

Perancangan Website Layanan Administrasi berbasis UI/UX Di RW 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur

Ridan Nurfalah¹

Universitas Nusa Mandiri, ridan.rlh@nusamandiri.ac.id

Nissa Almira Mayangky²

Universitas Nusa Mandiri, nissa.nky@nusamandiri.ac.id

Sri Hadianti³

Universitas Nusa Mandiri, sri.shv@nusamandiri.ac.id

Mochammad Rizky Kusumayudha⁴

Universitas Nusa Mandiri, mohammad.mox@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Dalam era digitalisasi, peran teknologi informasi menjadi krusial dalam meningkatkan efisiensi administrasi masyarakat. Penelitian ini merupakan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen dari Universitas Nusa Mandiri di wilayah RW 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur. Fokus utama pada penelitian ini adalah perancangan website layanan administrasi berbasis desain UI-UX yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan administrasi dan keterlibatan masyarakat dalam proses lokal. Metode penelitian yang dilakukan melibatkan partisipasi aktif dosen dan masyarakat setempat dalam proses perancangan website. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali kebutuhan masyarakat dan memastikan bahwa website yang dihasilkan sesuai dengan konteks lokal. Penelitian ini diharapkan memberikan pandangan yang mendalam tentang perancangan website administrasi di tingkat RW, menggabungkan konsep-konsep UI-UX terkini dan menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas hidup dan partisipasi masyarakat. Dengan melibatkan dosen dan masyarakat setempat, diharapkan implementasi website ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam pengelolaan administrasi lokal di RW 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur.

Kata Kunci: Perancangan Website, Desain UI UX, Layanan Administrasi RW

Abstract

In the era of digitalization, the role of information technology is crucial in increasing the efficiency of public administration. This research is the result of community service activities carried out by Nusa Mandiri University lecturers in the RW 013 Cipinang Melayu area, East Jakarta. The main focus of this research is the design of administrative service applications based on UI-UX design which aims to increase the effectiveness of administrative management and community involvement in local processes. The research method used involves the active participation of lecturers and the local community in the application design process. Data analysis uses a qualitative approach to explore community needs and ensure that the applications produced are appropriate to the local context. This research is expected to provide an in-depth view of the design of administrative applications at the RW level, combining the latest UI-UX concepts and offering innovative solutions to improve the quality of life and community participation. By involving lecturers and the local community, it is hoped that the

implementation of this application can have a significant positive impact on local administration management in RW 013 Cipinang Melayu, East Jakarta

Keywords: *Website Design, UI UX Design, RW Administration Services*

Pendahuluan

Pengabdian masyarakat merupakan wujud nyata kontribusi perguruan tinggi dalam mengaplikasikan pengetahuan dan teknologi guna memecahkan permasalahan nyata di masyarakat terutama dalam mewujudkan Tri Dharma perguruan Tinggi (Hidayat, Iqbal, & Mukrimin, 2021). Universitas Nusa Mandiri mengambil peran aktif dalam pengembangan teknologi dengan menitikberatkan pada keberlanjutan dan kesejahteraan masyarakat. Fokus kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pada wilayah RW 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur, yang masih menghadapi berbagai kendala dalam pengelolaan administrasi masyarakat.

Pada era digital ini, penerapan teknologi informasi dalam administrasi masyarakat menjadi semakin penting (Utami, 2023). Terutama di tingkat lingkungan RW, di mana kebutuhan akan efisiensi dan keterbukaan informasi sangat diperlukan (Fitriana, Mazhar, & Azhar, 2023). Salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas dan daya terima pengguna terhadap website administrasi adalah melalui perancangan desain UI-UX yang optimal (Nirsal, Syafriadi, & Firanti, 2023). Beberapa aspek latar belakang yang menjadi dasar penelitian ini adalah:

1. Keterbatasan Akses Informasi Administrasi

Masyarakat di RW 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur mungkin mengalami kesulitan untuk mengakses informasi administrasi yang diperlukan. Kondisi ini dapat menghambat partisipasi aktif warga dalam kegiatan lokal.

