

Perancangan Ulang UI/UX Website Desa Menggunakan Metode UCD: Studi Kasus Website Desa Glempang

Dea Dwi Astuti¹, M.Noviarsyah Dasaprawira², Lasimin³

^{1,2,3} Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Email: ^{1,*}deadwiastuti691@gmail.com, ²viarprawira93@unugha.id, ³lasimin@unugha.id

Email Penulis Korespondensi: deadwiastuti691@gmail.com

Abstrak

Dengan Kemajuan informasi, situs web telah menjadi cara utama untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi. Namun, situs web Desa Glempang Maos masih memiliki UI dan UX yang buruk, yang membuat masyarakat sulit mendapatkan informasi. Dengan menggunakan tahapan memahami konteks, menentukan kebutuhan, dan menilai desain, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan UI/UX. Hasilnya, antarmuka menjadi lebih ramah, informatif, dan aman. Penilaian menunjukkan bahwa pengguna lebih memahami dan terbantu oleh layanan yang ditawarkan situs web. Hasilnya menunjukkan bahwa UCD berguna untuk membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: UI/UX, User Centered Design, Website Desa, Perancangan Antarmuka, Pengalaman Pengguna

Abstract

With the advancement of information technology, websites have become the main way to obtain information and communicate. However, the Glempang Maos Village website still has poor UI and UX, which makes it difficult for people to obtain information. By using the stages of understanding context, determining needs, and assessing design, this study aims to improve UI/UX. As a result, the interface becomes more friendly, informative, and safe. The assessment shows that users better understand and are helped by the services offered by the website. The results show that UCD is useful for creating designs that suit user needs

Keywords: UI/UX, User Centered Design, Village Website, Interface Design, User Experience

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dalam dua dekade terakhir telah mendorong terjadinya digitalisasi di berbagai sektor, termasuk dalam pengelolaan pemerintahan desa. Kehadiran internet memungkinkan masyarakat mengakses informasi secara efektif dan efisien[1]. Salah satu wujud konkret dari transformasi ini adalah penerapan sistem informasi desa berbasis website yang berfungsi sebagai media penyebaran informasi resmi dan layanan digital kepada masyarakat[2]. Website tersebut tidak hanya menampilkan profil desa dan kabar terbaru, tetapi juga menyediakan berbagai layanan administrasi yang dapat diakses secara daring oleh warga.

Desa Glempang merupakan salah satu desa yang telah mengadopsi sistem ini melalui pengembangan website desa. Platform tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi serta mempromosikan potensi lokal kepada masyarakat luas. Namun demikian, implementasi website desa ini masih menghadapi sejumlah kendala, khususnya dalam hal kenyamanan penggunaan (usability), pengalaman pengguna (user experience), dan tingkat keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan kontennya. Interaksi pengguna yang masih rendah dan desain antar muka yang tidak responsif menunjukkan bahwa perancangan website belum sepenuhnya mengacu pada kebutuhan nyata pengguna.

Sebagaimana dinyatakan oleh Irmayanti et al.[3], keberhasilan penerapan e-government tidak semata-mata dinilai dari sisi teknis dan fungsionalitas sistem, tetapi juga dari kepuasan dan kenyamanan pengguna. Hal ini sejalan dengan pandangan Eldayani[4], yang menekankan pentingnya pemilihan warna, tata letak informasi, serta struktur desain antarmuka yang elegan dan nyaman digunakan. Oleh karena itu, strategi redesign website menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas layanan digital desa.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD), yakni metode perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dalam setiap proses pengembangan sistem[5]. UCD terdiri dari empat tahapan inti: memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi, dan mengevaluasi desain sesuai kebutuhan pengguna[6]. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan sistem yang lebih intuitif, responsif, dan sesuai dengan karakteristik serta tingkat literasi digital masyarakat lokal.

Situs web desa idealnya mampu menyajikan informasi secara cepat, jelas, dan mudah diakses oleh seluruh lapisan masyarakat, termasuk mereka yang memiliki akses keterbatasan dalam penggunaan teknologi atau pemahaman digital. Karena itu, desain antarmuka harus memperhatikan aspek visual, struktur informasi, dan keterbacaan secara optimal[7], [8], [9], [10]. Dalam konteks ini, user interface (UI) berfungsi sebagai tampilan visual utama dari sistem dan menjadi saran interaksi antara pengguna dan sistem. UI yang sederhana dan konsisten sangat penting untuk meningkatkan adopsi sistem, terutama di kalangan masyarakat desa yang beragam secara demografis.

