

## PERANCANGAN UI/UX WEBSITE TEKNOLOGI TEPAT GUNA SEBAGAI MEDIA PENYEBARLUASAN INOVASI DESA

I Gede Ari Wiguna<sup>1</sup>, A.A. Istri Ita Paramitha<sup>2</sup>, I Putu Agus Swastika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Primakara, Kota Denpasar, Bali, Indonesia

Responden: [gedeariwiguna21@gmail.com](mailto:gedeariwiguna21@gmail.com)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi desa-desa di Indonesia untuk mendokumentasikan dan menyebarkan inovasi lokal yang bersifat sederhana, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat, atau dikenal sebagai Teknologi Tepat Guna (TTG). Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka website TTG dengan pendekatan metode Design Sprint, yang terdiri dari enam tahapan: Understand, Define, Sketch, Decide, Prototype, dan Test. Identifikasi kebutuhan pengguna dilakukan melalui wawancara kepada lima perangkat desa/kabupaten, sedangkan pengujian usability menggunakan System Usability Scale (SUS) disebarkan kepada 47 responden. Hasil dari tahapan Understand dan Define menunjukkan kebutuhan masyarakat akan platform yang sederhana, mudah digunakan, dan dapat diakses secara digital. Prototipe interaktif dikembangkan pada tahap Prototype dan diuji pada tahap Test. Rata-rata skor SUS yang diperoleh adalah 92.07, yang masuk dalam kategori Excellent, menunjukkan bahwa antarmuka website telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode Design Sprint efektif dalam merancang UI/UX berbasis kebutuhan pengguna desa, serta dapat mendukung proses dokumentasi dan penyebaran inovasi TTG secara digital.

**Kata Kunci:** Teknologi Tepat Guna, UI/UX, Website, Design Sprint, System Usability Scale (SUS).

---

### Riwayat Artikel :

Tanggal diterima : 19-08-2025

Tanggal revisi : 08-09-2025

Tanggal terbit : 03-10-2025

### DOI :

<https://doi.org/10.31949/infotech.v11i2.15821>

**INFOTECH journal** by Informatika UNMA is licensed under CC BY-SA 4.0

Copyright © 2025 By Author



## 1. PENDAHULUAN

Inovasi di pedesaan sering kali mengalami kesulitan dalam penyebarannya ke daerah lain, yang menjadi tantangan utama dalam pengembangan teknologi lokal. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara inovasi yang dihasilkan dan adopsi teknologi oleh perangkat provinsi. Menurut Hartono dan Widiyarta (2023), digitalisasi desa sudah disadari sebagai unsur penting dalam pembangunan desa modern, dengan dasar hukum yang mengatur penerapan teknologi informasi dalam pembangunan desa. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 yang memberikan amanah kepada desa-desa di Indonesia untuk menerapkan teknologi informasi, sehingga pemerintah desa dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam tata kelola berbasis digital.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia terus meningkat, dengan lebih dari 60% populasi menggunakan layanan internet pada awal tahun 2023. Meskipun demikian, masih terdapat tantangan besar dalam hal akses internet yang merata, terutama di daerah pedesaan. Menurut Kusroh Lailiyah (2022), faktor letak geografis dan infrastruktur yang belum memadai menjadi kendala utama dalam pengembangan desa digital. Banyak desa yang terisolasi dari jaringan internet yang stabil, sehingga informasi mengenai inovasi dan teknologi tidak dapat diakses dengan mudah oleh dinas Pemberdayaan Masyarakat Desa (PMD) Provinsi Bali. Hal ini menyebabkan banyak potensi inovasi yang ada di desa tidak dapat dimanfaatkan secara optimal.

Provinsi Bali adalah salah satu provinsi yang masih minim inovasi pada desa-desanya, karena keterbatasan akses. Inovasi pada desa di Bali di Kelola oleh pmd provinsi bali, akan tetapi dinas Pemberdayaan Masyarakat Desa provinsi bali menghadapi kendala dalam proses pendataan teknologi tepat guna, yang di mana data tersebut nantinya akan digunakan untuk perlombaan antar kabupaten yang kemudian akan diperlombakan pada dinas pusat. Permasalahan yang di hadapi adalah keterbatasan dinas Pemberdayaan Masyarakat Desa (PMD) Provinsi Bali dalam melakukan survei langsung ke 9 kabupaten se Bali yang memerlukan waktu dan tenaga yang cukup besar, dan penyimpanan data masih dilakukan secara manual.

