

BAB 3

Pelaksanaan Kerja Magang

3.1 Kedudukan dan Organisasi

Selama pelaksanaan kerja magang di BUM Desa Warga Dekat Bandung, mahasiswa magang ditempatkan pada divisi *digital marketing* dan pengembangan produk digital yang berada di bawah koordinasi langsung pembimbing lapangan. Struktur organisasi kerja magang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Pembimbing Lapangan:** Bertanggung jawab untuk memberikan arahan, supervisi, dan evaluasi terhadap keseluruhan proses kerja magang. Pembimbing lapangan juga menjadi penghubung antara mahasiswa magang dengan manajemen BUM Desa dan *stakeholder* terkait.
2. **UI/UX Designer:** Bertugas untuk melakukan riset pengguna, merancang *wireframe* dan *prototype*, mendesain antarmuka pengguna website, serta melakukan iterasi desain berdasarkan *feedback* yang diterima.
3. **Tim Pengembang Website:** Berkolaborasi dengan *designer* dalam proses *handoff* desain untuk implementasi teknis website. Tim ini juga memberikan masukan teknis terkait *feasibility* implementasi desain.
4. **Manajemen BUM Desa:** Sebagai *stakeholder* utama yang memberikan arahan strategis, kebutuhan bisnis, serta persetujuan final terhadap desain yang dikembangkan.

Koordinasi dilakukan secara langsung dengan pembimbing lapangan melalui komunikasi rutin via *WhatsApp*. *Review* desain dilakukan secara berkala untuk memastikan desain yang dikembangkan sesuai dengan visi dan misi BUM Desa Warga Dekat Bandung serta memenuhi kebutuhan pengguna target. Kedudukan sebagai *UI/UX Designer* dalam tim pengembangan website memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pengambilan keputusan desain, mulai dari tahap riset hingga finalisasi.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pelaksanaan magang dilakukan sebagai *UI/UX Designer* yang berfokus pada perancangan dan pengembangan website BUM Desa Warga Dekat Bandung.

Selama periode magang, terdapat proyek tentang perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) dari website BUM Desa yang bertujuan untuk meningkatkan visibilitas produk lokal, mempermudah akses informasi bagi masyarakat, serta meningkatkan efektivitas website sebagai media pemasaran digital. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan website yang modern, *user-friendly*, dan sesuai dengan identitas *brand* BUM Desa yang mengusung nilai-nilai kearifan lokal dan *sustainability*.

Mockup desain visual menggunakan *color palette* natural dengan hijau sebagai warna utama untuk mencerminkan identitas produk lokal dan alam, *typography* yang *readable* untuk memastikan kenyamanan membaca, serta *iconography* yang konsisten di seluruh halaman. Layout mengikuti *8-point grid system* untuk menjaga konsistensi *spacing* dan *proportions*. Desain dibuat responsif untuk berbagai ukuran layar mulai dari *mobile* hingga *desktop*, dengan memperhatikan *user experience* yang optimal pada setiap *breakpoint*.

Selain perancangan UI/UX, terdapat keterlibatan terbatas dalam aspek *front-end development*, khususnya pada tahap implementasi desain antarmuka ke dalam bentuk website. Aktivitas ini mencakup penyesuaian tampilan visual agar sesuai dengan desain yang telah dirancang, menjaga konsistensi antara desain dan hasil implementasi, serta melakukan penyesuaian minor pada struktur antarmuka guna mendukung responsivitas dan kemudahan penggunaan.

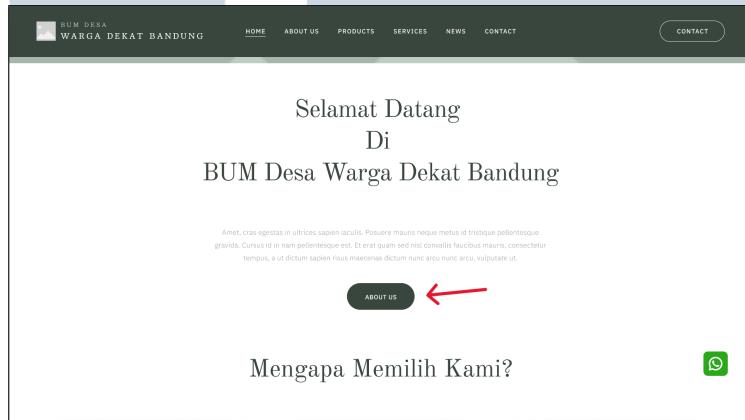
Tahap akhir dari penggerjaan adalah finalisasi desain dengan penyempurnaan detail visual, pembuatan *design system documentation* yang *comprehensive*, serta penyiapan *design specifications* dan *assets* yang siap untuk *handoff* kepada tim *developer*. *Style guide* dan *component library* disusun secara detail untuk memudahkan proses implementasi dan memastikan *consistency* dalam pengembangan website.

3.2.1 Penerapan Prinsip-Prinsip UI Design

Dalam merancang website BUM Desa Warga Dekat Bandung, diterapkan *eight golden rules of interface design* yang dikemukakan oleh Shneiderman sebagai dasar untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal [6, 7]. Desain website menggunakan pendekatan minimalis dan bersih yang sesuai dengan prinsip UI/UX modern [1]. Pemilihan pendekatan ini mempertimbangkan karakteristik target audiens, yaitu masyarakat desa yang membutuhkan informasi yang mudah diakses dan tidak membingungkan.

A Strive for Consistency

Definisi Prinsip: Prinsip *strive for consistency* (berusaha untuk konsisten) menekankan pentingnya keseragaman dalam elemen-elemen antarmuka [8]. Konsistensi mencakup penggunaan terminologi yang sama, penempatan elemen yang serupa, warna yang konsisten, tipografi yang seragam, serta pola interaksi yang dapat diprediksi di seluruh aplikasi atau website. Prinsip ini bertujuan untuk mengurangi beban kognitif pengguna dengan membuat antarmuka yang familiar dan mudah dipelajari. Ketika elemen-elemen visual dan interaksi konsisten, pengguna tidak perlu mempelajari cara baru untuk setiap halaman atau fitur, sehingga pengalaman menjadi lebih mulus dan efisien.



Gambar 3.1. Implementasi Prinsip Consistency pada Desain Website



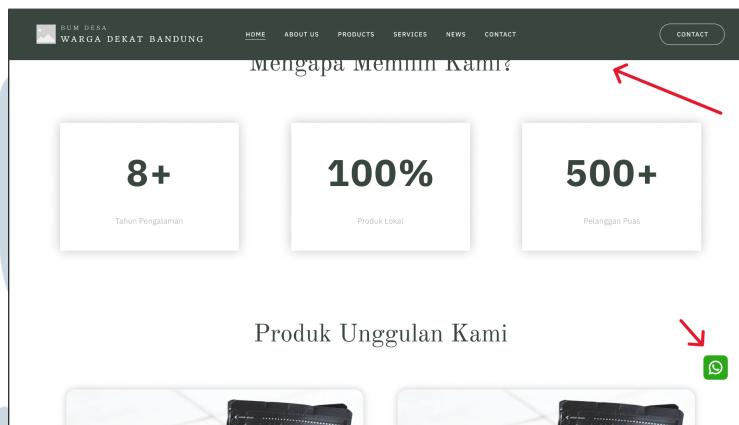
Gambar 3.2. Konsistensi Elemen Visual di Seluruh Halaman

Implementasi: Prinsip *strive for consistency* diterapkan melalui konsistensi visual di seluruh website untuk menciptakan pengalaman yang menyatu dan

mudah diprediksi. Semua tombol menggunakan bentuk membulat dengan warna hitam, sehingga menciptakan visual yang seragam dan mudah dikenali. Tipografi menggunakan font serif untuk judul dan sans-serif untuk isi teks secara konsisten di setiap halaman, sehingga keterbacaan tetap optimal dan identitas visual tetap kuat. Konsistensi juga diterapkan pada jarak elemen menggunakan sistem grid 8 poin, penggunaan warna dengan palet terbatas namun harmonis, ikon dengan gaya seragam, dan pola tata letak yang tetap agar tidak membebani pengguna secara kognitif.

B Enable Frequent Users to Use Shortcuts

Definisi Prinsip: Prinsip *enable frequent users to use shortcuts* (memungkinkan pengguna yang sering menggunakan pintasan) bertujuan untuk mengakomodasi pengguna berpengalaman dengan menyediakan cara yang lebih cepat untuk menyelesaikan tugas. Shortcuts dapat berupa keyboard shortcuts, tombol akses cepat, menu dropdown yang tetap terlihat, atau fitur-fitur yang mengurangi jumlah klik yang diperlukan. Prinsip ini mengakui bahwa pengguna memiliki tingkat keahlian yang berbeda-beda dan bahwa sistem yang baik harus dapat melayani baik pengguna pemula maupun pengguna mahir dengan efektif.



