



Pelatihan Pengembangan Desain UI/UX pada Aplikasi layanan Administrasi RW Cipinang Melayu Jakarta Timur

Sri Hadiani^{1*}, Nissa Almira Mayangky², Ridan Nurfalah³, Mochammad Rizky Kusumayudha⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nusa Mandiri, East Jakarta, Indonesia

Keywords:

UI/UX,
Cipinang Melayu,
Figma

Article history:

Received
23 September 2024
Revised
07 October 2024
Accepted
23 October 2024
Published
11 November 2024

Kata Kunci:

UI/UX,
Cipinang Melayu,
Figma

ABSTRACT

Rukun Warga Cipinang Melayu Jakarta Timur has utilized information and communication technology (ICT) to support and facilitate administrative activities for the community. Archive management is still conducted conventionally through ledger recording, which reduces effectiveness and prolongs the administrative process. Designing a prototype Administrative Service Application with good User Interface and User Experience (UI/UX) is necessary to make it easy for users to operate and to provide a satisfying experience. Training in design using the Figma application, which can be accessed for free online, will be held to create the interface design. This activity is expected to provide knowledge and skills to participants to implement a dynamic, interactive, and user-friendly application design before building the Administrative Service Application, thereby helping archive officers manage data that will be of significant value to the concerned parties.

ABSTRAK

Rukun Warga Cipinang Melayu Jakarta Timur telah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan administratif bagi masyarakat. Pengelolaan arsip masih dilakukan secara konvensional melalui pencatatan di buku besar, yang mengurangi efektivitas dan memperpanjang proses administrasi. Diperlukan perancangan prototipe Aplikasi Layanan Administrasi dengan User Interface dan User Experience (UI/UX) yang baik agar pengguna mudah mengoperasikannya dan mendapatkan pengalaman yang memuaskan. Pelatihan desain menggunakan aplikasi Figma, yang dapat diakses secara gratis melalui web, akan diadakan untuk membuat desain antarmuka. Kegiatan ini diharapkan memberikan kontribusi ilmu dan keterampilan kepada peserta untuk mengimplementasikan desain aplikasi yang dinamis, interaktif, dan user-friendly sebelum membangun Aplikasi Layanan Administrasi, sehingga dapat membantu petugas arsip dalam mengelola data yang akan menjadi nilai penting bagi pihak yang berkepentingan.

*Corresponding author: sri.shv@nusamandiri.ac.id

Peer review under responsibility of Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat Univ. Amikom Yogyakarta.

© 2024 Hosting by Universitas Amikom Yogyakarta. All rights reserved.

<http://dx.doi.org/10.24076/swagati.2024v2i3.1720>

1. Pendahuluan

Pengembangan aplikasi layanan administrasi berbasis UI/UX di RW 013 Cipinang Melayu, Jakarta Timur, memerlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan konteks pengguna. RW 013 Cipinang Melayu merupakan bagian dari wilayah administrasi Jakarta Timur, yang memiliki karakteristik dan kebutuhan unik. Setiap pengurus dan anggota masyarakat di RW ini memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda, sehingga penting untuk memahami bagaimana mereka berinteraksi dengan sistem administrasi saat ini. Analisis mendetail mengenai alur kerja, preferensi pengguna, dan tantangan yang dihadapi dalam menjalankan tugas administrasi akan menjadi landasan penting dalam pengembangan aplikasi ini. Selain itu, memahami dinamika sosial dan budaya setempat juga menjadi faktor krusial untuk memastikan aplikasi yang dikembangkan benar-benar sesuai dan bermanfaat bagi penggunanya. Melalui pendekatan yang berpusat pada pengguna, diharapkan aplikasi ini dapat menjawab kebutuhan spesifik warga, memperbaiki efisiensi kerja, serta meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam proses administrasi [1].

Penting untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang spesifik terkait administrasi di RW 013 Cipinang Melayu. Pengguna membutuhkan akses terhadap berbagai informasi layanan publik yang relevan, termasuk fasilitas kesehatan seperti klinik dan puskesmas, serta informasi terkait transportasi umum dan infrastruktur jalan di sekitar wilayah. Selain itu, kebutuhan administrasi sehari-hari, seperti pengurusan surat menyurat, permohonan izin, dan pendaftaran berbagai layanan, harus dipenuhi dengan cara yang efisien dan mudah diakses [2].