Solusi yang akan di lakukan pada permasalahan tersebut adalah dengan membuat website kusus yang bisa di gunakan setiap desa untuk langsung melaporkan atau mengunggah data teknologi tepat guna yang telah di ciptakan oleh desa, dengan begitu dinas Pemberdayaan Masyarakat Desa (PMD) Provinsi Bali tidak perlu lagi datang langsung ke kabupaten satu per satu, karena semua informasi sudah bisa di akses secara online melalui website tersebut. Selain itu tentunya desain UI/UX yang baik akan memudahkan pengguna desa dalam mengisi data dengan cepat dan jelas. Maka dari itu fokus

penulis disini adalah melakukan perancangan desain UI/UX untuk website tersebut.

Dalam konteks ini, peran desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi sangat penting. Desain UI/UX yang baik dapat mempermudah perangkat dinas Pemberdayaan Masyarakat Desa (PMD) Provinsi Bali desa dalam mengakses dan memahami informasi mengenai teknologi-teknologi baru. Sebuah website dengan UI/UX yang intuitif dapat menjembatani kesenjangan antara inovasi teknologi dan adopsi oleh begitu dinas Pemberdayaan Masyarakat Desa (PMD) Provinsi Bali.

Untuk memastikan desain UI/UX yang efektif, penelitian ini akan menggunakan metode Design Sprint. Design Sprint adalah sebuah proses yang intensif dan kolaboratif yang bertujuan untuk memvalidasi ide dan memecahkan masalah desain dalam waktu yang singkat, biasanya lima hari. Metode ini memungkinkan tim untuk dengan cepat membuat prototipe dan menguji ide-ide mereka dengan pengguna nyata, sehingga meminimalkan risiko pengembangan produk yang tidak sesuai dengan kebutuhan pasar.

Selain itu, keberhasilan desain UI/UX juga akan diukur menggunakan System Usability Scale (SUS). Menurut Brooke (2013), System Usability Scale (SUS) adalah alat pengukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan (usability) sebuah sistem. Dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986, SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert yang memberikan pandangan global tentang penilaian subjektif kegunaan. SUS mudah digunakan, dapat memberikan hasil yang akurat dengan sampel penelitian yang kecil, dan telah terbukti valid dalam menentukan apakah sistem sudah dapat digunakan dengan baik.

Jumlah responden dalam penilaian SUS adalah sebanyak 47 orang, yang terdiri dari pegawai Pemberdayaan Masyarakat Desa (PMD) Provinsi Bali, Pegawai dinas PMD Kabupaten dan Masyarakat desa pemilik Teknologi Tepat Guna. Menurut Gilang (2023)

Judul Tugas Akhir "Perancangan UI/UX Website Teknologi Tepat Guna sebagai Media Penyebarluasan Inovasi Desa" dipilih untuk menjawab permasalahan tersebut. Penelitian ini akan berfokus pada perancangan UI/UX website yang efektif dan mudah digunakan oleh dinas Pemberdayaan Masyarakat Desa (PMD) Provinsi Bali. Website ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyebarluaskan informasi mengenai inovasi dan teknologi yang ada di desa-desa, sehingga begitu dinas Pemberdayaan Masyarakat Desa (PMD) Provinsi Bali dapat mengadopsi teknologi yang telah terbukti bermanfaat. Dengan menggunakan metode Design Sprint, penelitian ini akan merancang solusi secara cepat dan efisien, serta mengevaluasi tingkat kegunaan melalui System Usability Scale (SUS).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Design Sprint untuk merancang UI/UX website teknologi tepat guna. Tahapan meliputi:

1. **Understand:** mewawancarai Dinas PMD Provinsi Bali guna memahami tantangan dokumentasi dan penyebaran inovasi desa.
2. **Define:** merumuskan masalah utama, yaitu belum adanya platform digital yang mudah diakses.
3. **Sketch:** membuat berbagai ide solusi berupa sketsa tata letak, navigasi, dan fitur.
4. **Decide:** memilih sketsa terbaik melalui diskusi dan voting tim.
5. **Prototype:** membangun prototipe interaktif dengan Figma.
6. **Test:** menguji prototipe kepada 47 responden dari Dinas PMD menggunakan kuesioner **System Usability Scale (SUS)**.