Gambar 3.3. Sticky Navigation untuk Akses Cepat

Implementasi: Prinsip *enable frequent users to use shortcuts* diterapkan meskipun website bersifat informasional dan tidak memiliki interaksi yang kompleks. Navigasi atas yang bersifat menempel (sticky) memungkinkan pengguna berpindah halaman dengan cepat tanpa perlu meng gulir ke atas terlebih dahulu. Tombol WhatsApp yang selalu muncul di pojok kanan bawah berfungsi sebagai pintasan untuk melakukan komunikasi langsung dengan BUM Desa tanpa harus

membuka halaman kontak terlebih dahulu. Struktur navigasi yang sederhana dengan kedalaman maksimal 2–3 level memudahkan pengguna mencapai halaman yang diinginkan dengan jumlah klik yang minimal. Navigasi breadcrumb pada halaman detail juga memberikan cara cepat untuk kembali ke halaman sebelumnya.

C Offer Informative Feedback

Definisi Prinsip: Prinsip *offer informative feedback* (memberikan umpan balik yang informatif) menekankan pentingnya sistem memberikan respons yang jelas dan tepat waktu terhadap setiap tindakan pengguna [9]. Feedback membantu pengguna memahami apakah aksi mereka berhasil, sedang diproses, atau gagal. Feedback yang baik harus proporsional dengan pentingnya aksi tersebut—aksi minor memerlukan feedback sederhana, sementara aksi signifikan memerlukan konfirmasi yang lebih jelas. Prinsip ini mengurangi ketidakpastian dan meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap sistem.

Kirim Pesan

Ante sed dictum nisl suscipit ac et faucibus pretium. Ut enim ad minim veniam
quis nostrud exercit ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.
Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.
Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt
mollit anim id est laborum.

Name
Masukkan Nama Anda...

Email
Masukkan Email Anda...

Subjek
Masukkan Subjek Email...

Pesan
Masukkan Pesan...

KIRIM PESAN

Informasi Kontak

- Staff Bumble : Dharma Loka & Kajuraha
+62 812-xxxx-xxxx
- Staff Bumble : Dharma Loka & Kajuraha
+62 812-xxxx-xxxx
- Staff Bumble : Dharma Loka & Kajuraha
+62 812-xxxx-xxxx

Email
info@ggzgbour.id
email@gmail.com

Jam Operasional
Senin - Jumat: 00:00 - 00:00
Sabtu: 00:00 - 00:00
Minggu: 00:00 - 00:00

Gambar 3.4. Feedback pada Formulir Kontak

Implementasi: Prinsip *offer informative feedback* diwujudkan melalui berbagai elemen interaktif yang memberikan informasi jelas tentang status sistem serta hasil dari tindakan pengguna. Formulir kontak memiliki struktur yang baik dengan label jelas, teks petunjuk yang deskriptif, serta penanda wajib diisi. Tombol memiliki tampilan berbeda pada setiap keadaan seperti normal, ketika diarahkan kursor, ketika ditekan, dan ketika tidak dapat digunakan. Setiap elemen interaktif dibuat dengan penanda visual yang jelas seperti perubahan kursor, garis bawah pada tautan, atau bayangan pada kartu yang dapat diklik. Tampilan pemuatan serta pesan sukses atau gagal juga dirancang jelas dengan ikon dan warna yang sesuai.

D Design Dialog to Yield Closure

Definisi Prinsip: Prinsip *design dialog to yield closure* (merancang dialog untuk memberikan penutupan) mengacu pada pentingnya memberikan penyelesaian yang jelas untuk setiap urutan tindakan. Setiap task atau proses harus memiliki awal, tengah, dan akhir yang jelas sehingga pengguna tahu kapan tugas mereka selesai. Closure memberikan rasa pencapaian dan mengurangi kecemasan pengguna tentang apakah mereka perlu melakukan langkah tambahan. Prinsip ini sangat penting dalam form submission, proses checkout, atau workflow multi-langkah lainnya.

Kirim Pesan

Ante sed dictum nisi suscipit ac ut faucibus pretium. Ut enim interdum viverra pharetra, tellus. Sapien eu diam gravida velutac, amet fringilla.

Nama
Masukkan Nama Anda...

Email
Masukkan Email Anda...

Subjek
Masukkan Subjek Email...

Pesan
To Email...

KIRIM PESAN

Informasi Kontak

Staff Bundles
Dharma Unica & Berguna
+62 812-xxxx-xxxx

Staff Bundles
Darmawati & Pragus
+62 812-xxxx-xxxx

Staff Bundles
Dharma Unica & Berguna
+62 812-xxxx-xxxx

Email
info@ezgoindonesia.com
admin@ezgoindonesia.com

Jam Operasional

Sen - Jumat: 00:00 - 01:00
Selasa: 00:00 - 00:00
Minggu: 00:00 - 00:00

Gambar 3.5. Alur Tugas dengan Closure yang Jelas

Kirim Pesan

Ante sed dictum nisi suscipit ac ut faucibus pretium. Ut enim interdum viverra pharetra, tellus. Sapien eu diam gravida velutac, amet fringilla.

Nama
Masukkan Nama Anda...

Email
Masukkan Email Anda...

Subjek
Masukkan Subjek Email...

Pesan
To Email...

KIRIM PESAN

TERIMA KASIH

Email anda telah terkirim.

HOME

Informasi Kontak

Staff Bundles
Dharma Unica & Berguna
+62 812-xxxx-xxxx

Staff Bundles
Darmawati & Pragus
+62 812-xxxx-xxxx

Staff Bundles
Dharma Unica & Berguna
+62 812-xxxx-xxxx

Jam Operasional

Sen - Jumat: 00:00 - 01:00
Selasa: 00:00 - 00:00
Minggu: 00:00 - 00:00

Gambar 3.6. Konfirmasi Pengiriman Formulir

Implementasi: Prinsip *design dialog to yield closure* diterapkan dengan merancang setiap alur tugas agar memiliki awal, tengah, dan akhir yang jelas. Pada formulir kontak, alurnya dimulai dari membuka halaman, mengisi formulir,

menekan tombol kirim, hingga menerima pesan konfirmasi bahwa formulir berhasil dikirim. Pada halaman produk, pengguna melihat daftar produk, memilih suatu produk, kemudian diarahkan ke informasi lengkap serta langkah lanjutan. Alur yang jelas ini memberikan kepastian dan mengurangi kebingungan pengguna.

E Offer Simple Error Handling

Definisi Prinsip: Prinsip *offer simple error handling* (menawarkan penanganan kesalahan yang sederhana) berfokus pada pencegahan kesalahan dan penanganan yang ramah ketika kesalahan terjadi. Sistem yang baik harus dirancang untuk mencegah kesalahan sebisa mungkin melalui constraints, validasi input, dan petunjuk yang jelas. Ketika kesalahan tetap terjadi, pesan error harus spesifik, mudah dipahami, konstruktif (menjelaskan cara memperbaiki), dan ditampilkan dengan cara yang tidak menakutkan atau menyalahkan pengguna.

The screenshot shows a contact form titled 'Kirim Pesan' (Send Message). The form includes fields for Name, Email (containing the error message 'Email Tidak Valid!'), Subject, and Message. To the right of the form is a sidebar titled 'Informasi Kontak' (Contact Information) listing three staff members with their names, roles, and phone numbers. Below this is contact information for the organization, including an email address ('info@rumdesa.id') and operational hours ('Senin - Jumat: 09.00 - 00.00', 'Selasa - Rabu: 08.00 - 00.00', 'Minggu: 09.00 - 00.00'). A red arrow points to the validation error message on the email field.

Gambar 3.7. Validasi Formulir dan Error Handling

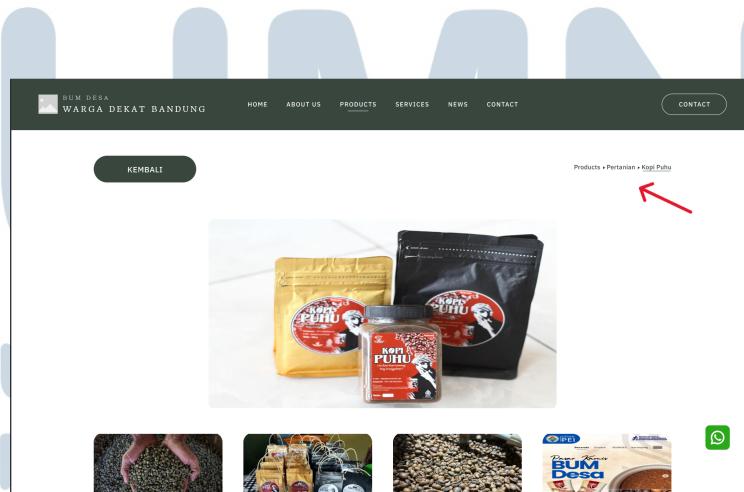
Implementasi: Prinsip *offer simple error handling* diterapkan melalui validasi formulir yang ramah pengguna dan strategi pencegahan kesalahan. Formulir memiliki validasi otomatis yang bekerja secara langsung dan memberi tahu pengguna ketika terjadi kesalahan sebelum formulir dikirim. Pesan kesalahan ditampilkan secara spesifik dan ditempatkan dekat dengan bagian yang bermasalah. Struktur formulir yang sederhana dan label yang jelas membantu mengurangi kemungkinan kesalahan. Pembatasan input seperti hanya angka untuk nomor telepon atau format yang benar untuk email juga membantu mencegah kesalahan.

