

Sosialisasi Desain UI Profil Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking

Heni Wulandari^{1*}, Suherman²

^{1,2}Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ^{1*}heniwulandari04@gmail.com, ²suherman7749@gmail.com

*Email Corresponding Author: heniwulandari04@gmail.com

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi kepada warga desa mengenai pembuatan desain berbasis website dalam mengenalkan desa Klambir Lima Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang yang menggunakan metode design thinking. Desain website menggunakan metode design thinking ini terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype dan test. Pelaksanaan pengabdian di desa Klambir Lima Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang memakai metode pendekatan dengan melakukan sosialisasi secara langsung dan menjelaskan kepada warga desa pentingnya membuat desain interface yang interaktif sebagai media untuk memperkenalkan desa tersebut. Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 1 hari yaitu dengan melakukan beberapa aktivitas yang meliputi penjelasan mengenai pembuatan desain UI berbasis website, serta tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembuatan desain UI tersebut. Hasil kegiatan pengabdian di Desa Klambir Lima dapat dikategorikan 100% berjalan dengan lancar.

Kata Kunci: Desain Interface, Website, Design Thinking, Sosialisasi, Desa Klambir Lima

Abstract

This community services aims to provide outreach to village residents regarding the creation of website based design to introduce Klambir Lima Village, Hamparan Perak District, Deli Serdang Regency, using the design thinking method. Website design using the design thinking method consists of 5 (five) stages, namely empathize, define, ideate, prototype and test. The implementation of community service in Klambir Lima Village, Hamparan Perak District, Deli Serdang Regency uses and approach method by conducting direct socialization and explaining to village residents the importance of creating an interactive interface design as a medium to introduce the village. The community service activity was carried out for 1 day, namely by carrying out several activities which included an explanation of creating website based UI designs, as well as the stages carried out in creating the UI design. The results of community service activities in Klambir Lima Village can be categorized as running 100% smoothly.

Keywords: Interface Design, Website, Design Thinking, Socialization, Klambir Lima Village.

1. PENDAHULUAN

Peningkatan literasi digital dan kehadiran layanan digital di tingkat desa di Indonesia menjadi agenda kebijakan dan pembangunan nasional, misalnya penyediaan website desa sebagai kanal informasi profil desa, layanan publik, serta keterbukaan data adalah bagian dari usaha memperkuat tata kelola desa dan inklusi digital. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa keberadaan website desa saja belum cukup, perlu perancangan yang memperhatikan kemampuan pengguna (perangkat desa, warga) dan karakteristik akses digital di wilayah pedesaan. Dengan demikian, pengembangan website profil desa berbasis UI yang baik menggunakan metode design thinking memiliki urgensi teoritis dan praktis.

Berdasarkan hasil observasi awal dan dialog dengan mitra di Desa Klambir Lima, terlihat bahwa di desa tersebut belum memiliki situs web profil yang optimal atau belum memanfaatkan website secara maksimal sebagai kanal informasi dan layanan. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya pemahaman perangkat desa dan warga tentang konsep antarmuka pengguna (UI) yang mudah digunakan, serta keterbatasan pengetahuan teknis dalam pengelolaan desain UI secara berkelanjutan. Dalam kondisi seperti ini, diperlukan sosialisasi desain UI dengan menggunakan metode Design Thinking agar website profil desa benar-benar dirancang berpusat kepada pengguna dan mudah diakses oleh warga desa klambir lima.

Pendekatan human-centered design seperti metode Design Thinking dalam pengembangan sistem digital publik dan komersial merupakan solusi teknologi yang mencerminkan kebutuhan dan konteks pengguna nyata (Wijaya, Santoso, Priatna, Arsyad, & Dharmawan, 2025). Dalam ruang desa, metode ini menjadi sangat relevan karena konteks dan kebutuhan digital dapat sangat berbeda dibandingkan dengan pendekatan top-down tanpa partisipasi pengguna yang sering menemui kegagalan.

Dengan memadukan teori transformasi digital wilayah berdasarkan desain antarmuka berbasis pengguna, maka kegiatan sosialisasi Desain UI Profil Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking di Desa Klambir Lima ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dasar desain UI yang memadai bagi penggunaan website profil desa. Selain itu, kegiatan ini bertujuan mendampingi proses perancangan prototipe website profil desa melalui metode design thinking (Empathize – Define – Ideate – Prototype – Test) (Wulandari, 2025), sehingga menghasilkan antarmuka yang mudah digunakan, sesuai konteks lokal, dan dapat dilanjutkan pengelolaannya. Dengan demikian, website profil desa nantinya tidak hanya dibuat namun juga dapat dikelola, diperbarui, dan digunakan secara efektif oleh perangkat serta warga desa.