Hasil uji SUS digunakan untuk menilai usability desain. Skor di atas 68 menunjukkan usability baik, sementara skor di bawahnya memerlukan perbaikan melalui iterasi desain.

3. PEMBAHASAN

3.1. Analisis Hasil Pelaksanaan Program

Tahap Understand

Wawancara dengan Dinas PMD Provinsi Bali menunjukkan informasi TTG masih disebarkan lewat rapat, pelatihan, dan selebaran, namun belum terdokumentasi secara digital. Kendala utama adalah keterbatasan literasi digital dan akses internet. Responden mengharapkan platform dengan tampilan visual sederhana, fitur pencarian inovasi, kontak pengembang, dan kolom berbagi praktik baik.

|   | responden 1  | responden 2   | responden 3   | responden 4   | responden 5   |
|---|--|---|---|---|---|
| Nama Narasumber   | I Gede Alan Kusuma S.T.R.P   | Putu Agus Andika Putra  | Gusti Made Sariana  | Ni Ayu Putu Tigawati S.Si   | Luh Ayu Wistanti S.Si, M.Si   |
| Usia Narasumber   | 25   | 35  | 51  | 30  | 35  |
| Bagaimana tanggapan/mengapresiasi informasi teknologi yang didapat? | Saya dan tim sangat tertarik dengan informasi yang disampaikan, terutama mengenai inovasi desa yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. | Informasi yang disampaikan sangat bermanfaat, terutama mengenai cara-cara inovatif untuk meningkatkan produktivitas desa. | Informasi yang disampaikan sangat menarik dan relevan, terutama mengenai inovasi desa yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. | Informasi yang disampaikan sangat bermanfaat, terutama mengenai cara-cara inovatif untuk meningkatkan produktivitas desa. | Informasi yang disampaikan sangat menarik dan relevan, terutama mengenai inovasi desa yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. |

|                                   |   |   |   |   |   |
|-----------------------------------|---|---|---|---|---|
| Kendala yang dihadapi?            | Kurangnya akses internet dan literasi digital yang dimiliki masyarakat desa, serta belum adanya platform digital yang dapat diakses dengan mudah.                                     | Tidak semua warga desa memiliki akses internet yang memadai, sehingga informasi yang disampaikan tidak dapat diakses oleh semua orang.                                      | Tidak ada platform yang dapat menyajikan informasi yang lengkap dan akurat mengenai inovasi desa.   | Informasi yang disampaikan belum dapat diakses oleh semua orang, terutama masyarakat desa yang tinggal di daerah terpencil.   | Tidak semua masyarakat desa memiliki akses internet yang memadai, sehingga informasi yang disampaikan tidak dapat diakses oleh semua orang.   |
| Pemah masyarakat di atas desa?    | Pemah, melalui forum atau diskusi yang diadakan oleh pemerintah desa, serta melalui media sosial yang digunakan oleh masyarakat desa.   | Ya, melalui pertemuan-pertemuan yang diadakan oleh pemerintah desa, serta melalui media sosial yang digunakan oleh masyarakat desa.   | Belum ada forum atau diskusi yang diadakan oleh pemerintah desa, sehingga informasi yang disampaikan tidak dapat diakses oleh semua orang.                                  | Ya, melalui pertemuan-pertemuan yang diadakan oleh pemerintah desa, serta melalui media sosial yang digunakan oleh masyarakat desa.   | Sering, melalui forum atau diskusi yang diadakan oleh pemerintah desa, serta melalui media sosial yang digunakan oleh masyarakat desa.  |
| Fitur yang diharapkan di website? | Kalau ada fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam mencari informasi mengenai inovasi desa, serta fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam menghubungi pemerintah desa. | Fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam mencari informasi mengenai inovasi desa, serta fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam menghubungi pemerintah desa. | Fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam mencari informasi mengenai inovasi desa, serta fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam menghubungi pemerintah desa. | Sangat penting, terutama mengenai fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam mencari informasi mengenai inovasi desa, serta fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam menghubungi pemerintah desa. | Kalau ada fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam mencari informasi mengenai inovasi desa, serta fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam menghubungi pemerintah desa. |
| Seberapa sering diformulasi?      | Minimal setiap dua minggu sekali, dan maksimal setiap minggu sekali.  | Sangat sering, minimal setiap minggu sekali, dan maksimal setiap hari.  | Sangat sering, minimal setiap minggu sekali, dan maksimal setiap hari.  | Kalau ada fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam mencari informasi mengenai inovasi desa, serta fitur yang dapat membantu masyarakat desa dalam menghubungi pemerintah desa.                         | Di awal reformasi, namun sekarang sudah jarang dilakukan.   |

