario beliau menyampaikan, *“Dalam mencoba untuk mendapatkan informasi desa cukup mudah karena terdapat 2 akses tombol yang berada pada halaman utama maupun di navigation bar”*. Untuk masukan pengembangan website beliau mengatakan, *“Button social media seharusnya ada di halaman informasi desa dan menjadi menu utama juga agar terlihat, agar warga tidak harus scroll hingga bawah, termasuk alamat ataupun kontak desa. Menu berita seharusnya diberikan penanda berubah warna agar dapat diketahui bahwa berita tersebut bisa dilihat dengan lengkap, atau diberikan button ‘selengkapnya’”*.

Eko Heri Prabowo 60 Tahun berprofesi sebagai Sekretaris Desa, kesan pertama terhadap website, *“Tampilan website sudah baik, terlihat rapih”*. Sementara untuk penilaian seberapa baik dan jelas elemen yang digunakan dari skala 1-5, Pak Eko memberikan nilai. 4 untuk Mikrointeraksi, 4 untuk Button, 5 untuk Layout, 5 untuk Font, 3 untuk Warna, 5 untuk Informasi. Kemudian untuk testimoni skenario beliau mengatakan, *“Agak sulit*

*dalam menemukan sosial media Desa Kemuning karena button tidak terlalu kecil untuk di mobile, seharusnya diperbesar lagi, jadi sering tertekan yang salah seperti mau ke Instagram tapi jadi ke Facebook*". Kemudian beliau memberikan masukan untuk pengembangan website kedepannya. *"Tampilan sudah baik hanya saja informasi Desa yang kurang seperti anggaran Desa, jadi warga punya opsi lain dalam melihat anggaran Desa, tidak harus ke kantor desa untuk melihat banner, kurang adanya informasi tentang fasilitas, dan peta desa. Semoga dimasukkan"*.

Solah 40 Tahun berprofesi sebagai Pegawai Negeri, kesan pertama terhadap website, *"Kurang variatif, lebih baik jika ada bumper pembuka biar terlihat tidak biasa"*. Sementara untuk penilaian seberapa baik dan jelas elemen yang digunakan dari skala 1-5, Beliau memberikan nilai. 3 untuk Mikrointeraksi, 4 untuk Button, 5 untuk Layout, 5 untuk Font, 4 untuk Warna, 5 untuk Informasi. Kemudian untuk testimoni skenario beliau menyampaikan, *"mudah untuk mencari letak video profil dan navigasi sudah langsung terbuka Youtube-nya"*. Lalu beliau memberikan masukan untuk website kedepannya, *"dibuat lebih interaktif seperti bumper, interaksi animasi juga dibuat lebih variatif agar tidak terlihat polos, bosen."*

Suparman 58 Tahun berprofesi sebagai Wirausahawan, kesan pertama terhadap website, *"Sudah baik, terlihat informasi dengan jelas"*. Sementara untuk penilaian seberapa baik dan jelas elemen yang digunakan dari skala 1-5, Beliau memberikan nilai. 5 untuk Mikrointeraksi, 5 untuk Button, 5 untuk Layout, 5 untuk Font, 5 untuk Warna, 5 untuk Informasi. Kemudian

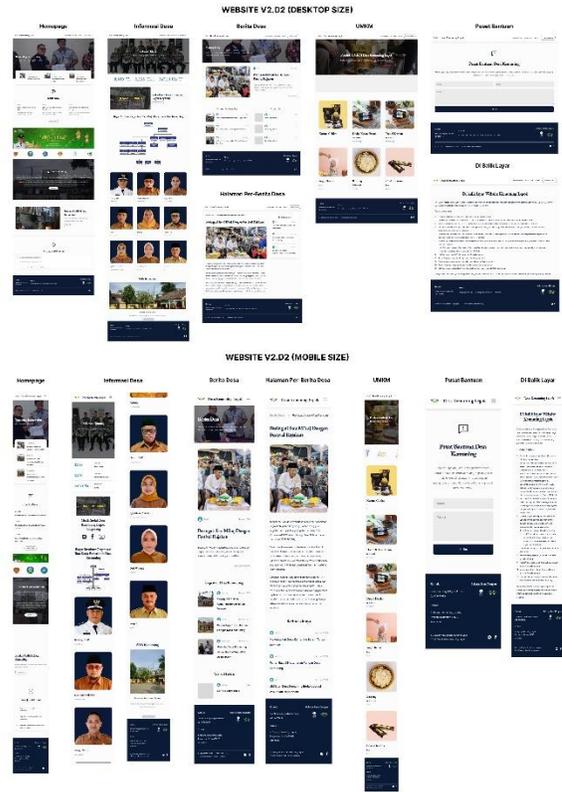
untuk testimoni skenario beliau menyampaikan, *"Dalam melihat susunan pejabat desa sudah jelas, belum mengetahui sebelumnya tentang hal ini jadi fitur ini sangat membantu. Tidak ada halangan dalam mencarinya"*. Kemudian beliau memberikan masukan untuk website kedepannya, *"Semoga tidak hanya sebatas tugas saja tapi bisa berfungsi secara utuh sampai beberapa tahun kedepan"*.