Tantangan lokal, seperti aksesibilitas ke layanan-layanan tersebut, perlu dipertimbangkan secara serius dalam perancangan aplikasi. Pengguna mungkin menghadapi kesulitan dalam mendapatkan informasi yang aktual dan akurat, sehingga aplikasi harus mampu menyediakan update terkini dan valid. Keunikan wilayah administrasi RW 013 Cipinang Melayu, yang mungkin memiliki kebutuhan spesifik berbeda dari wilayah lain, juga harus menjadi perhatian utama dalam desain dan pengembangan aplikasi [3].

Selain itu, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan pengguna terkait integrasi dengan layanan digital lainnya, serta kemampuan aplikasi untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan masyarakat seiring waktu. Dalam menghadapi tantangan seperti keterbatasan akses internet atau perangkat teknologi, aplikasi harus dirancang untuk tetap fungsional dan bermanfaat meskipun dalam kondisi yang kurang ideal. Dengan demikian, aplikasi ini akan dapat memberikan solusi yang komprehensif dan efektif bagi seluruh pengguna di RW 013 Cipinang Melayu, mendukung kelancaran administrasi dan kesejahteraan masyarakat setempat [4].

Kerjasama dengan pemerintah daerah, lembaga kesehatan, dan pihak terkait lainnya dapat menjadi faktor kunci dalam memastikan keberhasilan aplikasi ini. Melalui sinergi dengan pemerintah daerah, aplikasi dapat memperoleh dukungan dalam hal regulasi dan kebijakan yang relevan, serta akses ke data dan informasi yang diperlukan untuk pelayanan administrasi. Kolaborasi dengan lembaga kesehatan memungkinkan integrasi informasi kesehatan yang lebih komprehensif, seperti jadwal imunisasi, layanan kesehatan ibu dan anak, serta informasi tentang fasilitas kesehatan terdekat. Selain itu, kerjasama dengan pihak terkait lainnya, seperti lembaga pendidikan dan komunitas lokal, dapat memperkaya fitur dan konten aplikasi sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan sehari-hari masyarakat RW 013 Cipinang Melayu [5].

Penggunaan teknologi terkini dalam pengembangan aplikasi, serta desain antarmuka yang ramah pengguna (UI/UX) akan menjadi faktor penting dalam meningkatkan adopsi dan kegunaan aplikasi. Teknologi seperti cloud computing, big data, dan AI dapat digunakan untuk mengelola dan menganalisis data administrasi secara efisien, serta

memberikan rekomendasi yang berguna bagi pengurus dan warga. Desain antarmuka yang intuitif dan menarik akan mempermudah pengguna dalam mengakses dan menggunakan berbagai fitur aplikasi, sehingga mengurangi hambatan teknis dan meningkatkan kepuasan pengguna. Dengan penerapan prinsip-prinsip UI/UX yang cermat, aplikasi ini dapat menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan efektif, sehingga pengguna merasa terbantu dalam kegiatan administrasi mereka [6], [7].

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, perancangan aplikasi layanan administrasi berbasis UI/UX di RW 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur dapat lebih efektif memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung kemajuan wilayah tersebut. Aplikasi ini tidak hanya akan menjadi alat bantu administrasi, tetapi juga menjadi platform yang memperkuat interaksi dan kolaborasi antarwarga, serta antara warga dan berbagai lembaga yang terkait, sehingga menciptakan ekosistem yang lebih harmonis dan produktif..

2. Metode

Metode dalam Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah menggunakan pendekatan Participatory Learning And Action (PLA) atau Proses Belajar dan Praktek secara Partisipatif. Participatory Learning And Action (PLA) adalah merupakan metode pemberdayaan masyarakat yang terdiri dari proses belajar berupa pelatihan, curah pendapat, dan diskusi tentang topik kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini seperti pengelolaan administrasi dan perkantoran desa dan penggunaan aplikasi Digital desa, selanjutnya diikuti dengan aksi nyata yang relevan dengan materi penguatan kegiatan tertib administrasi desa. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk penyuluhan dengan pendampingan kepada Perangkat Desa. Adapun yang menjadi sasaran dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah Perangkat RW 013 Cipinang Melayu, Jakarta Timur. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada tanggal 30 Juni 2024. Metode Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang digunakan dalam adalah 8 metode ceramah dan praktik. Tim Pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melakukan Pelatihan penggunaan aplikasi digital desa dalam pengelolaan administrasi dan perkantoran desa (Permendagri Nomor 47 Tahun 2016), dengancara;

