

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* E-GOVERNMENT APLIKASI JEKNYONG MENGGUNAKAN METODE *DOUBLE DIAMOND* (STUDI KASUS DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KABUPATEN BANYUMAS)

ABSTRAK

Temmy Dwi Mahendra

Permasalahan sampah di Indonesia sudah menjadi permasalahan yang rutin setiap tahun memberikan dampak negatif terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar. Penanganan sampah telah dilakukan Pemerintah Kabupaten Banyumas melalui aplikasi *e-government* yang telah ada yaitu “JEKNYONG”. Namun aplikasi tersebut memiliki tingkat *usability* yang masih rendah sehingga menyulitkan penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa dan merancang *user interface* dan *user experience prototype* aplikasi JEKNYONG dengan memperhatikan kemudahan penggunaan dari aplikasi sesuai kebutuhan pengguna hingga tahap *high-fidelity*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Double Diamond*. Berdasarkan pengujian menggunakan *system usability scale* diperoleh score 91 yang mengindikasikan kemudahan penggunaan pada *prototype* yang dikembangkan. Dapat disimpulkan bahwa *user interface* dan *user experience prototype* yang dikembangkan berfungsi dengan baik, mudah dipahami oleh pengguna serta meningkatkan *experience* penggunaannya.

Kata Kunci: *Double Diamond, E-government, Prototype, Usability, User Experience, User Interface*

**DESIGNING USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF
JEKONYONG E-GOVERNMENT APPLICATION USING THE DOUBLE
DIAMOND METHOD (CASE STUDY OF COMMUNICATION AND
INFORMATICS DEPARTMENT OF BANYUMAS REGENCY)**

ABSTRACT

Temmy Dwi Mahendra

The waste problem in Indonesia has become a routine problem every year which has a negative impact on the environment and surrounding communities. Waste management has been carried out by the Government of Banyumas Regency through an existing e-government application, namely "JEKONYONG". However, the application has a low level of usability, making it difficult for users. This study aims to analyze and design the user interface and user experience of the JEKONYONG application prototype by paying attention to the ease of use of the application according to user requirements up to the high-fidelity stage. The method used in this study is the Double Diamond method. Based on testing using the usability scale system, a score of 91 was obtained which indicates the ease of use of the developed prototype. It can be concluded that the user interface and user experience prototype developed function properly, are easily understood by users and improve user experience.

Keywords: *Double Diamond, E-government, Prototype, Usability, User Experience, User Interface*