Propti, 53 Tahun, berprofesi sebagai Wirausahawan, kesan pertama terhadap website, *"Sudah baik, terlihat enak dilihat"*. Sementara untuk penilaian seberapa baik dan jelas elemen yang digunakan dari skala 1-5, Beliau memberikan nilai. 4 untuk Mikrointeraksi, 4 untuk Button, 5 untuk Layout, 5 untuk Font, 4 untuk Warna, 5 untuk Informasi. Kemudian untuk testimoni skenario beliau menyampaikan, *"mudah untuk mengetahui produk UMKM, cuma masih sedikit produknya, kontaknya juga belum tertera"*. Kemudian beliau memberikan masukan untuk pengembangan website kedepannya, *"Terlihat bagus, tambahkan fasilitas atau prestasi warga desa juga di berita. Tambahkan keluhan warga di website"*.



Gambar 14 Dokumentasi User Test Website Utama Desa Kemuning Legok

Dengan data yang sudah diperoleh, maka didapatkan sebuah kesimpulan yaitu adalah masih kurangnya fitur yang diinginkan oleh warga desa dan warna yang kurang menggambarkan identitas Desa Kemuning. Namun desain ini masih merupakan desain tahap prototyping, sehingga terdapat ketidakselarasan desain prototype dengan yang sudah deploy. Di tahap terakhir ini juga perancang sudah melakukan tahap finalisasi terhadap website yaitu membuat website ini responsive terhadap segala macam layar gawai dari resolusi 1400 px hingga terkecil adalah 390 px namun tidak menutup kemungkinan untuk dibuka dalam layar gawai yang lebih besar maupun kecil, perancang juga sudah menambahkan logo baru serta foto - foto produk UMKM dari proyek kelompok lain.



Gambar 15 Finalisasi Website Desa Kemuning Legok.

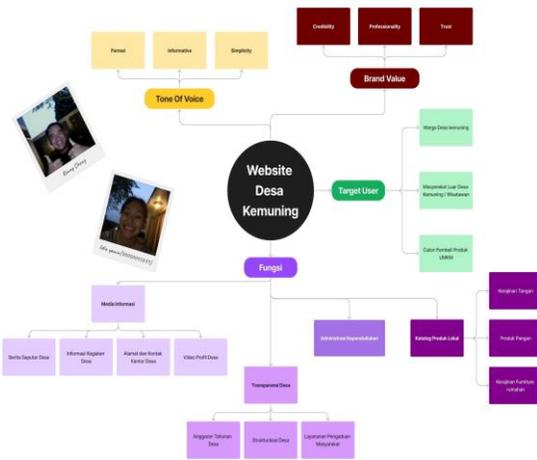
Website admin merupakan website dashboard untuk melakukan penambahan berita maupun produk umkm pada *website* utama. Hal ini diadakan untuk menunjang fasilitas warga dalam mendapatkan berita dan mempromosikan umkm mereka, mengingat sebagian warga memiliki umkm masing - masing. Menurut Few (2006) *dashboard* merupakan tampilan dari informasi penting yang memiliki beberapa tujuan dengan merancang layout sedemikian rupa agar informasi menjadi ringkas dan dilihat pada satu layar.