1. Memberikan paparan materi tentang administrasi pemerintahan desa berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 47 Tahun 2016 Tentang Administrasi Pemerintahan Desa.
2. Pelatihan membuat pengembnngan desain UI/UX dalam merancang sistem.
3. Melakukan pendampingan pasca pelatihan dengan mengevaluasi kemampuan dan pemahaman perangkat desa dalam pengelolaan administrasi dan perkantoran desa berbasis UI/UX metode pengabdian masyarakat (berisikan minimal tahapan kegiatan yang dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan pengabdian termasuk analisis data yang digunakan).
4. Tahap evaluasi diselenggarakan juga di kantor desa Cibening Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi dari hasil sosialisasi guna mengetahui tingkat keberhasilan metode sosialisasi dan pelatihan yang digunakan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian masyarakat berupa pelatihan perancangan UI/UX untuk Aplikasi Layanan Administrasi telah diberikan kepada para pengurus RW 013 Kelurahan Cipinang Melayu. Pelatihan ini diikuti oleh 20 pengurus RW dan dilaksanakan di Universitas Nusa Mandiri Kampus Jatiwaringin. Dokumentasi

pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1, 2, dan 3.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 2. Dosen dan Mahasiswa sedang memberikan pengarahan



Gambar 3. Foto Panitia dan Peserta Pengabdian Masyarakat

Manfaat yang dirasakan oleh mitra setelah kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut: Peserta memahami tujuan pengembangan Antarmuka Pengguna (UI) dan Pengalaman Pengguna (UX) untuk aplikasi arsip digital. Peserta mampu menggunakan alat di Figma untuk merancang aplikasi arsip. Peserta bisa membangun aplikasi arsip digital berdasarkan desain UI/UX yang telah dirancang. Peningkatan yang dialami oleh mitra sebelum dan sesudah kegiatan terlihat dari hasil kuesioner, di mana mayoritas responden merasa sangat puas dengan layanan panitia pengabdian masyarakat. Sebagian besar responden memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap semua pertanyaan dalam kuesioner. Tabel 1 di bawah ini merupakan rekapitulasi hasil kuesioner yang diperoleh dari peserta kegiatan pengabdian masyarakat.

Tabel 1. Rekap Perhitungan Frekuensi Jawaban Responden

Jumlah Responden : 20					
F2-1. Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	Freq	Percent	F2-2. Materi/modul pelatihan/kegiatan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%	1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%	2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	2	10%	3. Cukup Puas	2	10%
4. Puas	9	45%	4. Puas	8	40%
5. Sangat Puas	9	45%	5. Sangat Puas	10	50%
Jumlah respon	20	100%	Jumlah respon	20	100%
Skor rata-rata	4,35		Skor rata-rata	4,40	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	
F2-3. Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	Freq	Percent	F2-4. Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%	1. Sangat Tidak Update	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%	2. Tidak Update	0	0%
3. Cukup Puas	0	0%	3. Cukup Update	1	5%
4. Puas	9	45%	4. Update	8	40%
5. Sangat Puas	11	55%	5. Sangat Update	11	55%
Jumlah respon	20	100%	Jumlah respon	20	100%
Skor rata-rata	4,55		Skor rata-rata	4,50	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	
F2-5. Menurut anda, bagaimana Tutor/Narasumber menyampaikan materi	Freq	Percent	F2-6. Susunan acara berjalan dengan baik	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Bagus	0	0%	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Bagus	0	0%	2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Bagus	0	0%	3. Cukup Setuju	1	5%
4. Bagus	10	50%	4. Setuju	10	50%
5. Sangat Bagus	10	50%	5. Sangat Setuju	9	45%
Jumlah respon	20	100%	Jumlah respon	20	100%
Skor rata-rata	4,50		Skor rata-rata	4,40	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	
F3-1. Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta	Freq	Percent	F3-2. kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%	2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	3	15%	3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	5	25%	4. Setuju	9	45%
5. Sangat Setuju	12	60%	5. Sangat Setuju	11	55%
Jumlah respon	20	100%	Jumlah respon	20	100%
Skor rata-rata	4,45		Skor rata-rata	4,55	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	
F3-3. Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	Freq	Percent	F3-4. Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%	2. Tidak Setuju	1	5%
3. Cukup Setuju	2	10%	3. Cukup Setuju	0	0%
4. Setuju	7	35%	4. Setuju	11	55%
5. Sangat Setuju	11	55%	5. Sangat Setuju	8	40%
Jumlah respon	20	100%	Jumlah respon	20	100%
Skor rata-rata	4,45		Skor rata-rata	4,30	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	
F3-5. Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan	Freq	Percent	F3-6. Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%	1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%	2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	1	5%	3. Cukup Setuju	1	5%
4. Setuju	3	15%	4. Setuju	5	25%
5. Sangat Setuju	16	80%	5. Sangat Setuju	14	70%
Jumlah respon	20	100%	Jumlah respon	20	100%
Skor rata-rata	4,75		Skor rata-rata	4,65	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	
F3-7. Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis)	Freq	Percent	F4. Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%	1. Sangat Tidak Bermat	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%	2. Tidak Bermat	0	0%
3. Cukup Setuju	0	0%	3. Cukup Bermat	0	0%
4. Setuju	9	45%	4. Bermat	5	25%
5. Sangat Setuju	11	55%	5. Sangat Bermat	15	75%
Jumlah respon	20	100%	Jumlah respon	20	100%
Skor rata-rata	4,55		Skor rata-rata	4,75	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	
F4. Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?	Freq	Percent	F5. Bagaimana persepsi anda terhadap kegiatan ini secara keseluruhan?	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Bermat	0	0%	1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Bermat	0	0%	2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Bermat	0	0%	3. Cukup Puas	1	5%
4. Bermat	5	25%	4. Puas	5	25%
5. Sangat Bermat	15	75%	5. Sangat Puas	14	70%
Jumlah respon	20	100%	Jumlah respon	20	100%
Skor rata-rata	4,75		Skor rata-rata	4,65	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)		Grade (Keterangan)	A (Sangat Puas)	