F Permit Easy Reversal of Actions

Definisi Prinsip: Prinsip *permit easy reversal of actions* (memungkinkan pembalikan tindakan dengan mudah) menekankan pentingnya memberikan pengguna kemampuan untuk membatalkan atau mundur dari tindakan mereka. Kemampuan untuk undo mendorong eksplorasi dan eksperimentasi karena pengguna merasa aman bahwa mereka dapat memperbaiki kesalahan. Prinsip ini mengurangi kecemasan pengguna dan mendorong pembelajaran melalui trial and error. Reversal dapat berupa tombol undo, konfirmasi sebelum aksi destruktif, atau navigasi yang memungkinkan pengguna kembali ke state sebelumnya.



Gambar 3.8. Breadcrumb Navigation untuk Reversal



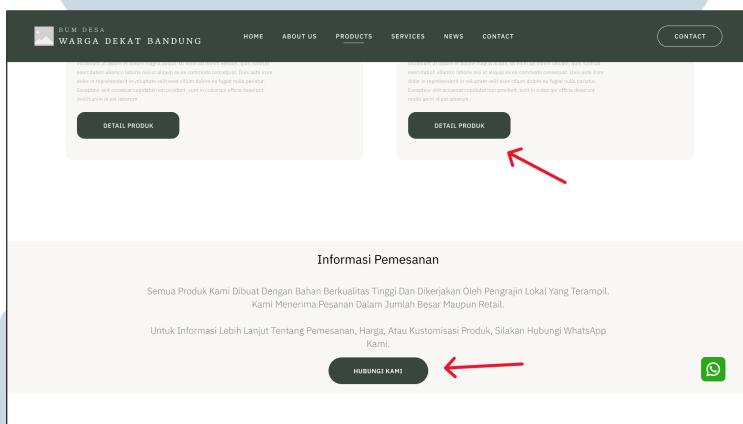
Gambar 3.9. Sistem Navigasi yang Mendukung Reversal

Implementasi: Prinsip *permit easy reversal of actions* diterapkan dengan menyediakan sistem navigasi yang jelas dan mudah diikuti. Navigasi yang sederhana memungkinkan pengguna untuk kembali ke halaman sebelumnya tanpa

kehilangan konteks. Navigasi breadcrumb memberikan gambaran lokasi pengguna serta tautan cepat untuk kembali. Tombol kembali pada peramban berfungsi dengan baik karena struktur URL yang rapi. Pada formulir yang belum dikirim, pengguna dapat mengubah atau menghapus isian tanpa konsekuensi.

G Support Internal Locus of Control

Definisi Prinsip: Prinsip *support internal locus of control* (mendukung lokus kontrol internal) berarti memberikan pengguna perasaan bahwa mereka yang mengendalikan sistem, bukan sebaliknya. Pengguna harus merasa sebagai inisiator tindakan, bukan responder terhadap sistem. Sistem harus responsif, dapat diprediksi, dan tidak melakukan aksi-aksi yang tidak diminta atau mengejutkan. Prinsip ini membangun kepercayaan dan membuat pengguna merasa berkuasa, yang meningkatkan kepuasan dan engagement.



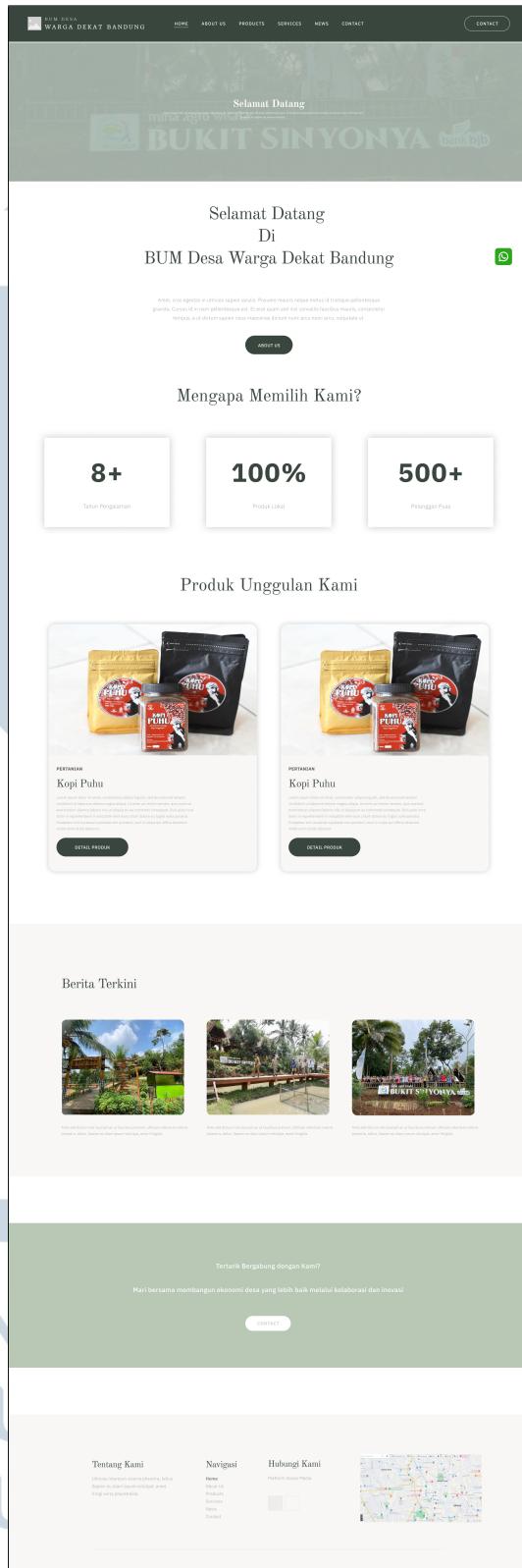
Gambar 3.10. User Control pada Interaksi Website

Implementasi: Prinsip *support internal locus of control* diterapkan dengan memberikan kendali penuh kepada pengguna atas interaksi mereka. Antarmuka dirancang agar dapat diprediksi, transparan, dan selalu berdasarkan tindakan pengguna, bukan tindakan otomatis dari sistem. Tidak ada elemen yang tampil tiba-tiba atau memindahkan halaman tanpa perintah pengguna. Setiap klik menghasilkan respons yang jelas dan sesuai harapan. Struktur navigasi yang konsisten dan label tombol yang informatif membantu pengguna memahami konsekuensi tindakan mereka.

H Reduce Short-Term Memory Load

Definisi Prinsip: Prinsip *reduce short-term memory load* (mengurangi beban memori jangka pendek) mengakui keterbatasan memori kerja manusia yang hanya dapat menyimpan sekitar 7 ± 2 item sekaligus. Antarmuka harus dirancang untuk meminimalkan jumlah informasi yang harus diingat pengguna. Ini dapat dicapai melalui recognition daripada recall (menampilkan opsi daripada meminta pengguna mengingat), chunking informasi menjadi grup yang bermakna, menggunakan visual cues, dan menjaga konsistensi sehingga pengguna dapat mengandalkan mental models yang sudah terbentuk.





Gambar 3.11. Organisasi Informasi yang Mengurangi Memory Load

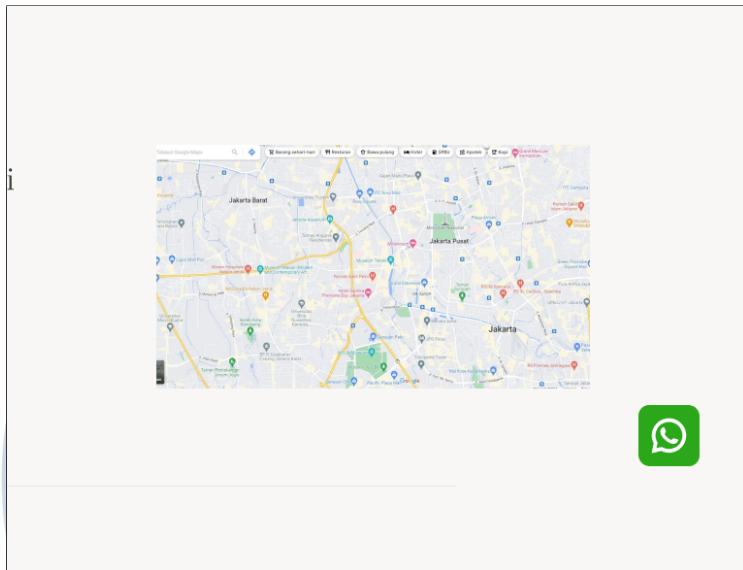
Implementasi: Prinsip *reduce short-term memory load* diterapkan melalui pengorganisasian informasi yang rapi dan penggunaan tampilan visual sebagai penunjang. Beranda memberikan gambaran menyeluruh mengenai seluruh bagian penting website sehingga pengguna tidak perlu mengingat banyak hal untuk bernavigasi. Konten panjang dipecah menjadi beberapa bagian dengan judul yang jelas dan jarak antar elemen yang cukup sehingga mudah dipindai. Informasi terkait dikelompokkan dalam satu halaman agar pengguna tidak perlu mengingat informasi dari halaman lain. Navigasi yang konsisten dan terlihat setiap saat juga mengurangi kebutuhan untuk mengingat struktur menu. Penerapan semua prinsip ini secara konsisten menghasilkan website yang tidak hanya menarik dengan estetika modern dan bersih, tetapi juga sangat mudah digunakan serta dapat diakses oleh seluruh target audiens BUM Desa Warga Dekat Bandung.

