

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Proyek Desa

Pada era digital ini manusia tidak bisa hidup lepas dari teknologi sepenuhnya. Keterlibatan teknologi dalam kehidupan manusia telah menjadi kunci primer dalam mencapai eksistensi pragmatis. Salah satu media informasi yang terbentuk dari berkembangnya peradaban media digital adalah *website*. *Website* merupakan sarana digital bersifat online yang memuat informasi, gambar, file maupun berita yang dapat di akses dengan mudah.

Pada sebuah *website* keberadaan *UI/UX* merupakan aspek yang vital dalam fungsinya. *User Interface* (UI) merupakan tampilan *website* yang memiliki kaitan dengan elemen warna, tipografi dan ikonografi. Ketiga unsur ini berperan untuk membangun impresi positif berdasarkan kegunaannya dalam sebuah *website* untuk memudahkan penggunaannya, sementara itu *User Experience* (UX) memiliki kaitan dengan interaksi pengguna dengan *website*. Keberadaan *UI/UX* merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisah meski sifatnya berbeda.

Desa Curug Sangereng merupakan desa yang berlokasi di Tangerang, Banten berkecamatan Kelapa Dua di Indonesia. Desa Curug Sangereng adalah desa berkembang dengan jumlah penduduk 14.334 jiwa. Meski desa ini sudah dikelilingi dengan bangunan dengan fasilitas berteknologi tinggi namun desa ini belum memiliki platform informasi resmi yang dapat memudahkan baik warga desa maupun pendatang untuk mendapat informasi yang diperlukan. Pada sebuah desa, adanya *website* dengan tampilan yang elok dan dapat membantu pengguna mendapat gambaran dari presentasi identitas dari desa. Maka dari itu kerja praktik akan dilakukan sebuah perancangan *UI/UX* pada *website* Desa Curug Sangereng

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Proyek Desa

Bagaimana merancang *UI/UX* media interaktif mobile yang mudah digunakan oleh warga desa Curug Sangereng?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Proyek Desa

Penulis menentukan batasan masalah dalam rangka perancangan *UI/UX* media interaktif desa Curug Sangereng sebagai berikut :

1.3.1 Demografis

- 1) **Usia** : 36 - 45 tahun

Terlampir dari Departemen Kesehatan RI (2009) menyatakan bahwa usia 36 sampai dengan 45 tahun merupakan usia dewasa akhir, dimana pada usia ini merupakan usia rata-rata warga desa mulai sering mengurus masalah administrasi dan persoalan kependudukan.

- 2) **Jenis kelamin** : Pria dan Wanita

- 3) **Pendidikan** : SMA, S1

- 4) **Kelas Ekonomi** : SES A—C

1.3.2 Geografis

- 1) **Negara** : Indonesia
- 2) **Provinsi** : Banten
- 3) **Kecamatan** : Kelapa Dua
- 4) **Desa** : Curug Sangereng

1.3.3 Psikografis

- 1) Warga desa yang ingin mengikuti informasi penting tentang desa
- 2) Warga desa yang memiliki kesibukan dalam penyusunan kebutuhan administrasi maupun kependudukan di kantor desa
- 3) Warga desa yang memerlukan informasi mengenai adm

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Proyek Desa

Dalam menjalankan program MBKM Cluster Proyek Desa tahun 2023, kami membuat topik *Perancangan Media interaktif mobile Desa Curug Sangereng*. Berikut adalah tujuan kami dalam membuat program;

1.4.1 Mengabdikan kepada desa binaan dengan meningkatkan empati dan kepedulian mahasiswa;

1.4.2 Mendapat kesempatan untuk menumbuhkan jiwa peneliti sejak dini;

1.4.3 Mengembangkan pola pikir kami sebagai mahasiswa untuk membentuk sifat peduli dengan isu sosial, tanggung jawab terhadap kemajuan masyarakat;

1.4.4 Menanamkan nilai kepribadian kemandirian, kepemimpinan dan kewirausahaan;

1.4.5 Menjalankan program MBKM Cluster Proyek Desa yang memiliki tujuan untuk membantu dalam pembentukan media interaksi mobile yang menggambarkan karakteristik dan profil dari Desa Curug Sangereng;

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Proyek Desa

Dalam melaksanakan program MBKM Cluster Proyek Desa dan membuat karya ilmiah sebagai rangkaian kerja nyata, terdapat hal bermakna yang dapat dirasakan oleh beberapa pihak. Berikut adalah manfaat bagi beberapa pihak dengan dilakukannya program MBKM Cluster Proyek Desa :