2. METODE PELAKSANAAN

Perancangan User Interface Profil Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking dengan pelaksanaan pengabdian menggunakan metode pendekatan dengan melakukan observasi dan wawancara langsung kepada kepala desa Klambir Lima. Metode pelaksanaan sosialisasi Desain UI Profil Desa Berbasis Website dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan analisa secara mendalam melalui hasil observasi terhadap permasalahan mitra dan solusi yang ditawarkan. Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu :

- a. Pengumpulan Data

Pada tahapan pengumpulan data, tim pengabdian mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk perancangan user interface desa klambir lima berbasis website. Dalam hal ini, data-data yang diperlukan yaitu gambaran umum desa klambir lima yang meliputi halaman beranda, galeri, informasi publik, buku tamu, dan contact us.

b. Analisa Sistem Yang Berjalan

Pada tahapan analisa sistem yang berjalan, tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara langsung kepada kepala desa, bagaimana proses perkembangan Desa Klambir Lima.

c. Desain UI dengan Metode Design Thinking

Pada tahapan design UI, penulis menggunakan metode design thinking. Dalam hal ini konsep desain meliputi empathize, define, ideate, prototype dan test dengan menggunakan figma.

d. Sosialisasi Perancangan UI Berbasis Website

Pada tahapan ini, tim pengabdian melakukan sosialisasi di desa klambir lima bagaimana tahapan dalam pembuatan desain UI berbasis website dalam mengenalkan Desa Klambir Lima.

e. Memberikan Sesi Tanya Jawab

Setelah selesai melakukan Sosialisasi Pembuatan desain UI berbasis website, tim pengabdian memberikan sesi tanya jawab yang berkaitan dengan tema yang diberikan tim pengabdian.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Adapun tahapan pelaksanaan yang dirangkum sebagai prosedur kerja yang dilakukan dalam melaksanakan pengabdian di Desa Klambir Lima adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Prosedur Kerja

Berdasarkan gambar 2 diatas, adapun penjelasan beberapa prosedur kerja yang akan dilakukan dalam pengabdian masyarakat di Desa Klambir Lima adalah sebagai berikut :

a. Observasi Lapangan

Pada tahapan observasi lapangan, tim pengabdian mengunjungi tempat yang akan dilakukan pengabdian masyarakat yaitu di Desa Klambir Lima Kecamatan Hamparan Perak.

b. Pengurusan Perizinan

Pada tahap ini dilakukannya pengurusan perizinan pengabdian dari pihak penyelenggara kegiatan dan LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

c. Penentuan Jadwal Kegiatan Pengabdian

Pada tahap ini, penulis menentukan jadwal kegiatan pengabdian yang disesuaikan dengan waktu di Desa Klambir Lima.

d. Pelaksanaan Pengabdian

Pada tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan yaitu Sosialisasi Desain UI Profil Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking.

3. HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PkM) dilaksanakan dengan tatap muka, yaitu dengan melakukan Sosialisasi Desain UI Profil Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking. Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PkM) berjalan dengan baik dan lancar. Sosialisasi Desain UI Profil Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking dirancang dengan melakukan beberapa tahapan yang meliputi Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Adapun prototyping Desain UI Profil Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Prototyping Desain UI Profil Desa Klambir Lima

Pelaksanaan kegiatan program kemitraan (PkM) ini dilakukan dengan pokok bahasan yang meliputi :

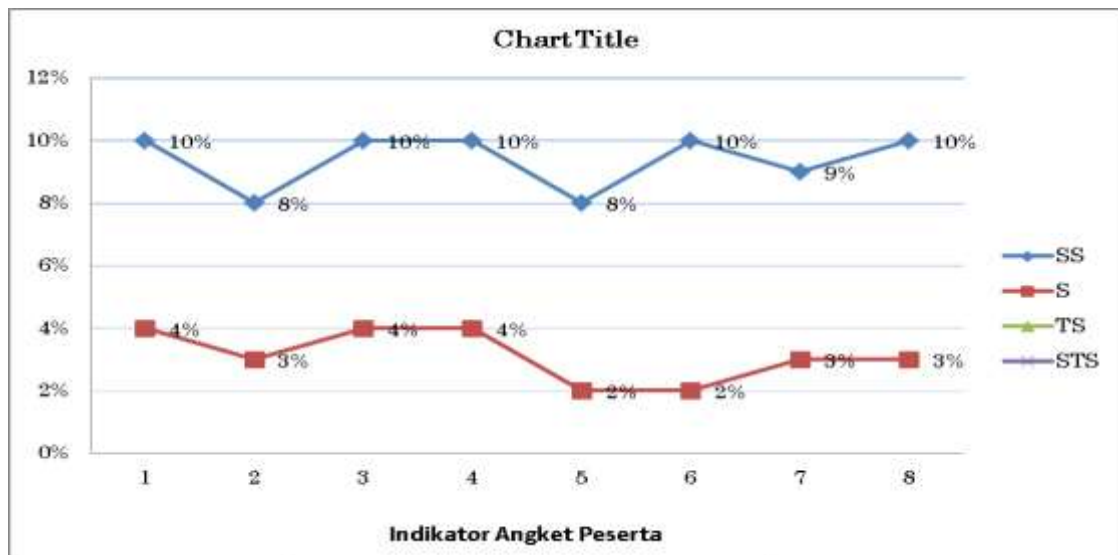
- Melakukan sosialisasi dalam pembuatan desain UI/UX berbasis website dengan menjabarkan bagaimana tahapan-tahapan dalam membuat desain UI/UX berbasis website mulai dari rancangan desain UI/UX berbasis website sampai software yang digunakan dalam membuat desain UI/UX tersebut.
- Mendesain UI/UX berbasis website yang meliputi desain beberapa menu yang memberikan informasi berupa halaman beranda, galeri, informasi publik, buku tamu, dan contact us.