3.2.2 Penerapan Prinsip-Prinsip UX Design

Selain menerapkan prinsip-prinsip UI design, perancangan website BUM Desa Warga Dekat Bandung juga mengintegrasikan prinsip-prinsip fundamental User Experience (UX) design untuk memastikan website tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang bermakna, efisien, dan memuaskan bagi pengguna [10]. Penerapan prinsip-prinsip UX design dilakukan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan keseluruhan perjalanan pengguna (user journey) dari awal hingga akhir interaksi.

A User-Centered Design

Definisi Prinsip: Prinsip *user-centered design* (desain berpusat pada pengguna) menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam seluruh proses desain [11]. Prinsip ini melibatkan pemahaman mendalam tentang siapa pengguna, apa kebutuhan mereka, konteks penggunaan, kemampuan, dan keterbatasan mereka. Desain dibuat berdasarkan riset pengguna, bukan asumsi desainer. Pendekatan ini mencakup iterasi berkelanjutan dengan melibatkan pengguna di setiap tahap—dari riset awal, prototyping, testing, hingga implementasi—untuk memastikan solusi yang dikembangkan benar-benar memecahkan masalah nyata pengguna dengan cara yang paling efektif.



Gambar 3.12. Implementasi User-Centered Design

Implementasi: Prinsip *user-centered design* diterapkan dengan menjadikan kebutuhan, kemampuan, serta keterbatasan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap pengambilan keputusan desain. Riset pengguna dilakukan pada tahap awal proyek untuk memahami karakteristik target audiens, yaitu masyarakat desa dan konsumen produk lokal yang memiliki tingkat literasi digital yang beragam. Hasil riset menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan penyajian informasi yang jelas dan langsung, navigasi yang mudah dipahami, serta proses interaksi yang sederhana.

Berdasarkan temuan tersebut, website dirancang dengan struktur informasi yang sederhana dan tidak terlalu dalam (maksimal 2–3 tingkat), menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta menyediakan beberapa titik kontak komunikasi seperti formulir kontak, tombol WhatsApp, dan nomor telepon untuk menyesuaikan dengan preferensi komunikasi pengguna. Setiap halaman dirancang dengan tujuan yang jelas dan aksi utama (primary action) yang tegas, sehingga pengguna tidak mengalami kebingungan mengenai langkah selanjutnya yang harus dilakukan.

B Hierarchy dan Visual Flow

Definisi Prinsip: Prinsip *visual hierarchy* (hierarki visual) mengatur elemen-elemen dalam antarmuka berdasarkan tingkat kepentingannya, menciptakan alur visual yang mengarahkan mata pengguna secara natural melalui konten. Hierarki diciptakan melalui manipulasi ukuran, warna, kontras,

posisi, whitespace, dan pengelompokan elemen. Visual flow yang baik mengurangi usaha kognitif dengan membuat informasi mudah dipindai (scannable) dan dipahami. Prinsip ini memastikan informasi paling penting mendapat perhatian pertama, diikuti informasi pendukung dalam urutan logis yang sesuai dengan goals pengguna.



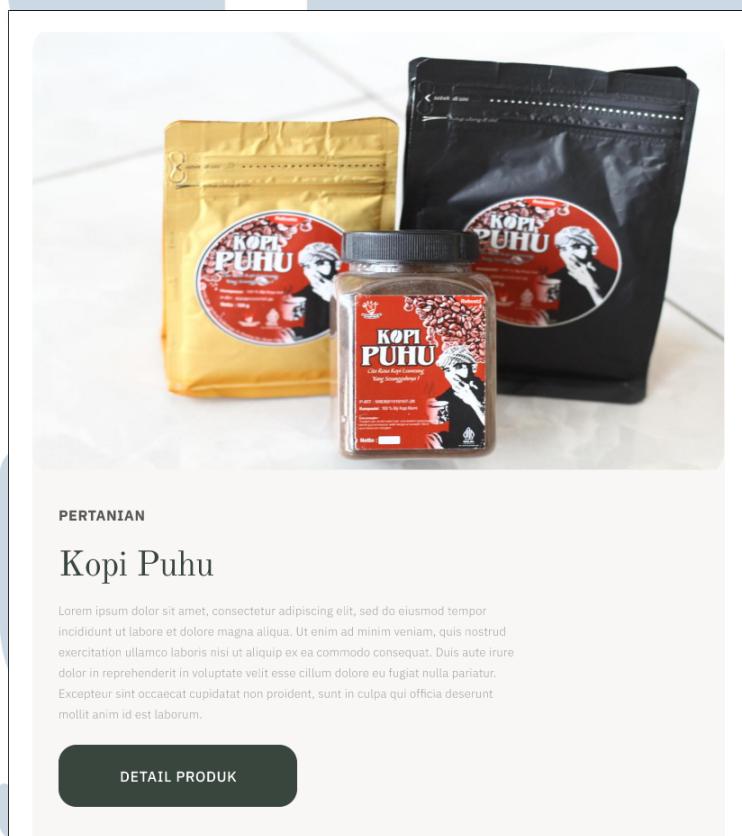
Gambar 3.13. Visual Hierarchy dan Information Flow

Implementasi: Prinsip *visual hierarchy* diterapkan untuk mengarahkan perhatian pengguna ke elemen-elemen yang paling penting serta menciptakan alur membaca yang alami. Pada halaman Home, hierarki dimulai dari bagian hero yang menampilkan pesan sambutan secara menonjol, kemudian diikuti oleh kartu nilai utama, produk unggulan, berita terbaru, dan diakhiri dengan bagian call-to-action. Pengaturan ukuran elemen, warna, dan jarak antar elemen digunakan secara strategis untuk menciptakan titik fokus visual.

Hierarki tipografi dirancang dengan perbedaan yang jelas antara H1 sebagai judul halaman, H2 sebagai judul bagian, H3 sebagai subbagian, dan teks isi dengan perbandingan ukuran yang proporsional. Aksi utama seperti "DETAIL PRODUK", "KIRIM PESAN", dan "HUBUNGI KAMI" ditampilkan menggunakan tombol berwarna gelap dengan kontras tinggi agar mudah menarik perhatian, sedangkan aksi sekunder menggunakan tombol transparan atau tautan teks dengan tampilan yang lebih sederhana. Penggunaan ruang kosong (whitespace) dilakukan secara terencana untuk memisahkan antarbagian konten sehingga memudahkan pengguna dalam memahami informasi.

C Progressive Disclosure

Definisi Prinsip: Prinsip *progressive disclosure* (pengungkapan bertahap) adalah strategi menampilkan hanya informasi yang diperlukan pada saat yang tepat, menyembunyikan kompleksitas hingga pengguna membutuhkannya[10]. Prinsip ini mencegah information overload dengan memprioritaskan konten berdasarkan kepentingan dan frekuensi penggunaan. Informasi sekunder atau advanced features disembunyikan dalam layer kedua yang dapat diakses saat dibutuhkan. Pendekatan ini membuat antarmuka lebih bersih, mengurangi cognitive load, dan memungkinkan pengguna fokus pada task utama tanpa terganggu detail yang tidak relevan pada tahap awal interaksi.



Gambar 3.14. Implementasi Progressive Disclosure

Implementasi: Prinsip *progressive disclosure* diterapkan untuk mencegah kelebihan informasi dengan cara menyajikan konten secara bertahap sesuai dengan kebutuhan pengguna[9]. Pada halaman Products, pengguna pertama kali melihat tampilan grid produk yang hanya menampilkan informasi utama seperti gambar, nama produk, kategori, harga, dan deskripsi singkat. Informasi yang lebih rinci

seperti deskripsi lengkap, spesifikasi, dan informasi pemesanan baru ditampilkan ketika pengguna memilih produk dan masuk ke halaman detail produk.

Pada halaman Services, overview singkat setiap layanan ditampilkan di halaman utama, sementara detail lengkap program, jadwal, dan persyaratan pendaftaran dapat diakses melalui halaman detail. Pendekatan ini membantu pengguna mendapatkan gambaran umum dengan cepat tanpa merasa kewalahan, sambil tetap memberikan akses mudah ke informasi detail bagi mereka yang membutuhkan. Perpaduan antara pendekatan desain minimalis, palet warna natural, tipografi yang mudah dibaca, komponen yang konsisten, dan perhatian menyeluruh terhadap prinsip pengalaman pengguna menciptakan antarmuka yang intuitif, efisien, dan menyenangkan untuk digunakan.