Website yang dirancang merupakan website yang dapat diperbarui secara berkala oleh admin yang memegang. Pada *brief* sudah disebutkan bahwa adanya kedinamisan di dalam website ini, agar website tidak hanya menjadi pajangan namun sumber informasi interaktif. Sehingga website ini dapat selalu menjadi sumber informasi yang terpercaya dan *ter-update*. Dalam perancangan ini pun tetap memakai *design system* yang telah dibuat sebelumnya, karena bersifat identitas dan semua aset website harus berpacu terhadap hal tersebut.



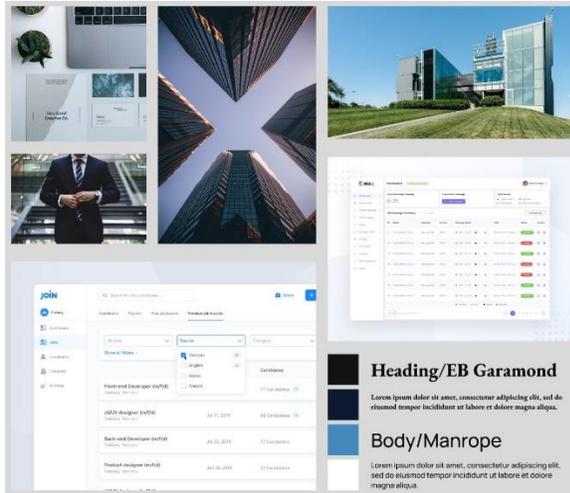
Gambar 16 Penyerahan dan Pengenalan Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara di Desa Kemuning Legok

Tahap selanjutnya adalah membuat mind mapping brainstorming. Dalam tahap ini perancang juga menggunakan mind map yang telah dilakukan sebelumnya pada proyek design system dan website utama. Dikarenakan mind map ini telah mencakup ide atau gambaran besar yang menjadi inti pembuatan desain. Dapat ditekan dalam perancangan website admin adalah informatif (Tone of Voice) dan Profesionalitas (Brand Value). Website admin tidak memiliki keestetikaan visual sekuat website utama karena hanya menekankan fungsi sebagai portal sumber informasi.



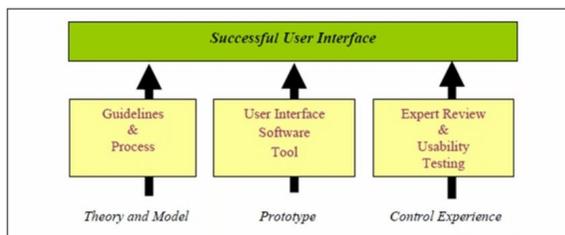
Gambar 17 Mind Mapping Brainstorming Proses Perancangan Website

Setelah adanya mind map tersebut, selanjutnya adalah menentukan mood board. Moodboard untuk website admin sedikit berbeda karena ada penambahan referensi dari bentuk dashboard pada umumnya. Namun secara keseluruhan, dashboard tetap mengandung nilai - nilai yang telah ditentukan sebelumnya dalam mind map. Sehingga adanya keselarasan antara website admin dengan website utama.



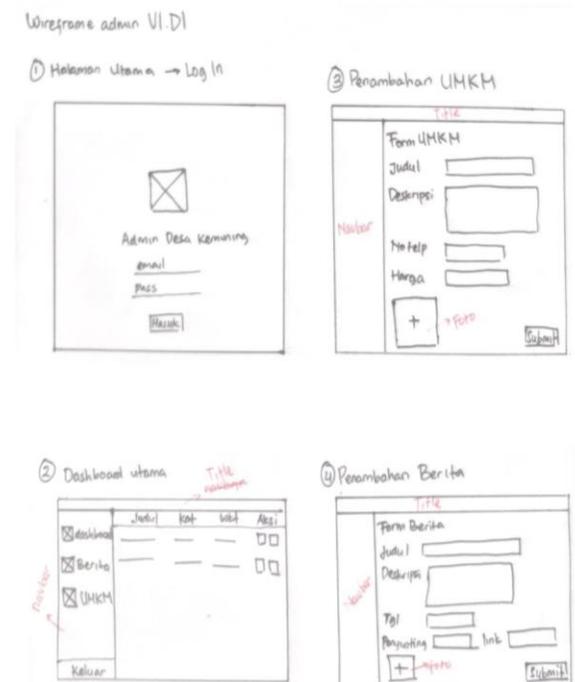
Gambar 18 Mood Board dan Referensi Website Admin