Gambar 1. Hasil Wawancara

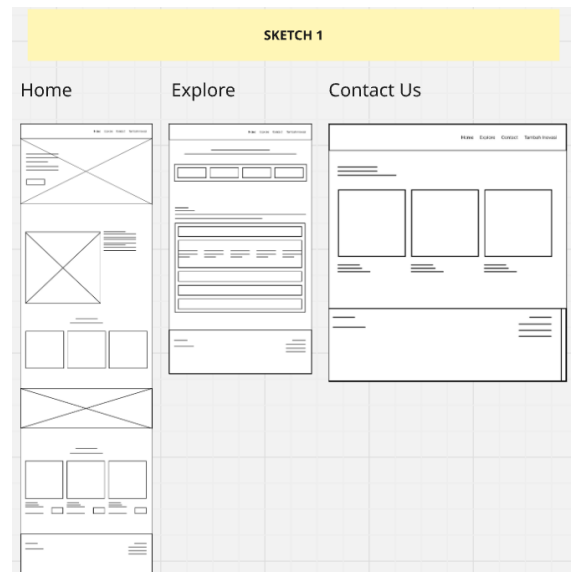
Tahap Define

Permasalahan utama yang didefinisikan meliputi: keterbatasan akses internet, rendahnya literasi digital, minimnya dokumentasi, ketiadaan platform khusus, dan kurangnya visualisasi. Responden menginginkan fitur unggah inovasi, galeri visual, informasi best practice, serta kebutuhan informasi menjelang program desa atau lomba inovasi.

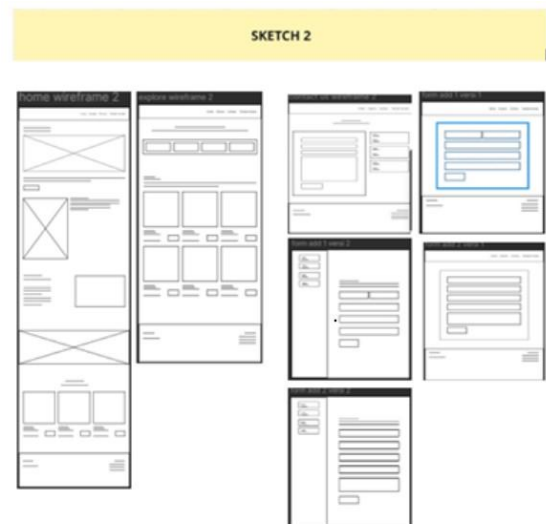
Tahap Sketch

Dilakukan eksplorasi ide desain dalam bentuk dua alternatif sketsa:

- *Sketch 1:* menonjolkan galeri visual inovasi.
- *Sketch 2:* lebih terstruktur dengan navigasi rapi dan form rinci.



Gambar 2. Sketch 1



Gambar 3. Sketch 2

**Tahap Decide**

Dari dua alternatif, dipilih *Sketch 2* karena lebih sistematis, user-friendly, dan sesuai kebutuhan pengguna, khususnya dengan variasi literasi digital.

