

INTISARI

Di zaman yang serba modern, penggunaan teknologi semakin marak bahkan menjadi bagian yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Salah satu kecanggihan teknologi yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah smartphone. Smartphone di masa kini memiliki peran utama dalam kehidupan seseorang. Tidak hanya untuk berkomunikasi, smartphone di era modernisasi mampu membantu seseorang mulai dari kebutuhan menambah pengetahuan, belanja, sampai transaksi. Bahkan dengan adanya transaksi melalui smartphone, seseorang mampu membayar hingga membuat tabungan secara digital. Penelitian ini akan merancang desain aplikasi manajemen RT yang dilakukan di wilayah RT 005 RW 002, desa Dawuhan Kulon. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain aplikasi mobile yang tidak hanya untuk transaksi jimpitan, melainkan juga untuk memberikan gambaran dalam meningkatkan minat ronda malam di kalangan masyarakat dengan menggunakan Figma. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara dan studi literatur. Metode penelitian yang digunakan yaitu design thinking, guna mengutamakan kebutuhan pengguna. Pengujian desain aplikasi ini menggunakan Single Ease Question (SEQ) dengan hasil rata-rata perhitungan dari setiap poin yang diberikan oleh responden adalah 6.71 yang dapat diartikan bahwa prototipe masuk pada kategori mudah digunakan dan memuaskan.

Kata kunci: Desain thinking, UI/UX, SEQ, ronda, jimpitan

ABSTRACT

In the modern era, the use of technology is increasingly widespread and has even become an inseparable part of everyday life. One of the sophisticated technologies commonly found in everyday life is smartphones. Smartphones today have a major role in a person's life. Not only for communicating, smartphones in the era of modernization are able to help someone from the need to increase knowledge, shopping, to transactions. Even with transactions via smartphone, someone can pay and create savings digitally. This research will design a RT management application design to be carried out in the RT 005 RW 002 area, Dawuhan Kulon village. The aim of this research is to design a mobile application that is not only for quick transactions, but also to provide an overview of increasing interest in night patrols among the public using Figma. The data collection method in this research was carried out by means of interviews and literature studies. The research method used is design thinking, to prioritize user needs. Testing the design of this application uses a Single Ease Question (SEQ) with the average calculation result for each point given by respondents being 6.71, which means that the prototype is in the easy to use and satisfying category.

Keywords: Design thinking, UI/UX, SEQ, ronda, jimpitan

