

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi yang dikumpulkan tentang individu atau kelompok individu yang tinggal di suatu wilayah atau negara dikenal sebagai data kependudukan. Nama, usia, jenis kelamin, status perkawinan, pekerjaan, pendidikan, tempat tinggal, dan data demografi lainnya dapat disertakan dalam data ini. Entri data kependudukan adalah proses pengumpulan dan penulisan ulang informasi kependudukan yang akurat dan lengkap. Proses ini mencakup pengumpulan data dari sumber yang dapat diandalkan, seperti informasi identitas, data keluarga, dan informasi pendukung lainnya.

Lembang Rinding Kila' adalah salah satu desa di Kecamatan Buntao', Kabupaten Toraja Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Lembang Rinding Kila' menghadapi tantangan dalam pengelolaan data kependudukan yang belum optimal. Sistem yang digunakan saat ini, meskipun telah memanfaatkan teknologi seperti Excel, masih memiliki keterbatasan dalam hal desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Hal ini menyebabkan sistem kurang ramah pengguna, sehingga menyulitkan aparat desa dalam mengelola data secara efisien. Akibatnya, proses administrasi menjadi lambat, rawan kesalahan, dan kurang mendukung kebutuhan spesifik desa, seperti pembuatan laporan atau perencanaan berbasis data yang akurat.

Seiring dengan perkembangan teknologi, solusi digital dengan desain UI/UX yang efektif menjadi semakin penting untuk menyederhanakan dan

mempercepat proses administrasi. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi penginputan data penduduk yang dirancang dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna yang baik, agar dapat membantu aparat desa dalam pengelolaan data secara lebih optimal.

Langkah awal yang penting untuk memastikan aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna adalah proses desain aplikasi. Melalui iterasi cepat, validasi pengguna, dan pengumpulan umpan balik selama proses desain, metodologi Lean UX diterapkan dalam studi ini untuk menciptakan desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang terorganisasi. Diharapkan bahwa aplikasi yang dibuat menggunakan metode *Lean UX* dapat menawarkan solusi yang lebih praktis dan ramah pengguna yang memenuhi persyaratan aktual para pejabat desa di Lembang Rinding Kila. Tujuan dari proses desain ini adalah untuk membuat prototipe aplikasi dengan desain UI/UX yang tidak hanya mudah digunakan tetapi juga mampu berfungsi sebagai dasar penting untuk pembuatan aplikasi yang disiapkan untuk implementasi di masa mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah penelitian yaitu bagaimana metode Lean UX dapat membantu menghasilkan *User Interface* dan *User Experience* yang efektif dan efisien pada aplikasi penginputan data penduduk Desa Lembang Rinding Kila’?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain *User Interface* dan *User Experience* yang efektif dan efisien pada aplikasi penginputan data

penduduk Desa Lembang Rinding Kila' dengan metode *Lean UX*.

1.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

- a. Penelitian ini terbatas pada tahap perancangan prototipe aplikasi User Interface (UI) dan User Experience (UX).
- b. Aparat desa Lembang Rinding Kila' merupakan pengguna utama, sehingga perancangan UI/UX akan dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan administratif mereka dalam pengelolaan data kependudukan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir perancangan UI/UX aplikasi penginputan data penduduk menggunakan metode *Lean UX* ini adalah:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Pentingnya pengambilan keputusan desain yang berbasis data dan umpan balik pengguna, yang dapat menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut dalam pengembangan aplikasi.

1.5.2 Manfaat Praktisi

Penelitian ini dapat memperluas pemahaman dan memberikan pengalaman bagi pengguna mengenai penerapan *Lean UX* dalam pengembangan aplikasi penginputan data penduduk.