Penerapan semua prinsip ini secara konsisten menghasilkan website yang tidak hanya menarik dengan estetika modern dan bersih, tetapi juga sangat mudah digunakan serta dapat diakses oleh seluruh target audiens BUM Desa Warga Dekat Bandung. Perpaduan antara pendekatan desain minimalis, palet warna natural, tipografi yang mudah dibaca, komponen yang konsisten, dan perhatian menyeluruh terhadap prinsip pengalaman pengguna menciptakan antarmuka yang intuitif, efisien, dan menyenangkan untuk digunakan.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 16 minggu dengan total 640 jam kerja. Berikut adalah uraian semua kegiatan selama empat bulan yang dilakukan dalam pelaksanaan magang di BUM Desa Warga Dekat Bandung dalam Tabel 3.1.

Berdasarkan pembagian mingguan di atas, pelaksanaan magang dimulai dengan tahap observasi dan riset mendalam terkait konteks BUM Desa Warga Dekat Bandung, termasuk analisis website existing untuk mengidentifikasi kekurangan dari sisi UI/UX. Hasil dari analisis tersebut digunakan untuk mengumpulkan kebutuhan pengguna dan stakeholder, yang kemudian menjadi foundation dalam merancang solusi desain yang tepat.

Tahapan selanjutnya adalah perumusan konsep desain dan pembuatan information architecture yang mencakup sitemap dan user flow. Wireframe disusun berdasarkan kebutuhan aktual pengguna dan berfungsi sebagai rancangan struktur halaman dan navigasi website yang akan dikembangkan agar lebih efisien, intuitif, dan modern. Wireframe kemudian dikembangkan menjadi prototype interaktif

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang

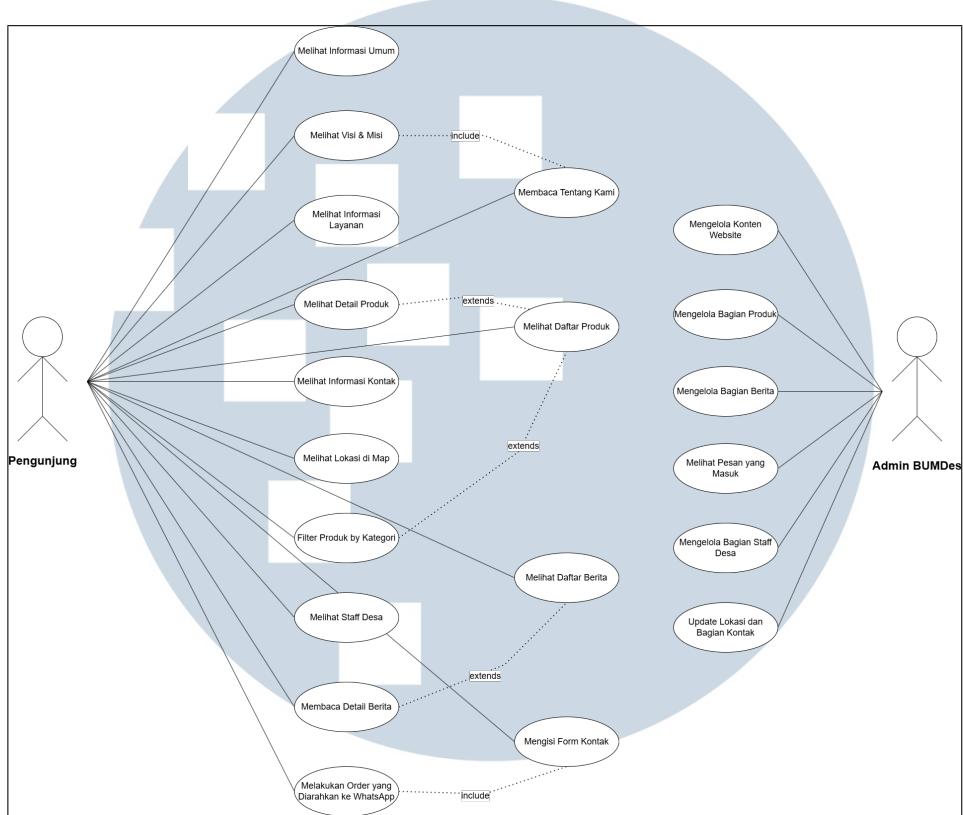
Minggu Ke -	Pekerjaan yang Dilakukan
1–2	Observasi kondisi lapangan, analisis website existing, memahami struktur organisasi dan layanan BUM Desa, serta mengumpulkan kebutuhan pengguna dan stakeholder.
3–5	Merumuskan konsep desain, membuat sitemap dan information architecture, merancang user flow, serta berdiskusi dengan tim untuk menentukan fitur dan struktur informasi.
6–9	Mendesain wireframe dan membuat prototype interaktif di Figma dengan pendekatan minimalis dan modern yang sesuai dengan identitas BUM Desa.
10–12	Mengembangkan mockup visual high-fidelity, menyempurnakan tampilan dan responsivitas website, serta melakukan review bersama tim dan stakeholder.
13–16	Finalisasi keseluruhan desain dan pengembangan website serta penyerahan hasil website kepada pihak BUM Desa untuk implementasi dan tindak lanjut.

menggunakan Figma untuk memudahkan stakeholder dalam menguji alur interaksi sebelum tahap pengembangan visual lebih lanjut.

Setelah struktur dan flow divalidasi, dilanjutkan dengan pembuatan mockup visual high-fidelity yang merepresentasikan tampilan website dengan pemilihan warna natural, tipografi yang readable, dan iconography yang sesuai dengan identitas BUM Desa. Desain mengadopsi pendekatan minimalis dan clean yang sesuai dengan target audience masyarakat desa. Mockup dibuat responsif untuk berbagai ukuran layar dan melalui beberapa iterasi berdasarkan feedback dari pembimbing lapangan dan stakeholder.

Di tahap akhir, dilakukan proses finalisasi seluruh komponen desain berdasarkan hasil evaluasi dan masukan dari pihak BUM Desa. Mockup yang telah dikembangkan diperbaiki kembali untuk memastikan konsistensi visual, keterbacaan, dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Setelah finalisasi desain selesai, seluruh aset desain meliputi file Figma, dokumentasi desain, serta spesifikasi UI disusun dalam format yang terstruktur agar mudah dipahami oleh pihak BUM Desa sebagai acuan pengembangan selanjutnya. Tahap akhir ditutup dengan proses penyerahan hasil kerja kepada pihak BUM Desa berupa desain website lengkap beserta dokumentasi pendukung, serta penyampaian rekomendasi untuk implementasi dan pengembangan website di masa mendatang.