Di sisi lain, user experience (UX) merupakan dimensi penting yang mencerminkan persepsi dan emosi pengguna dalam menggunakan suatu sistem[11], [12]. UX yang baik tidak hanya memberikan kenyamanan dalam navigasi dan akses

informasi, tetapi juga meningkatkan kepercayaan serta partisipasi aktif pengguna dalam menggunakan layanan digital desa[13]. Kualitas UX yang optimal akan memperkuat hubungan antara teknologi dan masyarakat, sehingga memperluas manfaat dari sistem informasi desa yang dikembangkan.

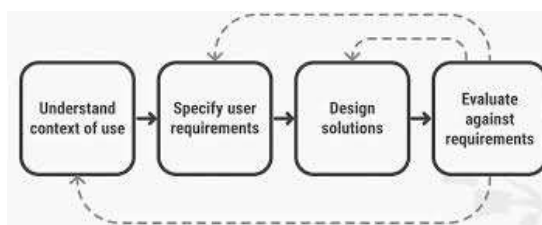
Dalam proses perancangan UI/UX yang responsif, metode prototyping menjadi pendekatan yang efektif. Prototyping memungkinkan pengujian desain dalam membentuk model awal sehingga pengembang dapat mengidentifikasi kesalahan dan menerima masukan dari pengguna sebelum sistem dirancang secara menyeluruh[14], [15]. Dalam pengembangan sistem berbasis komunitas, metode ini sangat berguna untuk membangun komunikasi yang lebih konkret antara pengembang dan pengguna non-teknis, seperti aparat desa atau warga umum.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penerapan UI/UX dan UCD pada berbagai sistem informasi, khususnya dalam sektor pendidikan dan layanan publik[5], [8], [12]. Namun demikian, kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan UCD dalam konteks pengembangan ulang UI/UX website desa berbasis komunitas lokal, yang melibatkan warga yang menjembatani kesenjangan antara sistem teknologi modern dan kondisi riil masyarakat desa yang umumnya masih memiliki keterbatasan literasi digital.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki desain visual website Desa Glempang Maos, tetapi juga menghadirkan sistem informasi yang lebih inklusif, mudah diakses, dan partisipatif. Website desa diharapkan tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi satu arah, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi interaktif yang mendorong transparansi, akuntabilitas, dan keterlibatan warga dalam pembangunan desa. Melalui pendekatan UCD dan penerapan prinsip-prinsip desain yang berpusat pada pengguna, sistem informasi desa yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan menjadi contoh implementasi teknologi yang memberdayakan masyarakat secara nyata dan berkelanjutan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan User-Centered Design (UCD) sebagai metode utama dalam perancangan ulang tampilan dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada website Desa Glempang Maos. Pendekatan ini dipilih karena menitikberatkan pada keterlibatan langsung pengguna dalam setiap tahap desain, sehingga sistem yang dibangun dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakter pengguna. Mengacu pada ISO 9241-220[6], UCD terdiri dari empat tahap iteratif: memahami konteks penggunaan, menetapkan kebutuhan pengguna, merancang solusi, dan mengevaluasi hasil rancangan.



Gambar 1. Tahapan Proses User Centered Design

Proses penelitian dimulai dengan memahami konteks penggunaan sistem melalui observasi dan wawancara terhadap penggunaan potensial, yaitu perangkat desa dan warga. Tujuan dari tahap ini adalah mengidentifikasi karakteristik penggunaan seperti usia, tingkat literasi digital, perangkat yang digunakan, serta situasi lingkungan fisik dan sosial saat sistem digunakan. Data tersebut memberikan gambaran dalam merancang sistem inklusif dan kontekstual.

Tahapan berikut dalam UCD adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna, baik fungsional seperti akses profil desa, formulir administrasi, dan notifikasi kegiatan, maupun non-fungsional seperti kecepatan akses, keamanan, navigasi yang mudah, dan tampilan yang menarik. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk memastikan sistem yang dikembangkan tidak hanya andal secara teknis, tetapi juga nyaman digunakan.

Setelah kebutuhan terdefinisi, perancangan solusi dilakukan melalui wireframe dan mockup menggunakan Figma. Antarmuka dirancang responsif agar optimal di dekstop dan perangkat seluler. Prototipe awal diuji oleh pengguna untuk mendapatkan masukan langsung yang menjadi dasar penyempurnaan desain. Keterlibatan pengguna dalam proses ini sangat penting untuk menghasilkan antarmuka yang estetis, intuitif, dan stabil.