**Tahap Prototype**

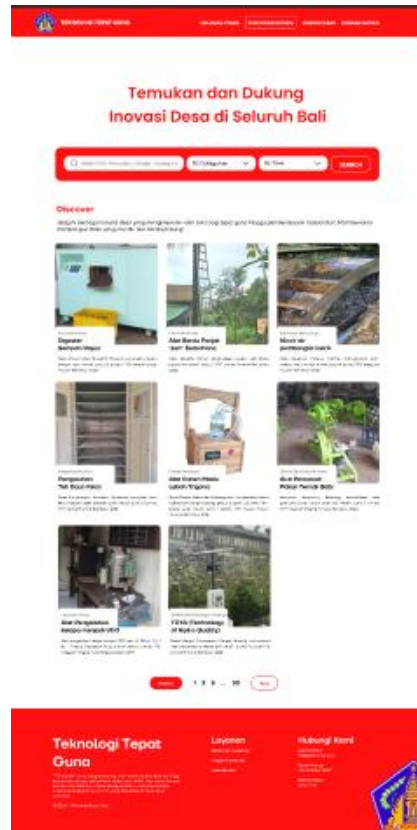
Prototipe dibuat dengan menampilkan halaman utama:

*Home Page*: memperkenalkan tujuan platform dan menampilkan inovasi terbaru.



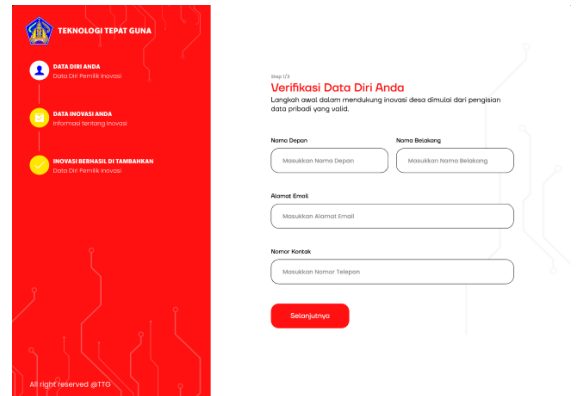
Gambar 4. Halaman Home Page

*Explore*: fitur filter inovasi berdasarkan lokasi, kategori, dan tahun.

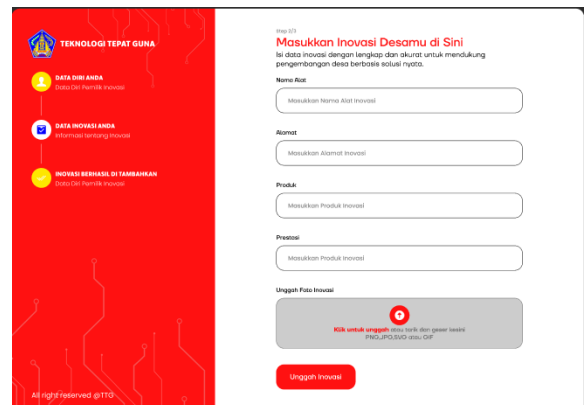


Gambar 5. Halaman Explore

*Form Add*: input data pribadi dan detail inovasi.

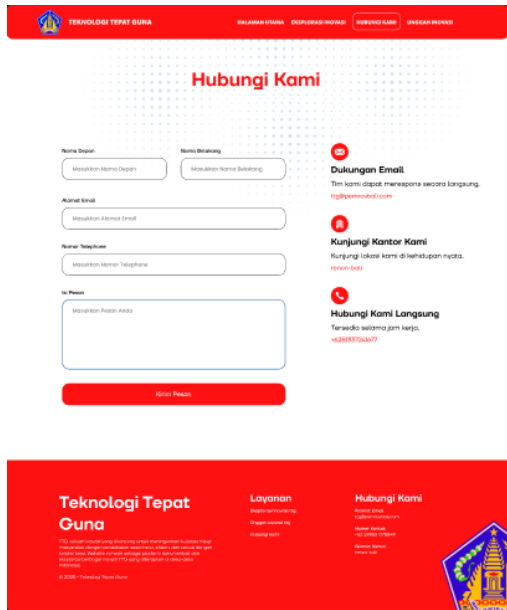


Gambar 6. Halaman Form Add 1



Gambar 7. Halaman Form Add 2

Contact Us: formulir pertanyaan dan informasi kontak.



Gambar 8. Halaman Contact Us

Tahap Test

Pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan 47 responden.