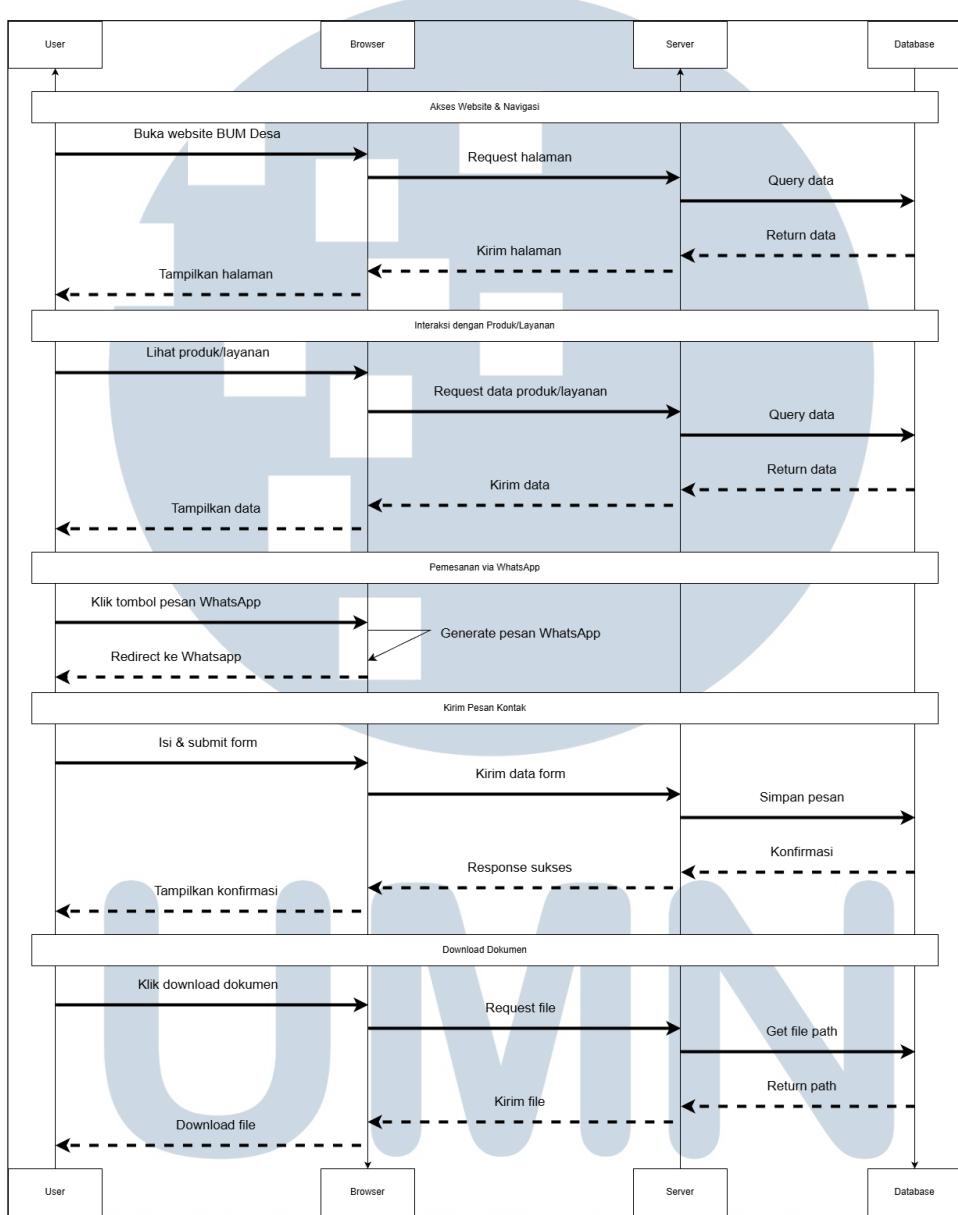
3.3.1 Use Case Diagram



Gambar 3.15. Use Case Diagram Website BUM Desa

Use case diagram pada Gambar 3.15 menggambarkan interaksi antara dua aktor utama, yaitu Pengunjung dan Admin BUMDes, dengan sistem website BUM Desa. Pengunjung dapat melakukan berbagai aktivitas seperti melihat informasi umum tentang BUM Desa, melihat visi dan misi, membaca tentang kami, melihat informasi layanan, melihat detail produk beserta daftar produk dengan fitur filter berdasarkan kategori, melihat informasi kontak, melihat lokasi di map, melihat staff desa, membaca detail berita beserta daftar berita, mengisi form kontak, dan melakukan order melalui WhatsApp. Sementara itu, Admin BUMDes memiliki hak akses untuk mengelola konten website, mengelola bagian produk, mengelola bagian berita, melihat pesan yang masuk, mengelola bagian staff desa, serta update lokasi dan bagian kontak. Diagram ini menjadi dasar dalam merancang fitur dan fungsionalitas yang akan diimplementasikan pada website.

3.3.2 Sequence Diagram



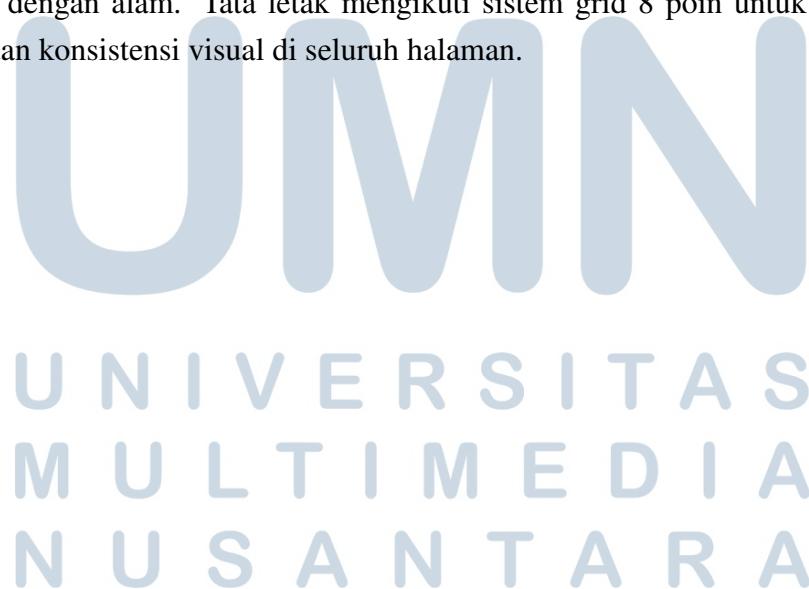
Gambar 3.16. Sequence Diagram Website BUM Desa

Sequence diagram pada Gambar 3.16 menggambarkan alur interaksi antara User, Browser, Server, dan Database dalam beberapa skenario utama penggunaan website BUM Desa. Diagram ini menunjukkan lima alur utama: pertama, akses website dan navigasi di mana user membuka website, browser melakukan request halaman ke server, server melakukan query data ke database, dan hasil ditampilkan kembali ke user. Kedua, interaksi dengan produk atau layanan di mana user melihat

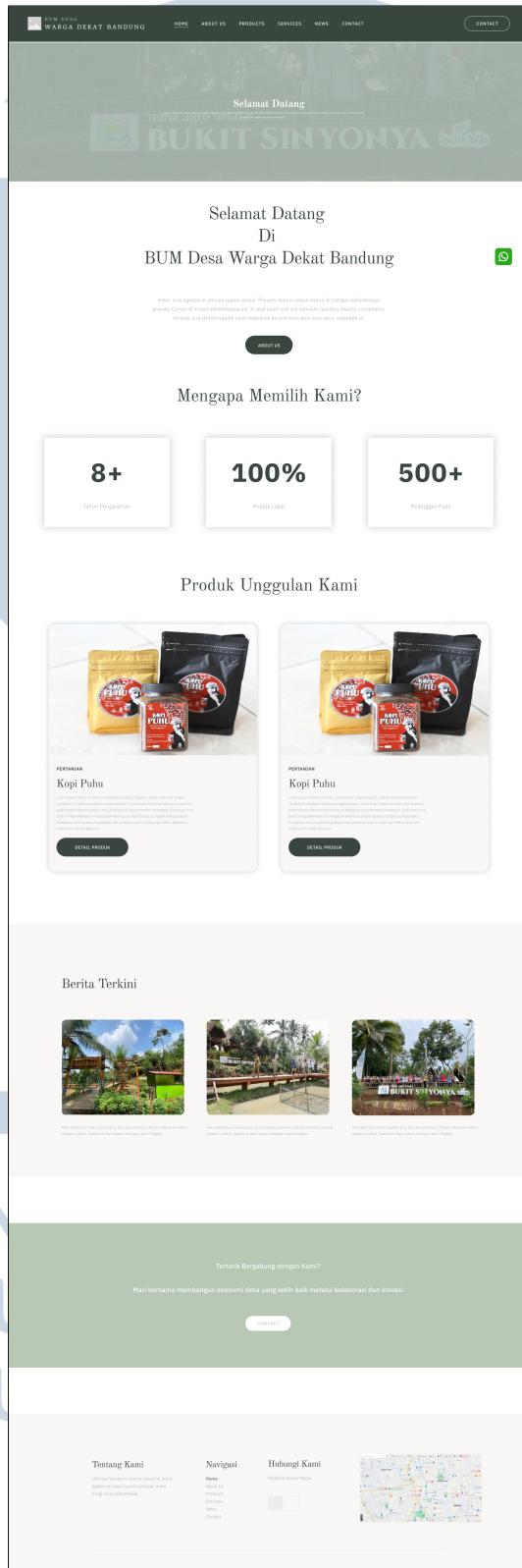
produk atau layanan, browser melakukan request data, server melakukan query, dan data ditampilkan. Ketiga, pemesanan via WhatsApp di mana user mengklik tombol pesan WhatsApp dan browser akan generate pesan lalu redirect ke aplikasi WhatsApp. Keempat, pengiriman pesan kontak di mana user mengisi dan submit form kontak, browser mengirim data form ke server, server menyimpan pesan ke database, dan mengirim response sukses yang kemudian ditampilkan sebagai konfirmasi kepada user. Kelima, download dokumen di mana user mengklik download dokumen, browser melakukan request file ke server, server mencari file path di database dan mengirim file kembali untuk didownload oleh user. Sequence diagram ini membantu memahami flow komunikasi data dan memastikan setiap interaksi dirancang dengan efisien.

3.3.3 Halaman-Halaman Website yang Dirancang

Dalam pelaksanaan magang, dirancang beberapa halaman utama website BUM Desa Warga Dekat Bandung dengan fokus pada pengalaman pengguna yang optimal dan desain visual yang menarik. Setiap halaman dikembangkan dengan memperhatikan prinsip UI/UX seperti konsistensi, kemudahan navigasi, hierarki visual, dan aksesibilitas. Warna yang digunakan bernuansa natural dengan aksen hijau sebagai warna utama untuk mencerminkan identitas produk lokal dan kedekatan dengan alam. Tata letak mengikuti sistem grid 8 poin untuk menjaga kerapian dan konsistensi visual di seluruh halaman.