Setelah prosedural penelitian ini mengikuti urutan sebagai berikut: (1) mengidentifikasi permasalahan dan latar belakang penggunaan website desa; (2) melakukan studi literatur untuk mendalami konsep UCD, UI/UX, dan kebutuhan masyarakat desa; (3) mengumpulkan data melalui observasi, wawancara untuk memahami konteks dan kebutuhan pengguna; (4) merancang solusi visual berupa prototipe desain berbasis wireframe dan mockup; dan (5) menganalisis hasil untuk penyusunan rekomendasi desain final.

Metode UCD yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan pelibatan aktif pengguna sepanjang proses desain, sehingga desain akhir bukan hanya hasil dari interpretasi teknis pengembang, tetapi juga cerminan nyata dari preferensi,

kebiasaan, dan kebutuhan masyarakat lokal. Dengan metode ini, website desa diharapkan tidak hanya menjadi media informasi, tetapi juga sarana interaksi yang efektif dan berdaya guna untuk mendukung pelayanan publik yang transparan, inklusif, dan adaptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penerapan Metode User-Centered Design dalam Perancangan Ulang

Pendekatan User-Centered Design (UCD) diterapkan secara komprehensif dalam perancangan ulang antarmuka website Desa Glempang Maos, dengan tujuan menciptakan sistem yang selaras dengan kebutuhan, preferensi, dan karakteristik pengguna. Berdasarkan ISO 9241-210, UCD adalah metode iteratif yang memposisikan pengguna sebagai pusat dari setiap tahap desain, meliputi pemahaman konteks penggunaan, identifikasi kebutuhan, perancangan solusi, dan evaluasi berdasarkan kebutuhan pengguna [16].

Penerapan UCD dalam konteks ini bertujuan untuk menjawab permasalahan mendasar pada desain lama website desa, yang kurang mendukung pengalaman pengguna secara optimal. Beberapa masalah yang teridentifikasi pada versi sebelumnya antara lain adalah tata letak informasi yang kurang terstruktur, akses lambat pada perangkat seluler, serta kurangnya keterbacaan elemen visual dan menu navigasi yang membingungkan. Oleh karena itu, pendekatan UCD digunakan untuk memastikan bahwa keputusan desain diambil berdasarkan data empiris dari pengguna aktual, dan bukan sekedar asumsi dari pengembang.

Tahap pertama dilakukan dengan memahami konteks penggunaan, yaitu dengan observasi langsung kondisi akses pengguna di lapangan, serta melakukan wawancara terhadap aparat desa dan warga. Diketahui bahwa mayoritas pengguna mengakses website melalui perangkat mobile dengan sinyal internet yang tidak selalu stabil. Dari sini, keputusan desain diarahkan untuk menghasilkan antarmuka ringan, responsif, dan memiliki hierarki konten yang jelas.

Pada tahap kedua, identifikasi kebutuhan pengguna dilakukan secara komprehensif dengan memisahkan antara kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional mencakup fitur seperti akses profil desa, berita terbaru, layanan, dan struktur organisasi. Sedangkan kebutuhan non-fungsional mencakup navigasi yang mudah dipahami, desain sederhana, dan tampilan visual yang nyaman digunakan.

Tahap berikutnya adalah merancang solusi melalui pembuatan prototipe dengan menggunakan perangkat desain Figma. Prototipe ini dirancang dengan fokus pada konsistensi visual, penggunaan warna kontras tinggi untuk meningkatkan keterbacaan, serta tata letak yang mendukung kenyamanan saat digunakan dengan satu tangan di perangkat seluler. Selain itu, desain antarmuka juga disusun berdasarkan prinsip-prinsip aksesibilitas agar tetap ramah digunakan oleh pengguna dari berbagai kelompok usia dan tingkat kemampuan digital.

Penerapan metode UCD secara menyeluruh pada penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengguna tidak hanya efektif dalam meningkatkan kenyamanan dan kepuasan, tetapi juga menjadi strategi desain yang relevan dalam konteks pengembangan sistem informasi desa. Dengan mengutamakan data empiris dan partisipasi langsung pengguna, desain akhir website Desa Glempang Maos menjadi lebih kontekstual, adaptif, dan mudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat pedesaan [17].