Tabel 1. Pertanyaan SUS

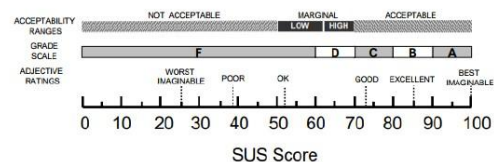
| No | Pertanyaan   |
|----|--|
| 1  | Saya berpikir akan menggunakan website Teknologi Tepat Guna ini lagi                                     |
| 2  | Saya merasa website Teknologi Tepat Guna ini rumit untuk digunakan                                       |
| 3  | Saya merasa website Teknologi Tepat Guna ini mudah untuk digunakan                                       |
| 4  | Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website Teknologi Tepat Guna ini |
| 5  | Saya merasa fitur-fitur website Teknologi Tepat Guna ini berjalan dengan semestinya                      |
| 6  | Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini                           |
| 7  | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website Teknologi Tepat Guna ini dengan cepat      |
| 8  | Saya merasa website Teknologi Tepat Guna ini membingungkan   |
| 9  | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website Teknologi Tepat Guna ini                        |

|    |  |
|----|--|
| 10 | Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website Teknologi Tepat Guna ini |
|----|--|

Tabel 2. Jawaban Responden

| No | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 4  | 2   |
| 2  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1  | 4  | 1   |
| 3  | 5  | 2  | 4  | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 4  | 5  | 2  | 4  | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 5  | 4  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1   |
| 6  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 7  | 5  | 1  | 4  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 4  | 2   |
| 8  | 5  | 2  | 4  | 2  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 9  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 4  | 2  | 5  | 1   |
| 10 | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 11 | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 12 | 4  | 2  | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1   |
| 13 | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 2  | 4  | 1  | 4  | 1   |
| 14 | 5  | 1  | 4  | 1  | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 2   |
| 15 | 5  | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1   |
| 16 | 5  | 1  | 4  | 1  | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 2   |
| 17 | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1   |
| 18 | 5  | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 4  | 2  | 5  | 1   |
| 19 | 5  | 1  | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1   |
| 20 | 4  | 1  | 5  | 2  | 5  | 2  | 5  | 2  | 5  | 2   |
| 21 | 5  | 1  | 4  | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 22 | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 2  | 4  | 1  | 5  | 2   |
| 23 | 5  | 1  | 5  | 2  | 4  | 1  | 5  | 2  | 4  | 1   |
| 24 | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1   |
| 25 | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 2  | 4  | 2   |
| 26 | 4  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1   |
| 27 | 5  | 2  | 5  | 1  | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 28 | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 2   |
| 29 | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1  | 5  | 1   |
| 30 | 4  | 1  | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1   |
| 31 | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1   |
| 32 | 5  | 1  | 4  | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 33 | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1  | 5  | 1   |
| 34 | 5  | 1  | 5  | 2  | 4  | 2  | 4  | 1  | 4  | 1   |
| 35 | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 36 | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 2  | 4  | 1   |
| 37 | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 38 | 4  | 1  | 4  | 2  | 4  | 1  | 5  | 2  | 4  | 1   |
| 39 | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 2   |
| 40 | 5  | 2  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 2   |
| 41 | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1   |
| 42 | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 2   |
| 43 | 3  | 1  | 5  | 1  | 4  | 2  | 5  | 1  | 4  | 1   |
| 44 | 4  | 2  | 5  | 1  | 5  | 2  | 4  | 2  | 4  | 1   |
| 45 | 4  | 2  | 5  | 2  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1   |
| 46 | 3  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1  | 4  | 1   |
| 47 | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 2   |

Hasil SUS menunjukkan rata-rata skor **92,07** (kategori *Excellent*). Hal ini membuktikan prototipe website mudah digunakan, efisien, dan sesuai kebutuhan.



Gambar 9. Penilaian SUS

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, skor SUS dalam penelitian ini lebih tinggi. Misalnya, studi oleh Huda et al. (2021) melaporkan skor SUS sebesar **81,3** pada sistem dashboard publik, yang dikategorikan *acceptable usability*. Duke (2015) juga melaporkan skor rata-rata **80 ± 10** untuk program bantu keputusan berbasis web, yang

dianggap *excellent usability*. Penelitian lain pada website virtual tour oleh Nurhadi et al. (2022) memperoleh skor **80**, sedangkan sistem explainable SMS phishing dalam studi Wang et al. (2025) mencatat skor **82,6**. Dengan demikian, skor **92,07** pada penelitian ini tidak hanya melebihi standar rata-rata umum ( $\approx 68$ ) tetapi juga lebih tinggi dibandingkan hasil penelitian sejenis, sehingga memperkuat temuan bahwa prototipe yang dikembangkan memiliki tingkat *usability* yang sangat baik.