Hasil kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PkM) di Desa Klambir Lima Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang secara garis besar dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini tercapai dengan baik.

Ketercapain kegiatan Sosialisasi Desain UI Profil Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking ini dapat dilihat dari hasil kusioner responden dan dokemntasi selama kegiatan. Adapun hasil kusioner dan dokumentasi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Dokumentasi Sosialisasi Desain UI Profil Desa Klambir Lima



Gambar 5. Persentasi Angket Peserta Sosialisasi Desain UI Profil Desa Klambir Lima

4. KESIMPULAN

Berdasarkan program kegiatan Sosialisasi Desain UI Profil Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thiking di Desa Klambir Lima dapat disimpulkan bahwasanya Desain UI/UX Profil Desa tersebut dapat memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi mengenai desa tersebut yang meliputi halaman beranda, galeri, informasi publik, buku tamu, dan contact us. Selain itu, berdasarkan angket perserta 75% dapat dikategorikan bahwasanya kegiatan sosialisai tersebut berjalan dengan lancar.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, kami panjatkan puji kepada Allah SWT atas terselenggaranya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang mengusung tema Sosialisasi Desain UI Profil Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking di Desa Klambir Lima. Kami juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Pembangunan Panca Budi dan Kepada Desa Klambir Lima atas dukungan, kerja sama, serta fasilitas yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses (Sinaga, Sembiring, & Elsera, 2026)

6. REFERENSI

- Andriani, T. A., Sari, D. P., & Andrian, R. (2023). Perancangan User Interface Mobile App untuk Kumpulan Start-Up Coffee Shop di Wilayah Jakarta Timur sebagai Wadah Pemasaran Produk dengan Metode Design Thinking Designing a Mobile App User Interface for a Collection of Start-Up Coffee Shops in the East Jak, *11*(1). <https://doi.org/10.26418/justin.v11i1.54947>
- Cynthia, E. P., Saeed, A. H., Permana, I., Nursalisah, F., & Aprijon. (2025). Peningkatan Keterampilan Teknologi Digital untuk Siap Kerja di Era Global Memanfaatkan Pembelajaran Hybrid. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berdampak*, *1*(2), 45–53. <https://doi.org/10.64803/jupemba.v1i2.37>
- Hasan, A., Binjai, K., Yanti, A. D., Wulandari, H., & Arista, R. D. (2025). Desain dan Pembangunan Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Huruf Alphabet secara Interaktif pada Siswa dan Siswi Raudhatul Athfal, *5*.
- Khotimah, S., Purwati, A. S., & Mayasari, V. (2026). Pelatihan Pembuatan Konten Marketing dalam Scaling Up “Wahana Candi” di Desa Karangkemiri Banyumas, *2*(1), 41–50.
- Maulana, R. R., Sumaryana, Y., Anwar, D. S., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., & Perjuangan, U. (2024). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI RENTAL MOBIL INDOCAR BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN, *12*(3).
- Prayogi, Y. A., & Setiyawati, N. (2024). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi E-Learning Umkm Salatiga Menggunakan Metode Design Thinking. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, *9*(1), 402–415. <https://doi.org/10.29100/jipi.v9i1.4218>
- Sinaga, T. H., Sembiring, B. O., & Elsera, M. (2026). Sosialisasi Optimalisasi Digital Marketing Untuk Informasi Kegiatan Siswa SMK Tunas Karya, *2*(1), 6–11.

- Wijaya, A. S., Santoso, H., Priatna, W. B., Arsyad, A. A., & Dharmawan, L. (2025). Application of the Design Thinking Concept in the Design of Digital Content for the Smart Village Program in Kertayasa Village. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, 14(1), 1–15. <https://doi.org/10.22202/mamangan.v14i1.9040>
- Wulandari, H. (2025). Desain User Interface Sistem Informasi Desa Klambir Lima Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Mobile, 5.
- Yusup, M., Donni, M., Siahaan, L., & Raihan, M. (2025). Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengelolaan Sampah Berkelanjutan Melalui Pelatihan Sistem Informasi Manajemen Sampah Digital di Desa Pematang Serai, 1(3), 81–88.