1.5.1 Bagi Penulis

Pelaksanaan MBKM proyek desa ini diharapkan dapat memberikan pengalaman nyata terjun langsung ke dalam masyarakat, dengan melibatkan diri dalam kerja nyata MBKM, mahasiswa memperoleh pengertian mendalam mengenai cara bekerja interdisipliner maupun lintas sektoral. Menjalankan

4.3.1.3 Mengembangkan pola pikir mahasiswa untuk menjadi seorang inovator, problem solver dan eksplorasi;

4.3.1.4 Memperluas relasi sosial dan koneksi melalui interaksi yang dilakukan antar mahasiswa dengan penduduk desa maupun mahasiswa ke sesama mahasiswa

1.5.2 Bagi Masyarakat

4.3.3.1 Memperoleh bantuan tenaga dan pemikiran dalam penyelesaian masalah pada desa binaan;

4.3.3.2 Memperoleh pembaharuan yang dibutuhkan dalam pemberdayaan masyarakat;

1.5.3 Bagi Universitas .

4.3.2.1 Memperluas dalam bidang akademik dengan menjadi referensi untuk mahasiswa lain untuk penulisan karya ilmiah di masa depan;

4.3.2.2 Membantu mahasiswa lain dalam mengetahui tahapan membentuk media interaktif *website* secara berkala

1.6 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan MBKM Cluster Proyek Desa

Berdasarkan persyaratan yang tertera dalam aturan kelulusan program sarjana Universitas Multimedia Nusantara, Mahasiswa diharuskan untuk menempuh program MBKM. Salah satu opsi yang dapat dilaksanakan adalah MBKM Cluster Proyek Desa. Pada cluster ini tiap pelaksana dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan paling banyak 4 orang. Program MBKM Cluster Proyek Desa memiliki bobot sebesar 20 SKS dan setiap mahasiswa wajib terlibat dalam aktivitas berkaitan dengan proyek yang akan dikerjakan sebanyak 800 jam kerja dalam satu semester atau 20 hingga 21 minggu.

Selama pelaksanaan program MBKM Cluster Proyek Desa setiap kelompok akan diberi arahan oleh dua orang dosen, yakni dosen pembimbing internal dan dosen pembimbing eksternal yang merupakan pihak yang mengatasnamakan Desa Curug Sangereng. Kedua dosen memiliki tanggung jawab untuk memberikan mahasiswa nya

arahan serta memberikan penilaian kepada mahasiswa MBKM Cluster Proyek Desa. Maka dari itu, setiap kelompok memiliki kewajiban untuk memberikan presentasi yang layak saat evaluasi pertama maupun kedua.

Dalam rangkaian nya terdapat sebanyak tiga kelompok yang terlibat dalam pembentukan *website* Desa Curug Sangereng, sebelum tiap kelompok dipisah menjadi divisi tertentu, dosen pembimbing dan seluruh anggota tim berdiskusi secara mendetail mengenai kemampuan dan kesanggupan masing-masing, setelah menyepakati urutan divisi, kelompok kemudian terpecah berdasarkan *job description* yang telah disepakati Bersama.

Job desc dibagi menjadi tiga bagian, antara lain tim asset yang memiliki peran besar dalam pengumpulan data, melakukan wawancara kepada pihak desa mengenai kelengkapan surat, data profil desa, profil kepala desa, riset data usaha yang terdapat dalam desa, penyedia gambar asset digital seperti logo, *packaging product*, fotografi yang menjadi elemen estetika dalam *website* dan penyedia ilustrasi.

Kemudian tim layout yang berperan dalam perancangan *User Interface* diberikan tugas untuk membuat keputusan konten dan unsur apa saja yang akan dijadikan elemen kedalam *mobile website* Desa Curug Sangereng. Tim layout memiliki peran terbesar untuk merancang gambaran layout pada *website* berupa *low fidelity*. Setelah diberi persetujuan, tim *layout* melanjutkan kewajiban nya dengan membuat *high fidelity*.

Pada tahapan akhir, tim *UI/UX* mengambil peran dalam memberikan sentuhan akhir berupa *Prototyping* media interaktif tersebut, memudahkan pihak desa dan tim FTI untuk mendapat gambaran bagaimana setiap elemen berinteraktif dengan pengguna dan bagaimana setiap elemen menjadi sebuah satu kesatuan yang memudahkan target audiens dalam desa.