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa jumlah peserta yang mengikuti pengabdian masyarakat adalah 20 orang. Kuesioner

yang diberikan kepada responden terdiri dari 13 pertanyaan. Sebagian besar peserta merespons dengan baik dan menunjukkan antusiasme tinggi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan.

Kontribusi mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat mencakup memfasilitasi dosen-dosen Universitas Nusa Mandiri dalam melaksanakan kegiatan pengabdian, serta menunjukkan kerjasama yang baik dalam penyusunan surat keterangan pelaksanaan pengabdian dari instansi terkait. Mitra memberikan tanggapan positif dan masukan yang konstruktif untuk kegiatan berikutnya, sehingga diharapkan dapat terjalin kerjasama yang berkelanjutan dan selaras dengan kebutuhan Universitas Nusa Mandiri dan Pengurus RW 013 Cipinang Melayu.

4. Kesimpulan

Pengembangan aplikasi layanan administrasi berbasis UI/UX di RW 013 Cipinang Melayu, Jakarta Timur, memerlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan konteks pengguna, termasuk analisis alur kerja, preferensi, dan tantangan administrasi. Penting untuk mempertimbangkan dinamika sosial, kebutuhan spesifik pengguna, serta integrasi dengan layanan digital lainnya. Kolaborasi dengan pemerintah daerah, lembaga kesehatan, dan komunitas lokal sangat diperlukan untuk memperkaya fitur aplikasi dan mendapatkan dukungan regulasi. Penggunaan teknologi terkini dan desain antarmuka yang ramah pengguna akan meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan kepuasan pengguna. Dengan pendekatan ini, aplikasi diharapkan mampu memperkuat interaksi dan kolaborasi antarwarga serta mendukung kemajuan wilayah secara efektif.

Referensi

- Huwae, L. H., Purba, B. C., & Kelana, B. (2023). Pengaruh Budaya Organisasi terhadap Efektivitas Manajemen Gereja. *JUITAK: Jurnal Ilmiah Teologi dan Pendidikan Kristen*, 1(4), 54–68. <https://doi.org/10.61404/juitak.v1i4.191>
- Witri, M. (2022). Digitalisasi Pelayanan: Adopsi Inovasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Dan Catatan Sipil Berbasis Website. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 1811–1826.
- Anggitama, D. R., Tolle, H., & Az-zahra, H. M. (2018). Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi Ezyschool. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Universitas Brawijaya*, 2(12), 6152–6159.
- Utami, N. W. F., & Kohdrata, N. (1970). Identifikasi Keunikan Lansekap Kampung Loloan di Jembrana. *Jurnal Arsitektur Lanskap*, 2(1), 41. <https://doi.org/10.24843/jal.2016.v02.i01.p05>
- Utomo, C. E. W., & Hariadi, M. (2019). Implementasi program jaminan kesehatan di Indonesia: pola hubungan antar lembaga di daerah (pp. 1–19).
- Sains, S., Sapitri, A., Saputra, M. W., Putri, M. A., & Efendi, Y. (2023). Redesign Aplikasi M-Banking Metode Lean UX Dengan Pengujian A/B Testing (Studi Kasus BSI). <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1038>
- Ashari, I. F., & Muharram, R. R. (2022). Pengembangan Antarmuka Pengguna Kolepa Mobile App Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 9(2), 168–176. <https://doi.org/10.30656/jsii.v9i2.4993>