A Halaman Home



Gambar 3.17. Tampilan Halaman Home

28

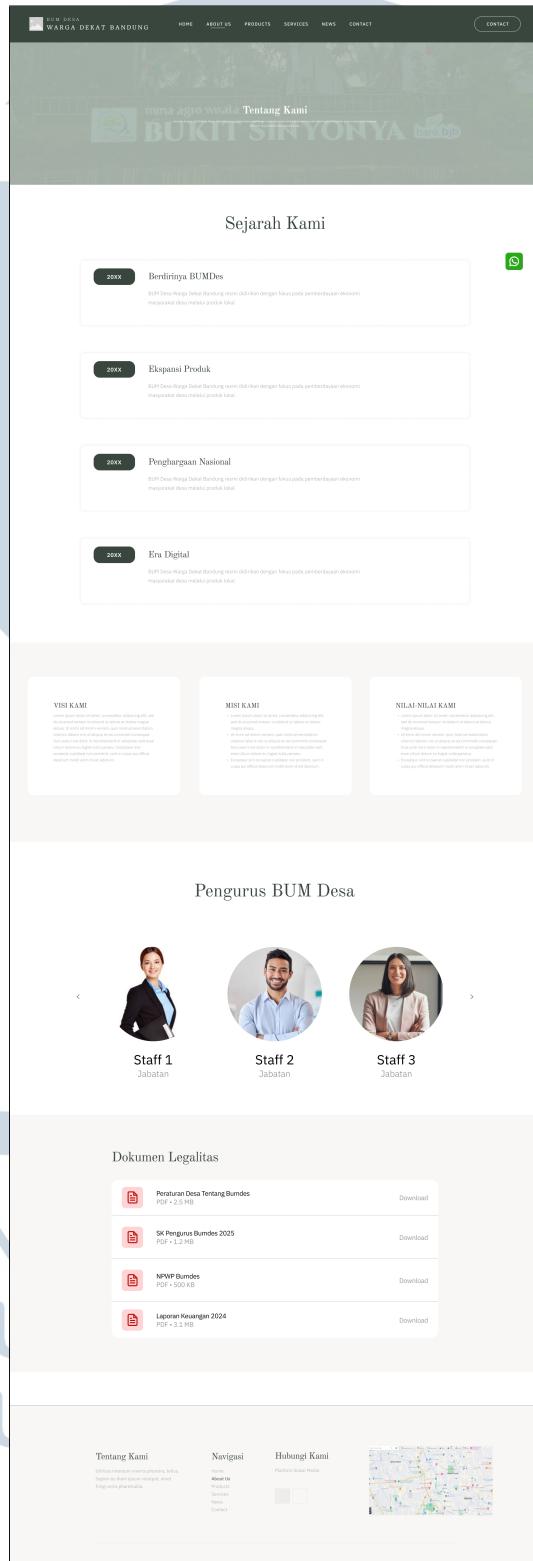
Perancangan Tampilan Website..., Darryl Kurniawan, Universitas Multimedia Nusantara

Halaman Home dirancang sebagai halaman landing yang memberikan gambaran komprehensif mengenai BUM Desa. Bagian "Selamat Datang" memperkenalkan BUM Desa dengan pernyataan nilai yang kuat dan teks yang mudah dipahami. Bagian "Mengapa Memilih Kami" menyajikan statistik pencapaian (8+ Jenis Pelayanan, 100% Kualitas Lokal, 500+ Pengunjung Puas) menggunakan kartu visual yang menarik untuk meningkatkan kepercayaan dan kredibilitas.

Bagian produk unggulan ditampilkan menggunakan kartu produk dengan gambar berkualitas dan hierarki informasi yang jelas untuk menarik perhatian pengguna. Bagian berita menampilkan pembaruan terbaru disertai gambar mini dan cuplikan teks untuk meningkatkan keterlibatan. Bagian ajakan bertindak di bagian bawah halaman dirancang dengan warna latar yang kontras agar lebih menonjol. Tata letak halaman ini mengikuti prinsip pengungkapan bertahap (progressive disclosure) di mana informasi disajikan dari gambaran umum hingga detail. Ruang kosong yang memadai antarbagian membantu mengurangi kepadatan visual dan memandu alur pandangan pengguna.



B Halaman About Us



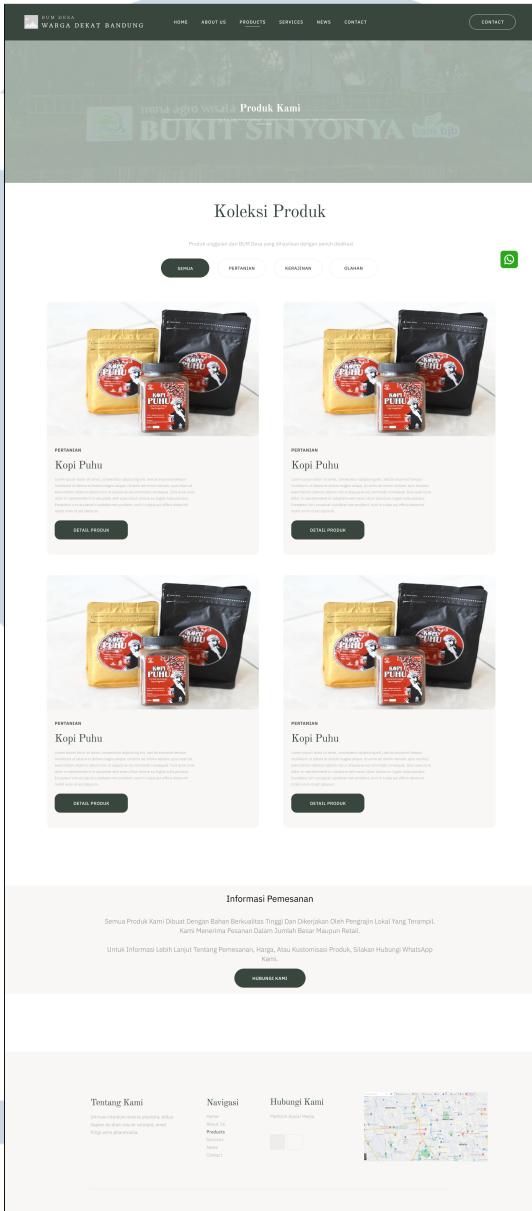
Gambar 3.18. Tampilan Halaman About Us

Halaman About Us dirancang untuk memberikan informasi lengkap mengenai BUM Desa melalui pendekatan penceritaan yang terstruktur. Bagian "Sejarah Kami" menampilkan urutan waktu (timeline) dengan perjalanan perkembangan organisasi mulai dari tahun 2016 (Pendirian BUM Desa), 2018 (Ekspansi Produk), 2020 (Penghargaan Nasional), hingga 2022 (Transformasi Digital). Timeline dirancang dengan alur visual yang jelas dan ikon representatif untuk setiap pencapaian.

Bagian "Pengurus BUM Desa" menampilkan kartu profil dengan foto placeholder, nama, dan jabatan. Tata letak menggunakan carousel agar dapat menampilkan banyak profil tanpa membuat halaman menjadi terlalu panjang. Bagian "Dokumen Legalitas" disajikan dalam bentuk daftar yang rapi dengan dokumen yang dapat diunduh (Peraturan Desa, SK Penetapan, NPWP, Laporan Keuangan), lengkap dengan informasi ukuran file dan tombol unduh. Desain visual halaman About Us menggunakan tone profesional dengan palet warna lembut untuk membangun kesan kredibel dan terpercaya.



C Halaman Products



Gambar 3.19. Tampilan Halaman Products

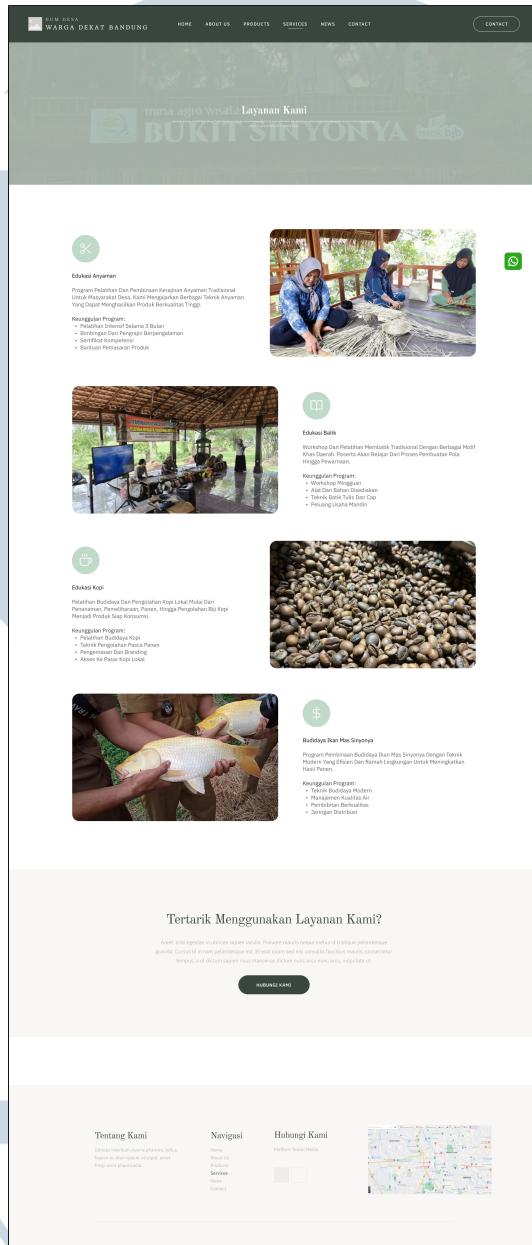
Halaman Products dirancang dengan sistem penyaringan kategori yang intuitif untuk memudahkan pengguna dalam menjelajah produk. Tab filter (Semua, Pertanian, Kerajinan, Olahan) menggunakan tombol berbentuk pil dengan penanda aktif yang jelas untuk menunjukkan kategori yang sedang dipilih. Tata letak grid produk dibuat responsif, dengan dua kolom pada tampilan mobile dan empat kolom pada tampilan desktop. Kartu produk menampilkan gambar utama, penanda

kategori, nama produk, harga, potongan deskripsi, dan tombol ajakan bertindak "DETAIL PRODUK" dengan jarak dan penyelarasan elemen yang konsisten.