2. Proses Administrasi Konvensional yang Lamban

Metode administrasi tradisional di tingkat lingkungan RW seringkali melibatkan proses manual yang rentan terhadap kesalahan dan memakan waktu. Diperlukan solusi yang dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi administrasi.

3. Pentingnya Partisipasi Aktif Masyarakat

Meningkatkan partisipasi masyarakat dalam administrasi lokal dapat menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan berdaya. Oleh karena itu, perlu adanya solusi yang mempermudah partisipasi masyarakat dalam proses administrasi.

4. Inovasi Teknologi Website Administrasi Berbasis Desain UI-UX

Desain UI-UX yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan daya terima terhadap teknologi (Thoyyib & Zulfikar, 2023). Penerapan desain yang inovatif dapat membantu masyarakat dalam menggunakan website administrasi dengan lebih efektif (Adha, Voutama, & Ridha, 2023).

Pengembangan website layanan administrasi berbasis UI/UX di RW 013 Cipinang Melayu, Jakarta Timur, memerlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan konteks pengguna. RW 013 Cipinang Melayu yang merupakan bagian dari wilayah administrasi Jakarta Timur memiliki karakteristik dan kebutuhan unik. Penting juga

untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang spesifik terkait administrasi di RW 013 Cipinang Melayu. Hal ini meliputi kebutuhan akan informasi layanan publik, fasilitas kesehatan, transportasi, dan kebutuhan administrasi sehari-hari. Tantangan lokal seperti aksesibilitas, kebutuhan akan informasi aktual dan akurat, serta keunikan wilayah administrasi perlu dipertimbangkan dalam perancangan aplikasi (UTAMI & KOHDRATA, 2016). Kerjasama dengan pemerintah daerah, lembaga kesehatan, dan pihak terkait lainnya dapat menjadi faktor kunci dalam memastikan keberhasilan aplikasi ini (Utomo, 2019). Serta penggunaan teknologi terkini dalam pengembangan aplikasi, serta desain antarmuka yang ramah pengguna (UI/UX) akan menjadi faktor penting dalam meningkatkan adopsi dan kegunaan aplikasi (Sapitri, Saputra, Putri, & Efendi, 2023); (Ashari & Muharram, 2022).

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor di atas, 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. Selain itu, diharapkan dapat dirancang dan dikembangkan model website layanan administrasi berbasis desain UI-UX yang dapat diadopsi oleh masyarakat luas dan menciptakan landasan bagi pengembangan website serupa di berbagai wilayah.

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 website 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. 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 website digital desa dalam pengelolaan administrasi dan perkantoran desa (Permendagri Nomor 47 Tahun 2016), dengan cara:

1. Memberikan paparan materi tentang administrasi pemerintahan desa berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 47 Tahun 2016 Tentang Administrasi Pemerintahan Desa.
2. Pelatihan membuat 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 sosialiasi dan pelatihan yang digunakan

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan pada tanggal 17 Desember 2023 oleh dosen dari Universitas Nusa Mandiri bertujuan untuk mengembangkan website layanan administrasi berbasis desain UI-UX di RW 013 Cipinang Melayu, Jakarta Timur.

Penelitian ini merespon kebutuhan masyarakat akan efisiensi administrasi dan meningkatkan keterlibatan warga dalam proses pengelolaan local dengan memetakan beberapa Langkah berikut:

1. Pemetaan Kebutuhan

Lakukan survei atau wawancara dengan masyarakat setempat untuk memahami kebutuhan administrasi sehari-hari, termasuk informasi layanan publik, fasilitas kesehatan, transportasi, dan kebutuhan administrasi lainnya.