Pada tahap perancangan desain dilakukan juga teori - teori yang telah disebutkan sebelumnya pada tahap proyek website utama. Dengan memakai teori Human Centered Design dan 3 pilar Interface Design maka desain dashboard akan selaras dengan website utama. Menurut Eckerson (2006) dashboard memiliki beberapa kegunaan yaitu untuk mengomunikasikan strategi, memantau dan menyesuaikan pelaksanaan strategi, dan menyampaikan wawasan dan informasi ke semua pihak. Sehingga yang menjadi perbedaan signifikan hanya terjadi pada estetika dan penataan layout. Namun proses perancangan tidak jauh berbeda dengan website utama.



Gambar 19 3 Pilar Desain User Interface oleh Schneiderman Sumber: Schneiderman (1998)

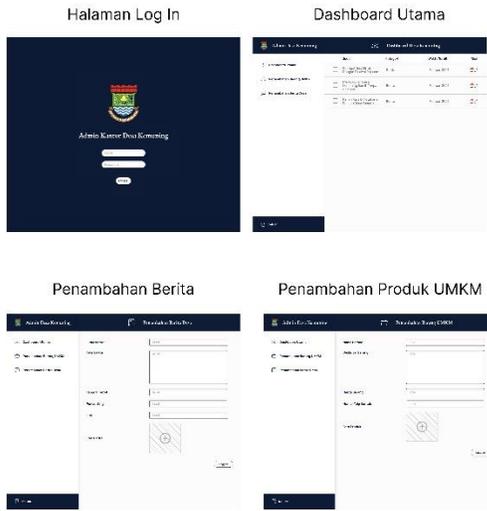
Setelah semua bahan teori dan referensi terkumpul, selanjutnya adalah melakukan *wireframe* untuk dashboard. *Wireframe* berguna sebagai acuan awal pembuatan desain, agar perancang memiliki gambaran pada saat digitalisasi desain. *Wireframe* dibuat berupa sketsa kasar yang mengacu pada tahap pertama 3 pilar user interface yaitu *Theory and Model*.



Gambar 20 Wireframe Dashboard Desa Kemuning Legok

Setelah melakukan tahap wireframe, maka proses digitalisasi sudah bisa dilakukan. Pada tahap ini juga ada beberapa masukan dimana masih terlihat polos jika dilihat dari wireframe yang dibuat. Maka dari itu ada penambahan beberapa aset serta penataan layout yang dilakukan pada saat digitalisasi. Digitalisasi ini bersifat prototipe dan belum sampai ke tahap deploy dan diskusi bersama developer.

**DIGITALISASI WEBSITE ADMIN**



Gambar 21 Digitalisasi Dashboard Desa Kemuning Legok

Pada tahap terakhir, perancang telah berdiskusi terhadap developer sehingga terdapat beberapa revisi dan pengembangan yang perlu dilakukan sebelum dashboard ini dapat bekerja secara optimal. Website Desa Kemuning dapat diakses melalui domain: <https://desakemuninglegok.id/>. Secara visual dashboard sudah selaras dengan website utama, namun secara flow masih ada beberapa yang dapat diperbaiki. Dilakukan juga *user test* dengan cara wawancara kepada pihak kantor desa untuk mengambil sebuah data tentang pengalaman mereka dalam menggunakan *website* admin ini. Berikut merupakan hasil yang diperoleh dari *user test website* admin Desa Kemuning:

Neneng 53 Tahun berprofesi sebagai Pegawai Negeri, kesan pertama terhadap website. *“Terlihat to the point dengan proses yang terlihat simple”*. Sementara untuk penilaian seberapa baik dan jelas elemen yang digunakan dari skala 1-5, Bu Neneng

memberikan nilai. 4 untuk Fungsi, 5 untuk Button, 3 untuk Layout, 5 untuk Font, 4 untuk Warna, 5 untuk Informasi. Lalu untuk testimoni skenario beliau menyampaikan, *“Dalam menambah berita terlaksanakan dengan mudah karena kurang lebih sama dengan website sebelumnya”*. Kemudian beliau memberikan masukan terhadap pengembangan website kedepannya, *“sudah berfungsi dengan baik dan terarah”*.