3.1.1 Memahami Konteks Penggunaan

Tahap awal dalam pendekatan User-Centered Design (UCD) adalah memahami konteks penggunaan (understand context of use), yang bertujuan mengidentifikasi siapa penggunanya, situasi penggunaan, serta tujuan yang ingin dicapai melalui sistem tersebut. Tahap ini penting sebagai fondasi untuk pengambilan keputusan desain yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna secara nyata [16].

Dalam studi ini, data dikumpulkan melalui observasi langsung di kantor desa dan rumah warga, serta wawancara dengan perangkat desa dan masyarakat sebagai calon pengguna sistem. Observasi mengungkapkan bahwa sebagian besar pengguna berasal dari kalangan warga desa berusia 30-55 tahun, dengan kecenderungan mengakses situs melalui ponsel dan koneksi internet yang tidak selalu stabil. Temuan ini menunjukkan bahwa desain website perlu dibuat ringan, cepat dimuat, dan kompatibel dengan layar perangkat mobile berukuran kecil.

Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa pengguna umumnya mengakses website desa untuk mendapatkan informasi tentang pengumuman kegiatan dan berita terkini. Banyak di antara mereka mengeluhkan tampilan website sebelumnya yang terlalu padat, teks yang sulit dibaca, serta menu yang tidak konsisten. Kondisi ini menjadi alasan utama perlunya perancangan ulang agar tampilan lebih adaptif dan mudah digunakan.

Lingkungan penggunaan juga menjadi faktor penting. Beberapa warga mengakses website dari rumah dengan koneksi terbatas, sedangkan perangkat desa mengakses dari kantor menggunakan komputer dengan jaringan lokal. Perbedaan konteks ini mengharuskan desain website bersifat responsif dan kompatibel di berbagai perangkat. Oleh karena itu, prototipe baru dirancang dengan mempertimbangkan mobile-first design yang mampu berfungsi optimal pada perangkat ponsel terlebih dahulu, baru kemudian menyesuaikan untuk tampilan desktop.

Pemahaman terhadap konteks penggunaan ini juga menunjukkan pentingnya mempertimbangkan aspek sosial dan budaya masyarakat lokal. Bahasa yang digunakan dalam website misalnya, disarankan tetap menggunakan bahasa Indonesia formasi namun sederhana, agar mudah dimengerti oleh pengguna dari berbagai latar pendidikan. Tata letak dan ikon juga perlu disesuaikan agar intuitif, tidak membingungkan, dan menghindari ambiguitas.

Dengan menganalisis konteks penggunaan secara menyeluruh, proses desain menjadi lebih berbasis data dan partisipatif. Informasi yang diperoleh pada tahap ini dijadikan dasar dalam menetapkan kebutuhan pengguna secara spesifik pada tahap selanjutnya, sekaligus membantu menghindari asumsi yang keliru dalam pengembangan antarmuka. Langkah ini membuktikan bahwa proses desain yang kontekstual dan empatik mampu menghasilkan sistem informasi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga inklusif secara sosial dan teknologis[18].

3.1.2 Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Setelah konteks penggunaan dipahami, tahap selanjutnya dalam pendekatan User-Centered Design (UCD) adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara detail. Tujuan dari tahap ini adalah merinci apa saja yang diperlukan pengguna untuk mencapai tujuannya saat menggunakan sistem, baik dari aspek fungsional maupun non-fungsional yang mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan[16].

Proses identifikasi dilakukan melalui dua metode utama: wawancara semi-terstruktur dan observasi terhadap cara pengguna berinteraksi dengan versi lama website Desa Glempang Maos. Dari hasil pengumpulan data, kebutuhan pengguna dikelompokkan menjadi dua kategori: fungsional dan non-fungsional.

Kebutuhan fungsional yang menonjol meliputi kemudahan akses ke informasi seperti profil desa, berita terkini, layanan administrasi, serta kontak atau informasi darurat. Pengguna juga menginginkan struktur menu yang lebih terorganisir dengan label yang jelas, seperti pemisahan antara “Profil Desa”, “Berita”, “Layanan”, dan “Kontak”. Selain itu, mereka menyarankan penambahan fitur pencarian agar konten dapat ditemukan dengan cepat tanpa harus menggulir halaman secara manual.

