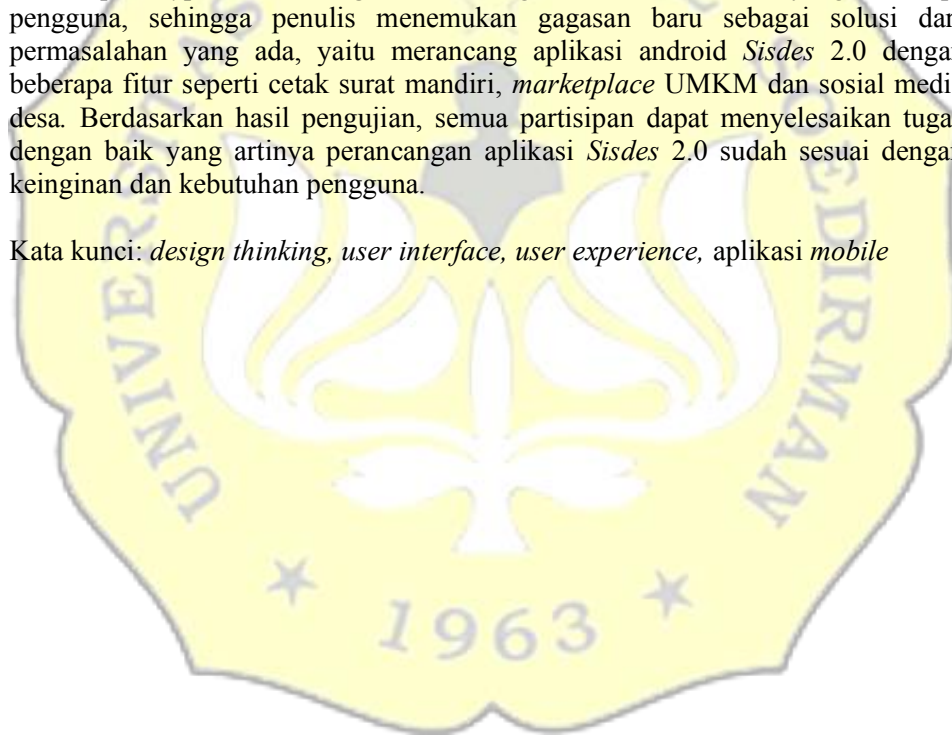


ABSTRAK

Sisdes (Sistem Informasi Desa) merupakan *platform* pelayanan publik yang berfokus terhadap pelayanan di tingkat daerah yang dikembangkan oleh Ultranesia. Pengguna aplikasi *Sisdes* yaitu pemerintah desa mengalami beberapa kendala dalam proses administrasi dan pelayanan kepada masyarakat serta menginginkan adanya penambahan fitur yang lebih modern. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam memecahkan masalah tersebut. Penelitian ini menggunakan indikator waktu pada setiap tugas yang diberikan. Indikator waktu tersebut akan menunjukan sejauh mana pengguna dapat dengan mudah dalam menyelesaikan tugasnya. Metode pengambilan data yang digunakan sebelum proses pembuatan *prototype* adalah wawancara dan observasi terhadap tiga pengguna yang merupakan perangkat desa dan warga desa. Metode yang digunakan adalah pendekatan *Design Thinking* dengan melakukan proses *emphaty*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing* untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi pengguna, sehingga penulis menemukan gagasan baru sebagai solusi dari permasalahan yang ada, yaitu merancang aplikasi android *Sisdes* 2.0 dengan beberapa fitur seperti cetak surat mandiri, *marketplace* UMKM dan sosial media desa. Berdasarkan hasil pengujian, semua partisipan dapat menyelesaikan tugas dengan baik yang artinya perancangan aplikasi *Sisdes* 2.0 sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *design thinking*, *user interface*, *user experience*, aplikasi *mobile*



ABSTRACT

Sisdes (Village Information System) is a public service platform that focuses on regional services developed by Ultranesia. Users of Sisdes application, who is the village government, have some problems in the administrative process and service to the villagers and wanted the addition of more modern features. This study aims to provide solutions in solving these problems. This study uses time indicators for each task given. The time indicator will show the extent to which the user can easily complete the task. The data collection method used before the prototyping process was interviews and observations of three users who were village officials and villagers. The method used is a Design Thinking approach by carrying out the process of empathy, define, ideate, prototype and testing to identify problems faced by users, so the authors find new ideas as solutions to existing problems, namely designing the Sisdes 2.0 android application with several features such as letter printing, independent, MSME marketplace and village social media. Based on the test results, all participants can complete the task well, which means that the design of the Sisdes 2.0 application is in accordance with the wishes and needs of the user.

Keywords: design thinking, user interface, user experience, mobile application

