

PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM INFORMASI DESA MENGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN

(STUDI KASUS : DESA SUKAMANAH)

Muhammad Giffari Raihan Pamungkas

ABSTRAK

Desa Sukamanah, Kecamatan Baros, Kabupaten Serang, Banten membutuhkan sebuah perancangan sistem berupa tampilan *user interface* yang baik dan mudah dipahami oleh pegawai desa dan warga desa sehingga dapat memudahkan dan mempercepat proses pelayanan. Selama ini, pelayanan kepada warga desa masih dilakukan secara konvensional dikarenakan banyak warga desa yang belum memahami teknologi informasi. Hal ini berisiko menyebabkan antrian panjang dikarenakan proses yang memakan waktu cukup lama. Dalam rangka membuat pelayanan kepada warga desa menjadi lebih cepat maka membutuhkan rancangan *user interface* sistem informasi desa yang sesuai dengan kebutuhan pihak desa Sukamanah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang tampilan *user interface* berdasarkan kebutuhan pihak desa Sukamanah pada sistem informasi desa dengan menggunakan metode *Goal-Directed Design* yang terdiri dari 6 fase. Fase *research*, mencari kebutuhan sistem yang diinginkan oleh pengguna. Fase *modelling*, mencari karakteristik pengguna dengan membuat *user persona*. Fase *requirement*, menghasilkan skenario pengguna dan menjelaskan kebutuhan sistem dengan menggunakan *Hierarchical Task Analysis*. Fase *framework definition*, membuat struktur antar muka dalam bentuk *wireframing*. Fase *refinement*, menyempurnakan struktur antar muka ke bentuk *high-fidelity*. Fase *development support*, merupakan fase pengujian kualitatif kepada pengguna dengan menggunakan penilaian berdasarkan *System Usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan umpan balik terhadap *prototype* sistem informasi desa yang sesuai dengan kebutuhan.

Kata kunci: Sistem Informasi Desa, *User Interface*, *User Experience*, *User Persona*, *Hierarchical Task Analysis*, *Goal-Directed Design*, *Wireframing*, *High-fidelity*, *System Usability Scale*, *Prototype*

DESIGN OF USER INTERFACE SYSTEM INFORMATION VILLAGE USING GOAL-DIRECTED DESIGN

(CASE STUDY: SUKAMANAH VILLAGE)

Muhammad Giffari Raihan Pamungkas

ABSTRACT

Sukamanah Village, Baros District, Serang Regency, Banten requires a system design in the form of a user interface that is good and easily understood by village officials and villagers so that it can simplify and speed up the service process. So far, services to villagers are still carried out conventionally because many villagers do not understand information technology. This is at risk of causing long queues due to the time-consuming process. To make services to villagers faster, it requires a design of a user interfaces village information system that suits the needs of the Sukamanah village. This study aims to design a user interface based on the needs of the Sukamanah village in the village information system using the method Goal-Directed Design which consists of 6 phases. Phase research, looking for system requirements that are desired by users. Phase Modelling, looking for user characteristics by creating user personas. Phase requirements produce user scenarios and describe system requirements using Hierarchical Task Analysis. Phase framework definition, creating an interface structure in the form of wireframing. Phase refinement, perfecting the interface structure to a form high-fidelity. The development support phase is a qualitative testing phase for users using an assessment based on the System Usability Scale (SUS) to get feedback on the prototype of the village information system that suits your needs.

Keywords: Village Information System, User Interface, User Experience, User Persona, Hierarchical Task Analysis, Goal-Directed Design, Wireframing, High-fidelity, System Usability Scale, Prototype