2. Pengembangan Website

Buat website yang ramah pengguna (user-friendly) dengan antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami oleh berbagai lapisan masyarakat. Pastikan website mampu memberikan informasi yang relevan dan akurat.

3. Kolaborasi dengan Pihak Terkait

Libatkan pemerintah daerah, lembaga kesehatan, dan pihak terkait lainnya dalam pengembangan website untuk memastikan integrasi yang baik dengan layanan yang sudah ada.

4. Edukasi dan Promosi

Sosialisasikan website secara luas di mavsyarakat setempat melalui berbagai media, termasuk papan pengumuman, acara komunitas, dan media sosial.

5. Pemantauan dan Evaluasi

Lakukan pemantauan secara berkala terhadap penggunaan website dan dapatkan umpan balik dari masyarakat untuk terus meningkatkan kualitas layanan yang disediakan.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan selama 8 bulan mulai dari tahap survey lapangan sampai publikasi jurnal seperti pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

No	Kegiatan	Bulan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Survey Lapangan	■							
2	Perizinan		■						

3	Persiapan Pengabdian Masyarakat								
4	Persiapan Materi								
5	Pelatihan								
6	Pendampingan materi								
7	Pembuatan Laporan								
8	Publikasi Jurnal								

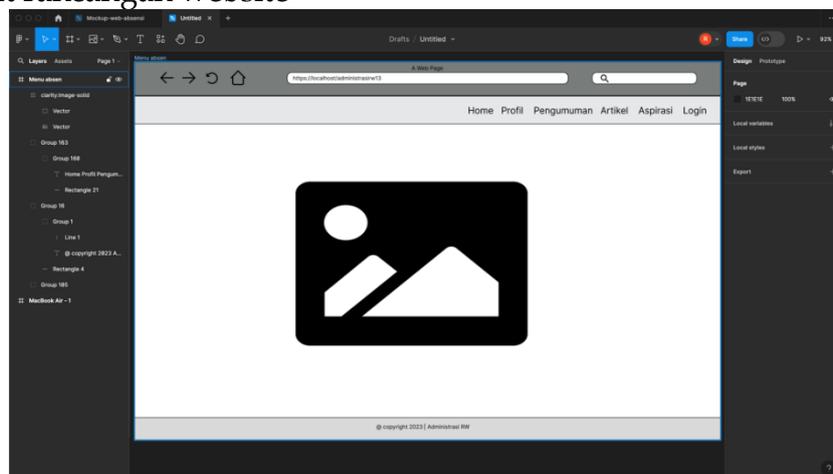
Pada pelatihan ini, peserta dilakukan pelatihan untuk membuat rancangan design sebuah website administrasi dengan konsep Desain UI/UX menggunakan Figma seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan

Pertama, peserta diberikan arahan mengenai perbedaan desain user interface (UI) dan juga desain user experience (UX) setelah itu dilanjutkan dengan praktek membuat rancangan website sebagai berikut:

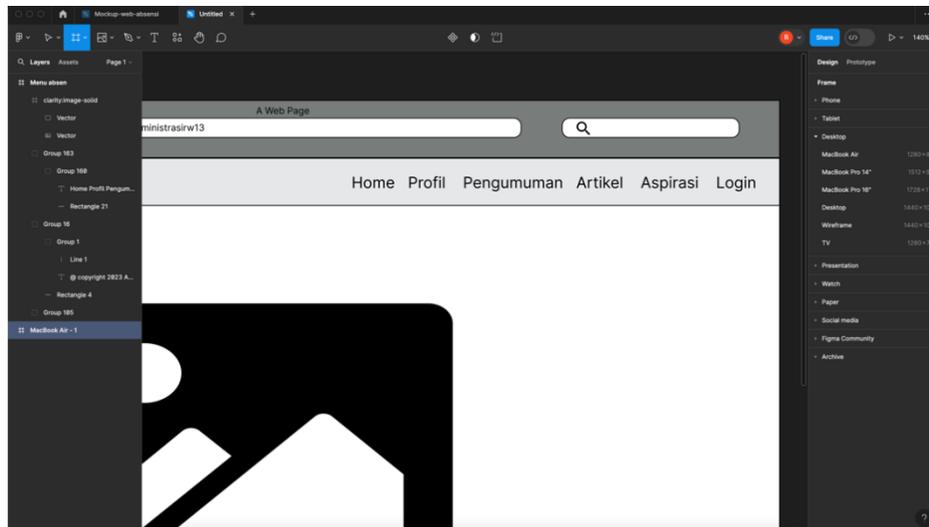
1. Membuat rancangan website



Gambar 2. Frame Berbasis Website

Pada Gambar 2. di atas menampilkan halaman rancangan website yang dilakukan dengan cara klik icon panah pada pojok atas lalu pilih frame dan pilih MacBook Air (1280 x 832) untuk ukurannya

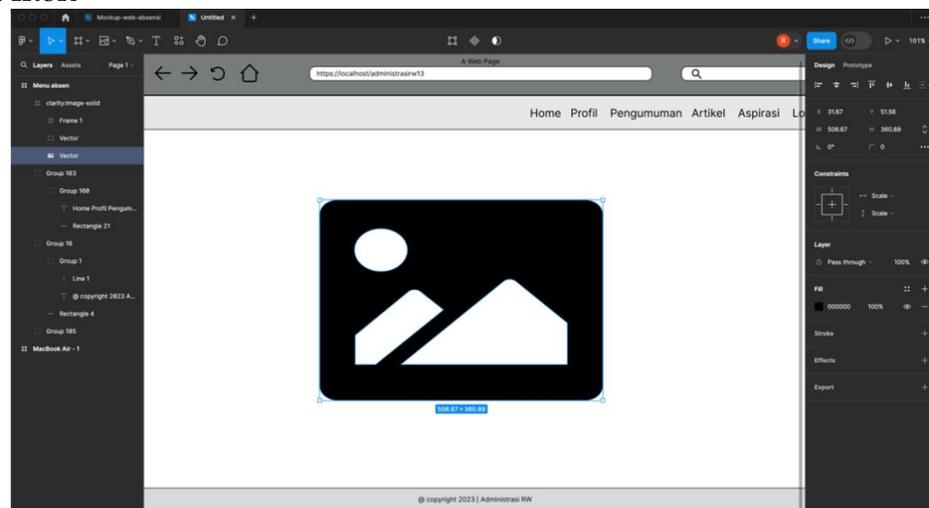
2. Input Teks



Gambar 3. Input Teks

Gambar 3. menampilkan hasil input teks "Home, Profil, Pengumuman, Artikel, Aspirasi dan Login" sebagai menu halaman dengan cara klik ikon "T" pada pojok atas lalu ketikkan teks dengan ukuran teks 24, cetak tebal (bold) dan jenis font inter.

3. Input Ikon



Gambar 4. Input Ikon

Seperti pada Gambar 4 di atas yang merupakan hasil input ikon dilakukan dengan cara klik ikon resources yang berbentuk ikon-ikon kotak lalu pilih components jika sudah ada atau plugins jika ingin menggunakan ikon-ikon yang sudah diciptakan oleh komunitas-komunitas figma.

4. Halaman Utama



Gambar 5. Halaman Utama

Gambar 5. di atas menampilkan halaman utama yang menjadi praktek peserta. Halaman ini adalah tampilan utama dari fitur-fitur yang ada pada aplikasi administrasi RW 013.