Halaman detail produk dirancang dengan penekanan pada tampilan gambar, menggunakan gambar utama berukuran besar dan galeri gambar kecil sebagai pelengkap. Harga ditampilkan menggunakan tipografi yang lebih besar dan tebal agar mudah terlihat. Deskripsi ditulis menggunakan paragraf yang nyaman dibaca dengan jarak baris yang proporsional. Tombol pemesanan ditempatkan pada area yang terlihat tanpa perlu menggulir ke bawah. Bagian "Informasi Pemesanan" menampilkan informasi pengiriman, metode pembayaran, dan kontak yang dilengkapi ikon untuk memudahkan pemindaian cepat.



D Halaman Services



Gambar 3.20. Tampilan Halaman Services

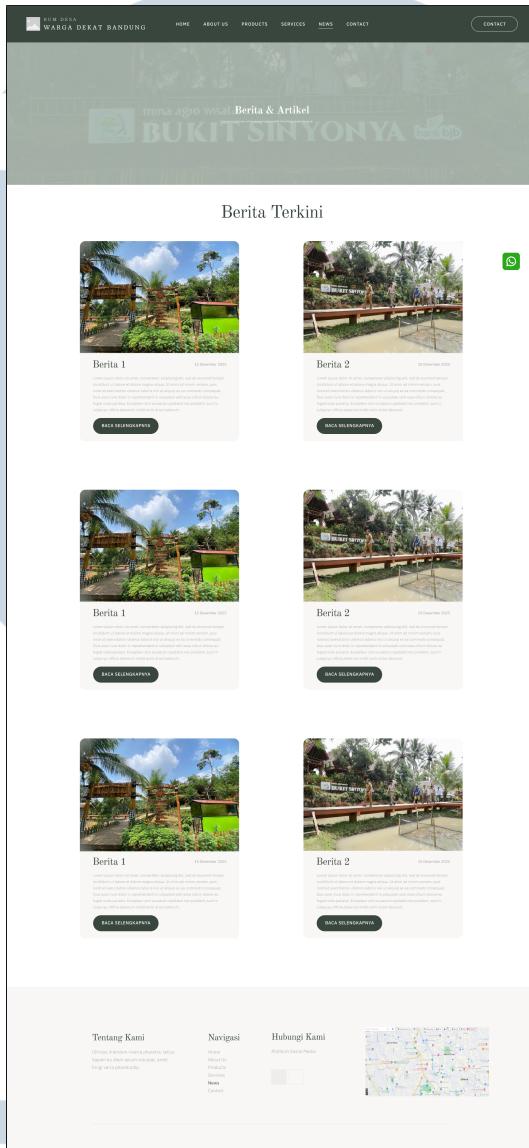
Halaman Services menampilkan berbagai layanan BUM Desa menggunakan pola tata letak berselang-seling untuk menciptakan dinamika visual. Setiap layanan (Edukasi Anyaman, Edukasi Batik, Edukasi Kopi, Budidaya Ikan Mas Sinyonya) disajikan dalam satu bagian khusus dengan tata letak dua kolom: gambar di satu sisi dan teks di sisi lainnya. Pola berselang-seling ini membuat tampilan halaman

lebih menarik dan tidak monoton.

Struktur konten untuk setiap layanan mencakup judul layanan dengan heading yang menonjol, deskripsi program yang ringkas namun informatif, serta daftar poin mengenai manfaat atau keunggulan program. Ikon digunakan untuk memperkuat identitas visual dan memudahkan pengenalan layanan. Penanda warna (color-coded badges) digunakan untuk membedakan kategori layanan dengan latar warna lembut yang tetap selaras dengan skema warna keseluruhan. Bagian ajakan bertindak "Tertarik Menggunakan Layanan Kami?" ditempatkan di bagian akhir halaman dengan latar kontras dan tombol "HUBUNGI KAMI" yang menonjol untuk meningkatkan konversi.



E Halaman News



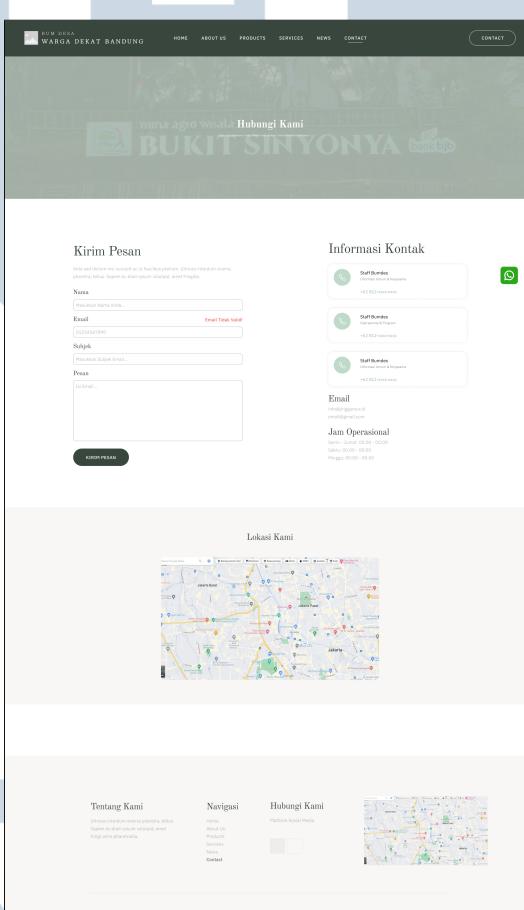
Gambar 3.21. Tampilan Halaman News

Halaman News menampilkan artikel dan pembaruan terbaru menggunakan tata letak grid yang rapi. Kartu artikel disusun dengan struktur konsisten yang terdiri dari gambar, judul artikel, tanggal, cuplikan isi, dan tombol "BACA SELENGKAPNYA". Grid menampilkan satu kolom pada tampilan mobile dan dua kolom pada tampilan desktop untuk kenyamanan membaca.

Halaman detail artikel dirancang dengan fokus pada keterbacaan menggunakan panjang baris optimal, jarak baris memadai, serta ukuran huruf

yang nyaman. Penanda kategori diletakkan di bagian atas untuk memberikan konteks, diikuti judul artikel dengan ukuran heading yang besar. Gambar utama ditampilkan secara penuh untuk memberikan dampak visual yang kuat. Isi artikel menggunakan pemisah paragraf dan subbagian yang jelas agar mudah dipindai. Navigasi breadcrumb ditempatkan di bagian atas untuk memudahkan pengguna kembali ke daftar artikel.

F Halaman Contact



Gambar 3.22. Tampilan Halaman Contact

Halaman Contact dirancang agar memudahkan pengguna berkomunikasi dengan BUM Desa menggunakan tata letak dua kolom pada desktop dan satu kolom bertumpuk pada mobile. Kolom kiri berisi formulir "Kirim Pesan" dengan kolom isian untuk Nama, Email, Subjek, dan Pesan. Desain formulir menggunakan tampilan bersih dengan garis tipis, ruang yang cukup, dan label yang jelas. Tombol

irim "KIRIM PESAN" menggunakan warna gelap untuk memberikan kontras dan meningkatkan keterlihatan.

Kolom kanan menampilkan bagian "Informasi Kontak" yang berisi detail kontak untuk beberapa anggota staf. Setiap kartu kontak menampilkan gambar placeholder, nama, jabatan, dan nomor telepon dengan format yang konsisten. Bagian "Email" serta "Jam Operasional" ditata dengan pemisahan visual yang jelas. Tombol WhatsApp mengambang (floating button) ditampilkan di seluruh halaman pada pojok kanan bawah sebagai akses cepat untuk komunikasi. Bagian "Lokasi Kami" menampilkan peta Google Maps berukuran penuh dengan tinggi yang memadai agar dapat dilihat dengan jelas tanpa interaksi tambahan.