Desi Wiyanti 28 Tahun berprofesi sebagai Pegawai Negeri, kesan pertama terhadap website. *“Terlihat bersih dan simpel enak dilihat, langsung pada intinya. Perubahan maupun penambahan informasi di dashboard langsung tertampil di dashboard utama”*. Sementara untuk penilaian seberapa baik dan jelas elemen yang digunakan dari skala 1-5, Saudari Desi memberikan nilai. 4 untuk Fungsi, 5 untuk Button, 4 untuk Layout, 4 untuk Font, 5 untuk Warna, 3 untuk Informasi. Lalu untuk testimoni skenario beliau menyampaikan, *“Dalam menyunting berita juga mudah karena tombol yang cukup jelas hanya saja kurang praktis karena harus menggeser halaman baru”*. Untuk masukan pengembangan website beliau mengatakan, *“Sudah baik dan dapat ditingkatkan sejalan dengan website utama”*.

Eko Heri Prabowo 60 Tahun berprofesi sebagai Sekretaris Desa, kesan pertama terhadap website, *“Tampilan utama formal dan fungsional”*. Sementara untuk penilaian seberapa baik dan jelas elemen yang digunakan dari skala 1-5, Pak Eko memberikan nilai. 4 untuk Fungsi, 5 untuk Button, 4 untuk Layout, 5 untuk Font, 5 untuk Warna, 5 untuk Informasi. Kemudian untuk testimoni skenario beliau mengatakan,

“Penambahan foto di dalam fitur produk dan UMKM dapat menggunakan foto dengan resolusi tinggi yang mana baik dalam promosi”. Kemudian beliau memberikan masukan untuk pengembangan website kedepannya. “Sudah baik dan layak dikembangkan oleh kami pihak desa untuk jangka waktu yang lama”.

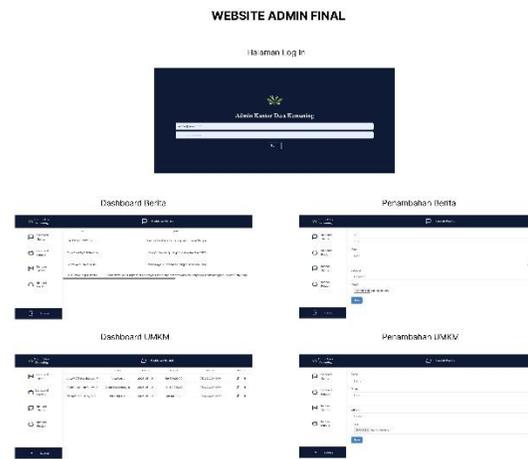
Solah 40 Tahun berprofesi sebagai Pegawai Negeri, kesan pertama terhadap website, “Dashboard admin terlihat simple dan berharap akan ada banyak fitur kedepannya”. Sementara untuk penilaian seberapa baik dan jelas elemen yang digunakan dari skala 1-5, Beliau memberikan nilai. 5 untuk Fungsi, 4 untuk Button, 5 untuk Layout, 5 untuk Font, 4 untuk Warna, 4 untuk Informasi. Kemudian untuk testimoni skenario beliau menyampaikan, “Dalam menambahkan produk hanya saja kurang dilengkapi oleh link”. Lalu beliau memberikan masukan untuk website kedepannya, “Layak untuk dikembangkan oleh pihak Desa Kemuning sebagai media informasi Desa”.



Gambar 22 Dokumentasi User Test Website Admin Desa Kemuning

Setelah melakukan *user test* pada beberapa pegawai kantor desa, kesimpulan yang diambil adalah secara tampilan sebagai dashboard, tampilan ini sudah sangat jelas

dan ringkas untuk dilihat dan ditangkap informasi serta kegunaannya, sehingga dashboard ini berfungsi dengan baik tanpa adanya sebuah gangguan visual. Secara pemilihan *font* dan warna juga sudah sesuai karena terlihat dengan jelas dan tidak mengganggu visual dengan banyak warna yang diberikan. Namun secara fitur tetap ada beberapa yang perlu diperhatikan seperti penambahan *link* untuk produk UMKM agar informasi yang disediakan lebih lengkap dan bukan hanya sekedar tampilan produk saja.