Kebutuhan lainnya mencakup integrasi dengan formulir pengajuan surat secara daring, serta kemudahan dalam menemukan jadwal kegiatan dan pengumuman penting. Permintaan ini mengindikasikan bahwa website desa tidak hanya berfungsi sebagai media informasi pasif, tetapi juga harus berperan sebagai platform layanan publik aktif yang mendukung efisiensi administratif.

Di sisi non-fungsional, pengguna menekankan pentingnya tampilan website yang responsif terhadap berbagai perangkat, terutama ponsel. Hal ini sejalan dengan temuan pada tahap sebelumnya bahwa mayoritas warga mengakses situs dari perangkat mobile dengan jaringan yang kurang stabil. Oleh karena itu, desain harus ringan, secepat dimulainya, dan mampu menyesuaikan tampilan secara otomatis pada ukuran layar yang berbeda. Bahasa yang digunakan dalam konten juga menjadi perhatian penting, pengguna berharap website menggunakan bahasa Indonesia yang formal namun sederhana agar semua kalangan, termasuk lansia dan pengguna dengan literasi digital rendah, dapat memahami informasi yang disajikan.

Aspek visual seperti warna, tipografi, dan struktur halaman juga menjadi bagian dari kebutuhan pengguna. Berdasarkan preferensi yang dikumpulkan, desain diharapkan tidak mencolok, memiliki kombinasi warna yang kontras namun tidak menyilaukan, serta menggunakan font yang jelas dan mudah dibaca. Selain itu, tata letak halaman perlu disusun secara hierarkis untuk membantu pengguna menemukan informasi penting dengan cepat tanpa harus melakukan banyak interaksi.

Seluruh kebutuhan ini dijadikan acuan dalam tahap selanjutnya, yaitu perancangan solusi desain. Penyusunan kebutuhan yang komprehensif ini sekaligus memastikan bahwa desain yang dikembangkan bukan hanya sesuai secara teknis, tetapi juga selaras dengan kebiasaan, harapan, dan kondisi riil masyarakat Desa Glempang Maos. Dengan pendekatan ini, sistem yang dibangun diharapkan memiliki tingkat relevansi dan akseptabilitas yang tinggi[19].

3.1.3 Rancangan Solusi Antarmuka Website

Setelah kebutuhan pengguna berhasil diidentifikasi, tahap selanjutnya dalam pendekatan User-Centered Design (UCD) adalah mengembangkan solusi antarmuka yang selaras dengan aspek fungsional dan pengalaman pengguna (UX). Perancangan dilakukan secara bertahap melalui pembuatan prototipe interaktif menggunakan perangkat lunak desain digital, dengan berpedoman pada prinsip-prinsip UI/UX yang telah terbukti baik secara akademis maupun praktik lapangan[20].

Solusi desain dikembangkan dengan mengutamakan keterbacaan, navigasi intuitif, dan responsivitas. Skema warna yang dipilih mengombinasikan warna dasar yang netral dengan elemen penanda visual yang kontras untuk memastikan visibilitas yang baik, terutama pada perangkat seluler. Selain itu, jenis huruf dipilih yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi, serta ukuran font disesuaikan agar tetap nyaman dibaca pada layar kecil.

Tampilan beranda menjadi prioritas utama dalam rancangan awal karena berperan sebagai titik masuk utama pengguna. Navigasi utama dirancang ulang agar tetap terlihat saat pengguna menggulir halaman (sticky menu), serta diberi label yang jelas seperti “Beranda”, “Profil”, “Berita”, “Layanan”, dan “Kontak”. Berita terbaru dan pengumuman penting ditempatkan pada bagian atas halaman agar langsung terlihat tanpa perlu menggulir terlalu jauh. Hierarki informasi diatur berdasarkan prioritas akses pengguna sebagaimana ditemukan pada hasil observasi sebelumnya.

Penerapan solusi ini diprensetasikan melalui prototipe visual yang dikembangkan dalam beberapa tampilan halaman. Visualisasi dari antarmuka hasil desain ulang disajikan melalui tangkapan layar berikut.



Gambar 2. Tampilan Beranda Website Desa Glempang Maos

Tampilan ini merupakan hasil perancangan ulang halaman beanda utama yang menyajikan elemen informasi secara ringkas dan sistematis. Pada bagian atas halaman, terdapat header tetap (fixed navigation bar) yang memuat menu “Home”, “Profil”, “Berita”, dan “Layanan”. Strukturini memudahkan pengguna dalam menavigasi halaman situs tanpa perlu kembali ke awal. Visual utama menampilkan balai desa sebagai identitas lokal, diikuti dengan informasi mengenai profil dan sejarah desa. Penyajian visi misi desa ditempatkan secara hierarkis, dilanjutkan dengan segmen berita dan peta lokasi kantor desa. Seluruh desain dioptimalkan agar ringan diakses dan responsif terhadap perangkat seluler.