Setelah selesai penyampaian materi, seluruh peserta dan dosen pengampu melakukan sesi dokumentasi dan penyerahan cinderamata seperti pada Gambar 6 berikut:



Gambar 6. Halaman Utama

Simpulan dan Rekomendasi

Kegiatan pengabdian masyarakat dosen dari Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 17 Desember 2023, dengan fokus perancangan website layanan administrasi berbasis desain UI-UX di RW 013 Cipinang Melayu Jakarta Timur, mencapai beberapa pencapaian signifikan. Dalam penutupan kegiatan tersebut, dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Perbaikan Efisiensi Administrasi:

Implementasi website layanan administrasi berbasis desain UI-UX di RW 013 Cipinang Melayu telah membawa perbaikan dalam efisiensi administrasi. Proses-proses administratif menjadi lebih responsif, mudah diakses, dan terkelola dengan lebih efektif melalui penggunaan teknologi informasi.

2. Partisipasi Masyarakat yang Meningkat:

Kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam proses administrasi lokal meningkat secara signifikan. Desain UI-UX yang memperhitungkan kebutuhan dan preferensi pengguna memberikan pengalaman yang lebih baik, mendorong warga untuk aktif terlibat dalam kegiatan dan pengambilan keputusan di lingkungannya.

3. Dampak Positif pada Kualitas Hidup:

Aplikasi administrasi berbasis desain UI-UX memberikan dampak positif pada kualitas hidup masyarakat di RW 013 Cipinang Melayu. Aksesibilitas informasi yang lebih baik dan partisipasi yang lebih aktif menciptakan lingkungan yang lebih teratur dan terinformasi.

4. Keterlibatan Dosen dan Pemangku Kepentingan:

Keterlibatan dosen dari Universitas Nusa Mandiri dan kerjasama dengan pemangku kepentingan lokal telah memainkan peran penting dalam kesuksesan kegiatan. Kolaborasi ini menciptakan solusi yang lebih terukur dan relevan dengan kebutuhan masyarakat setempat.

Daftar Pustaka

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1), 55-70.
- Ashari, I. F., & Muharram, R. R. (2022). Pengembangan Antarmuka Pengguna Kolepa Mobile App Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 9(2), 168-176.
- Fitriana, N., Mazhar, K. B., & Azhar, M. I. L. (2023). Peningkatan efisiensi administrasi desa melalui implementasi teknologi informasi OpenSID di Kelurahan Air Putih, 4(2), 279-291. <https://doi.org/10.29408/ab.v4i2.23867>
- Hidayat, T., Iqbal, & Mukrimin. (2021). Program Inovasi Bisnis dan Adaptasi Perilaku Masyarakat Terkait Covid-19 Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Desa Alenangka Kecamatan Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai. *Urnal Abditechno*, 1(2), 45-52.
- Nirsal, N., Syafriadi & Firanti, N. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penilaian Seminar dan Skripsi Pendekatan Human Centered Design. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 4(3), 548-556.
- Sapitri, A., Saputra, M. W., Putri, M. A., Efendi, Y., & Haryono, D. (2023). Redesign Aplikasi M-Banking Metode Lean UX Dengan Pengujian A/B Testing (Studi Kasus BSI). *SATIN-Sains dan Teknologi Informasi*, 9(2), 112-124.
- Thoyyib, M. B., & Zulfikar, D. H. (2023). Desain UI / UX Website Referral untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer Dan SainsVol*, 1(1), 232-241.
- UTAMI, N. W. F., & KOHDRATA, N. (2016). Identifikasi Keunikan Lansekap Kampung Loloan di Jembrana. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 2(1), 41. <https://doi.org/10.24843/jal.2016.v02.i01.p05>
- Utami, P. (2023). Transformasi Administrasi Publik: Inovasi Dan Adaptasi Menuju Efisiensi Dan Pelayanan Publik Berkualitas. *PAPATUNG: Jurnal Ilmu Administrasi Publik, Pemerintahan Dan Politik*, 6(2), 1-9.

<https://doi.org/10.54783/japp.v6i2.726>

Utomo, C. (2019). Implementasi Business Inteligent dalam e-Tourism Bebrbasis Big Data. *Jurnal Of Tourism and Creativity*, 3, 163-178.

<https://doi.org/10.19184/jtc.v3i2.14065>