

**PERANCANGAN *DESIGN* APLIKASI *MOBILE* DI BADAN USAHA
MILIK DESA GIRI AMERTA DESA ALASANGKER DENGAN
PENDEKATAN *USER EXPERIENCE DESIGN***

Oleh

Komang Eva Puspita Dewi 1915091001

Program Studi Sistem Informasi

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

BUMDesa Giri Amerta saat ini mengelola beberapa layanan yakni layanan simpan pinjam uang, pengelolaan air, pengelolaan sampah dan penjualan yang masih manual. Masyarakat perlu meluangkan waktu untuk melakukan pelayanan bahkan harus secara terus menerus datang ke kantor BUMDesa Giri Amerta Desa Alasangker. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat sehingga penelitian ini melakukan perancangan design berupa aplikasi mobile untuk masyarakat yang dapat mengefisienkan waktu dan memudahkan dalam melakukan pelayanan. Rancangan aplikasi menggunakan metode *User Experience Design* dengan beberapa tahapan yakni *Strategy plane*, *Scope plane*, *Structure plan*, *Skeleton plan*, *Surface plane*, pengujian *design* dan perbaikan *design*. Pengujian *design* menggunakan metode *Think Aloud* dan *User Experience Questionnaire* dengan 6 (enam) aspek yakni *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Pengujian kedua Aplikasi BUMDesa Giri Amerta menghasilkan aspek *attractiveness* dengan mean 2,96, aspek *perspicuity* dengan mean 2,94, aspek *efficiency* dengan mean 2,96, aspek *dependability* dengan mean 2,95, aspek *stimulation* dengan mean 2,95, dan aspek *novelty* dengan mean 2,71. Termasuk dalam kategori *Excellent* dengan hasil mengalami peningkatan sebesar 0,89%.

Kata Kunci : Aplikasi BUMDesa, *User Experience Design*, *User Experience Questionnaire*, *Think Aloud*, *High Fidelity Design*