### 3.2. Kompetensi yang Dicapai

Program meningkatkan kompetensi penulis (riset pengguna, perancangan wireframe, pengambilan keputusan berbasis data), mitra/PMD (kesadaran pentingnya dokumentasi dan penggunaan platform digital), serta aspek sosial/komunikasi (diskusi dua arah, koordinasi, dan kolaborasi).

### 3.3. Evaluasi Hasil Pelaksanaan Program

Evaluasi SUS membuktikan pendekatan Design Sprint berhasil menghasilkan desain website TTG yang *Excellent* dalam usability, efisiensi navigasi, dan kepuasan pengguna. Prototipe layak diimplementasikan lebih lanjut dengan sedikit iterasi perbaikan.

## 4. KESIMPULAN

Penelitian ini merancang UI/UX website Teknologi Tepat Guna dengan metode Design Sprint untuk mempermudah dokumentasi dan penyebaran inovasi desa. Hasil pengujian menggunakan SUS terhadap 47 responden memperoleh skor rata-rata **92,07 (Excellent)**, menunjukkan desain prototipe memiliki usability tinggi, relevan, dan sesuai kebutuhan pengguna.

Website perlu diimplementasikan dan diuji di lapangan, disertai pelatihan bagi perangkat desa/provinsi. Pemeliharaan serta evaluasi berkala juga diperlukan agar platform tetap relevan dan berkelanjutan dalam mendukung diseminasi inovasi desa.

## PUSTAKA

- Brooke, J. (1996). SUS: A quick and dirty usability scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, B. A. Weerdmeester, & A. L. McClelland (Eds.), *Usability evaluation in industry* (pp. 189–194). London: Taylor & Francis.
- Brooke, J. (2013). SUS: A retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2), 29–40. <https://uxpajournal.org/sus-a-retrospective/>
- Duke University. (2015). *Development and usability testing of a web-based decision aid program*. Durham, NC: Duke University. <https://dukespace.lib.duke.edu/bitstreams/f3fd50c3-621c-42ea-bb3e-1140f2dd5f97/download>
- Google. (n.d.). *Design sprint kit*. Retrieved May 20, 2025, from <https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/overview>
- Huda, A., Rachmawati, L., & Wibowo, S. (2021). Empirical evaluation of user experience on public dashboard system in Indonesia. *arXiv preprint arXiv:2101.04876*. <https://arxiv.org/abs/2101.04876>
- Kusroh, L. (2022). Digitalisasi desa sebagai upaya percepatan pelayanan publik dalam mewujudkan good governance. *Jurnal Ristek*, 6(2), 55–65. Badan Perencanaan, Penelitian, dan Pengembangan Kabupaten Batang.
- Nabilla, C. P. H., & Widiyarta, A. (2023). Pengembangan desa digital di Desa Lawatan Kecamatan Dukuhuri Kabupaten Tegal. *Jurnal Manajemen dan Ilmu Administrasi Publik*, 5(2), 101–115. Universitas Negeri Padang.
- Nurhadi, F., Ramdhani, A., & Sari, D. (2022). Application of 360-degree virtual tour as a website for education. *Edsence: Journal of Education and Science*, 4(2), 45–56. <https://vm36.upi.edu/index.php/Edsence/article/download/56840/pdf>
- Sauro, J. (2018). *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2014). *Undang-Undang Nomor 6 tahun 2014 tentang Desa*. <https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/173985/UU%20062014.pdf>
- Wang, G., Chen, L., & Xu, Y. (2025). Can you walk me through it? Explainable SMS phishing detection and user trust. In *Proceedings of the Symposium on Usable Privacy and Security (SOUPS 2025)*. <https://gangw.cs.illinois.edu/soups2025.pdf>
- We Are Social & Meltwater. (2023). *Digital 2023: Indonesia*. DataReportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- Dede Abdurahman, Suhendri, Deffy Susanti, Dede Didin (2024). Implementasi teknologi informasi dalam pengembangan sistem layanan akademik berbasis web. *Infotech: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, 9(1), 15–28. Universitas Majalengka. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/infotech/article/view/5678>