Gambar 23 Finalisasi Website Admin Desa Kemuning

Walaupun terdapat perubahan yang sangat signifikan, namun hasil desain final merupakan desain yang telah disetujui oleh tim developer maupun user yang melakukan user testing. Penataan layout sesuai dengan yang diharapkan yaitu bersih dan ringkas. Akan tetapi, dashboard ini sudah bekerja dengan semestinya dan belum ditemukan kendala sampai saat ini.

## KESIMPULAN

Dari proyek yang telah dilakukan kurang lebih 5 bulan ini, didapatkan banyak sekali manfaat yang terjadi dua arah. Dengan diterapkannya beberapa teori *User Interface* perancangan *user interface website* Desa Kemuning Legok telah menjawab rumusan masalah yang ditemui di awal yaitu merancang *website* ini agar ramah pengguna. Berbagai *user test* sudah dilakukan dan mendapatkan balasan yang sangat antusias dari pihak desa. Dengan diberlakukannya sebuah *user test* hal ini membuat *website* dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi sesuai dengan kebutuhan warga desa yang akan terus menerus berkembang sesuai dengan waktu. *Website* yang dirancang ini akhirnya bukan hanya sebatas pemenuhan kewajiban kuliah namun juga dapat bermanfaat langsung bagi para warga Desa Kemuning Legok. Ilmu yang telah dipelajari ini juga sudah secara nyata dilaksanakan pada saat perancangan *website* ini. Melihat antusias banyak orang, menjadikan *website* ini akan semakin berkembang dalam memenuhi kebutuhan para warga.

## SARAN

Setelah selesai melakukan perancangan ini, diharapkan bagi para pengguna dapat menggunakan *website* ini dengan bijak dan bagaimana semestinya *website* ini bermanfaat bagi para warga Desa Kemuning. Adanya keperluan juga untuk memiliki admin yang ahli dibidangnya agar *website* ini dapat berjalan dengan baik. Adanya saran yang perlu diperhatikan untuk kedepannya adalah penambahan supergrafis dan suara di halaman utama agar menambah nilai identitas dari Desa Kemuning sehingga *website* ini tidak terlihat terlalu dingin. Akan tetapi, dimohon agar selalu memperhatikan kaidah - kaidah *User Interface* jika terdapat beberapa pengembangan maupun perubahan dalam perancangan, sehingga *website* ini juga dapat terlihat ramah pengguna bagi para

masyarakat. Saran selanjutnya adalah tetap menjaga *website* ini agar dapat terus digunakan untuk jangka waktu yang lama, tidak hanya sekedar arsip pribadi namun tetap terus dijalankan dengan baik agar tetap menjadi salah satu fasilitas warga Desa Kemuning.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Wuri Hardini V., Andy Firmansyah, Esmeralda Ida R, selaku pihak LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) UMN yang telah menyiapkan segala keperluan kegiatan MBKM proyek desa. Dadang S.Ip, selaku Kepala Desa Kemuning M. Solahudin, sebagai Pembimbing Eksternal/Pembimbing Lapangan Kenny Chong, sebagai UX Designer *website* Desa Kemuning. Ferbie Viona, sebagai perancang buku manual *website* Desa Kemuning. Yansen Agustian, sebagai Content Creator *website* Desa Kemuning. Lifosmin Simon, sebagai Front-end dan Back-end Developer *website* Desa Kemuning.

## DAFTAR PUSTAKA

- Moggridge, B & Atkinson, B. (2007). *Designing Interactions*. Lokasi: Cambridge
- Schneiderman, B.(1998). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Lokasi: Boston
- Zhang, P. (2008). *Industrial Control Technology: A Handbook for Engineers and Researchers*. Lokasi: New York.

- Sulaiman, S & Kamaruddin, N. (2017). Journal of Advanced Research in Social Sciences and Humanities. A conceptual framework for effective learning engagement towards interface design of teaching aids within tertiary education, vol.2(3), 35-42. <https://dx.doi.org/10.26500/JARSSH-02-20170105>
- Chase, C. (2012). Using Design Patterns in User Interface Design [Master's thesis, University of Cincinnati]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. [http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc\\_num=ucin1342463458](http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=ucin1342463458)
- Humas Upi. (2022). Mengenal Desa Digital : Ini yang Harus Disiapkan!. Portal Berita Universitas Pendidikan Indonesia. <https://berita.upi.edu/mengenaldesa-digital-ini-yang-harus-disiapkan/>