Gambar 3. Halaman Sejarah Desa

Halaman ini menampilkan narasi asal-usul Desa Glempang berdasarkan cerita rakyat dan sejarah lokal. Gambar balai desa yang ditampilkan memperkuat konteks lokasi. Paragraf deskriptif disusun dalam satu kolom utama agar mudah dibaca di layar ponsel. Desain halaman ini dirancang minimalis dengan latar kontras ringan untuk mempertahankan ketracaan dan kenyamanan pengguna saat mengakses informasi sejarah desa.



Gambar 4. Detail Berita: PMT Ibu Hamil

Gambar ini menampilkan berita program bantuan makanan tambahan (PMT) bagi ibu hamil. Visual berita dan isi artikel disusun berdampingan secara horizontal untuk memberikan fokus yang seimbang antara gambar kegiatan dan informasi teks. Teks berita menggunakan ukuran font besar dengan padding yang cukup untuk menghindari kelelahan visual. Di bagian bawah ditampilkan informasi metadata seperti tanggal posting dan admin penulis.



Gambar 5. Detail Berita: PMT Lansia

Desain halaman ini konsisten dengan format berita sebelumnya, namun memuat narasi kegiatan PMT untuk lansia di tiga dusun yang berbeda. Foto dokumentasi ditampilkan dengan rasio besar untuk memberikan dampak visual terhadap kegiatan sosial yang berlangsung. Navigasi “Sebelumnya” dan “Selanjutnya” memudahkan berpindah antar berita tanpa perlu kembali ke halaman utama.



Gambar 6. Halaman Maklumat Kepolisian

Halaman ini menyajikan pengumuman resmi dari kepolisian yang relevan dengan keamanan lingkungan desa. Penataan visual menempatkan foto kegiatan patroli polisi di sisi kiri dan isi pengumuman di sisi kanan. Warna latar netral digunakan agar pesan teks lebih menonjol dan tidak terganggu oleh elemen dekoratif. Layout horizontal tetap dioptimalkan agar tidak pecah ketika diakses melalui perangkat seluler.



Gambar 7. Struktur Organisasi Pemerintah Desa

Gambar ini memperlihatkan struktur organisasi desa dalam bentuk visual kartun yang sederhana namun informatif. Nama dan jabatan ditampilkan di bawah masing-masing figur dengan warna latar yang konsisten. Penempatan antar elemen sejajar dan simetris sehingga mudah dipahami dan dikenali oleh warga. Desain ini juga menunjukkan keterlibatan personal desa secara terbuka dan transparan.



Gambar 8. Link Pelayanan Desa

Halaman ini berfungsi sebagai penghubung ke berbagai sistem pelayanan eksternal seperti Disdukcapil, BPJS Ketenagakerjaan, dan Dinas Sosial. Ikon logo masing-masing lembaga ditampilkan dalam bentuk tombol besar dengan label yang jelas. Desain ini mengikuti prinsip aksesibilitas dengan ukuran elemen klik yang besar, warna kontras yang mudah dikenali, serta layout grid yang bersih untuk menghindari kekacauan visual saat diakses lewat perangkat bergerak.

Seluruh komponen ini dirancang dengan mengacu pada prinsip mobile-first design mengingat kondisi akses mayoritas pengguna yang berbasis seluler. Dengan mempertimbangkan aspek visual, navigasional, dan fungsional dalam satu kesatuan antarmuka, rancangan solusi ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan warga serta mempercepat akses terhadap layanan dan informasi desa secara digital. Perancangan berbasis UCD pada tahap ini menjadi kunci untuk menjamin relevansi dan efektivitas desain sistem informasi berbasis komunitas[19].

4. KESIMPULAN

Perancangan ulang UI/UX website Desa Glempang Maos menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) melalui empat tahap utama: memahami konteks, mengidentifikasi kebutuhan, merancang solusi, dan evaluasi desain.

Setiap tahap mendukung terciptanya antarmuka yang responsif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan, dengan fitur seperti navigasi sederhana, desain mobile-friendly, dan tata letak konsisten. UCD terbukti efektif menciptakan antarmuka yang fungsional dan estetis, sehingga website baru dapat meningkatkan akses informasi dan partisipasi digital warga desa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap dan pihak pihak yang telah mendukung penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. M. Denasfi, J. Informatika, F. T. Industri, E. Gustri, and W. Jurusan Informatika, "Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling 'ANGLO' dengan Metode Design Thinking."
- [2] Y. Fernedi Ginting and E. PMalau, "Perancangan Sistem Informasi Desa Sibolangit Berbasis Website Dengan Metode Waterfall," 2024.
- [3] A. Irmayanti, R. Hidayat, E. Rahmawati, P. R. Lamandau Jalan Jenderal Sudirman, N. Bulik, and K. Bulik, "Analisis Kualitas Website Kabupaten Lamandau Menggunakan Webqual 4.0." [Online]. Available: <https://lamandaukab.go.id>
- [4] "18410100106-2022-UNIVERSITASDINAMIKA".
- [5] K. Adiwinata, B. Nugraha, and T. Ridwan, "PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE SMAN 5 KARAWANG," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4591.
- [6] "Ergonomics of human-system interaction-Human-centred design for interactive systems COPYRIGHT PROTECTED DOCUMENT," 2019. [Online]. Available: www.iso.org
- [7] K. Narayana *et al.*, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARI PEKERJA DI PT KALMAN GROUP INDONESIA."
- [8] M. Umiga, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design," *Jurnal Cakrawala Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 56–62, Dec. 2022, doi: 10.54066/jci.v2i2.242.
- [9] Y. Lestari, A. Istiani, N. D. Farhanah, and M. A. Yaqin, "Survei Metrik Kompleksitas User Interface Menggunakan Systematic Literature Review," *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 146–161, Aug. 2022, doi: 10.28926/ilkomnika.v4i2.463.
- [10] L. Muttafaqun Alaik, A. Sodik, P. Studi Sistem Informasi, and J. Arief Rachman Hakim, "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Website Paid Newsletter XYZ Dengan Model User Centered Design."
- [11] J. James. Garrett, *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond*. New Riders, 2011.
- [12] V. Oktaviani, Y. Sastrawijaya, Z. E. Ferdi, F. Putra, and M. Tampubolon, "Implementation of User Experience (UX) Design on Library Website Implementasi Desain User Experience (UX) pada Website Perpustakaan," 2024.
- [13] M. Dody Firmansyah, S. Kom, and M. Kom, "Analisa dan Perancangan Web E-Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes," *Journal of Information System and Technology*, vol. 02, no. 03, pp. 62–76, 2021.
- [14] M. Abdillah, M. Elsera, and H. Lubis, "Implementasi Prototyping Pada E-Catering Berbasis Android".
- [15] Y. Sriyeni, "Aplikasi Ujian Online Berbasis Web Pada SMA Negeri 2 Tungkall Jaya WEB-BASED ONLINE EXAMINATION APPLICATION AT SMA NEGERI 2 TUNGKAL JAYA".
- [16] P. Y. Pengguna Laman Pelayanan Publik Adha, W. Winarno, P. Santosa, and S. Tinggi Ilmu Ekonomi Yayasan Keluarga Pahlawan Negara, "Sejarah Artikel: Diterima 11 Januari," 2017. [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JM>
- [17] S. Nur, K. Putri, K. Umam, D. Ayatullah, L. Hakim, and D. Suwardiyanto, "Perancangan Ulang UI/UX Website Pinus Banyuwangi menggunakan Metode Human Centered Design Redesign UI/UX Of Pinus Banyuwangi Website Using Human Centered Design Method."
- [18] S. Febriani, T. Sutabri, M. Megawaty, and L. A. Abdillah, "Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Layanan Administrasi dalam Perspektif Psikologi Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 1088–1103, Sep. 2023, doi: 10.37012/jtik.v9i2.1714.
- [19] F. Fadhillah, H. J. Setyadi, and M. L. Jundillah, "Perancangan Ulang Desain UI/ UX Pada Website E-Surat Fakultas Teknik Universitas Mulawarman Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI)*, vol. 3, no. 2, pp. 62–69, Dec. 2024, doi: 10.30872/atasi.v3i2.1868.
- [20] D. I. Sambo, K. A. Nugraha, and R. Delima, "Pembuatan Antarmuka Website Desa Jambuwuluk Menggunakan Metode User Centered Design," no. 2, 2023, doi: 10.21460/jutei.72.266.