

## **Perancangan Desain Aplikasi *Mobile* Pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat Dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur Menggunakan Figma**

**Muhamad Yasin<sup>1)</sup>, Putut Pamilih Widagdo<sup>2,\*)</sup>**

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

E-Mail : yasinbo135@gmail.com<sup>1)</sup>, pututpamilih@gmail.com<sup>2)\*</sup>

### **ABSTRAK**

Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur mempunyai tugas pokok melaksanakan penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa yang ditugaskan kepada Daerah Provinsi Kalimantan Timur. Salah satu tugas fungsinya adalah perumusan perencanaan, pembinaan, koordinasi, dan pengendalian bidang usaha ekonomi masyarakat, sumber daya alam dan teknologi tepat guna. Dalam kegiatan operasional terdapat kendala dalam hal efisiensi dalam penggunaan teknologi informasi di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Provinsi Kalimantan Timur. Salah satu contoh kasus yaitu kurang optimalnya penggunaan website yang sudah tersedia untuk melakukan pemrosesan surat masuk dan surat keluar yang masih menggunakan salinan berkas/ fotocopy, sehingga dari permasalahan ini maka diperlukan desain aplikasi mobile untuk dapat dimanfaatkan sebagai media pertukaran informasi untuk pegawai di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur dengan harapan desain tersebut dapat dikembangkan untuk menjadi sebuah aplikasi, agar kedepannya aktivitas kerja menjadi lebih mudah, dan dengan menu yang disediakan oleh aplikasi ini, pegawai akan lebih efisien untuk mengerjakan surat masuk dan surat keluar. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan melakukan perancangan desain aplikasi *mobile* pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur dengan hasil akhir membantu dalam mempermudah pembuatan aplikasi *mobile* yang tentunya akan mempercepat proses untuk menghemat waktu dalam pembuatan karena hasil perancangan desain aplikasi ini telah disesuaikan dengan kebutuhan dari pegawai di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur.

Kata Kunci – desain, figma, mobile, user interface

### **ABSTRACT**

The Office of Community Empowerment and Village Administration of East Kalimantan Province has the main task of carrying out the preparation and implementation of regional policies in the field of Community Empowerment and Village Administration assigned to the Province of East Kalimantan. One of its functions is the formulation of planning, guidance, coordination, and control of the business sector of the community economy, natural resources and appropriate technology. In operational activities, there are obstacles in terms of efficiency in the use of information technology in the Department of Community Empowerment and the Government of East Kalimantan Province. One example of a case is the less than optimal use of the website that is already available to process incoming and outgoing letters that still use a copy of the file / photocopy, so from this problem it is necessary to design a mobile application to be used as a medium for exchanging information for employees at the Community Empowerment Service. And the Village Government of East Kalimantan Province with the hope that the design can be developed into an application, so that in the future work activities will be easier, and with the menu provided by this application, employees will be more efficient in working on incoming and outgoing letters. This Community Service activity is carried out by designing a mobile application design at the Department of Community Empowerment and Village Government of East Kalimantan Province with the final result helping to facilitate the manufacture of mobile applications which will certainly speed up the process to save time in manufacturing because the results of this application design design have been adapted to the needs of the community. The needs of employees at the Department of Community Empowerment and Village Administration of East Kalimantan Province.

Keywords – design, figma, mobile, user interface

---

\*) Correspondenting Author

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menawarkan solusi untuk meningkatkan kinerja pelayanan publik yang lebih berbasis pada *good governance*. Kesiapan sumber daya manusia, regulasi, anggaran dana, sarana dan prasarana adalah hal mutlak yang harus disediakan dalam penyelenggaraan *e-government*. Salah satu tujuan implementasi *e-government* adalah agar lembaga pemerintah mampu menyediakan pelayanan publik yang lebih baik. Dalam kaitan ini dibutuhkan komitmen yang kuat dari pemerintah untuk merintis dan memulai hal yang baru dalam birokrasi. Pemanfaatan *e-government* bagi birokrasi diharapkan dapat menjadi alternatif bagi reformasi birokrasi menuju pelayanan yang lebih baik. Dalam perkembangannya, sebagian besar tahap pengembangan aplikasi E-government yang ada pada saat ini masih berfokus pada penyediaan website dan layanan informasi saja. Sehingga jika suatu pemerintah daerah telah memiliki website, muncul anggapan telah menerapkan aplikasi *e-government*. Padahal konsep *e-government*, tidak saja menampilkan informasi pemerintah melalui layanan website saja, melainkan terjadinya transformasi hubungan antara pemerintah dengan seluruh stakeholder yang semula menggunakan media konvensional beralih menggunakan teknologi informasi. Perkembangan sistem informasi dan teknologi informasi yang sangat pesat pada saat ini, telah dianggap juga sebagai sumber daya yang sangat penting bagi organisasi, baik organisasi pemerintah maupun organisasi swasta saat ini (Hammer et al., 1993). Sistem informasi dan teknologi informasi, tidak hanya berperan sebagai suatu dukungan semata, namun juga telah berperan sebagai *key operational, high potential*, peran strategis dan dapat dimanfaatkan untuk mendukung efektivitas, efisiensi dan produktivitas dalam sebuah organisasi (Wheelen & Hunger, 2012).

Akhir-akhir ini upaya pengembangan *e-government* sedang giat-giatnya dilakukan kalangan birokrasi publik. Kecenderungan birokrasi publik seperti kementerian, lembaga pemerintah non kementerian, pemerintah daerah provinsi, kota dan kabupaten menerapkan *e-government* dalam sistem tata pemerintahan patut diperhatikan dan menarik untuk dikaji. Berkaitan dengan hal tersebut Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan timur yang mempunyai tugas pokok melaksanakan penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi yang menjadi kewenangan Daerah Provinsi dan Tugas Pembantuan yang ditugaskan kepada Daerah Provinsi. Berdasarkan Peraturan Gubernur Kalimantan Timur no 62 tahun 2016 terkait Susunan Organisasi, tugas, fungsi, dan tata kerja Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur tugas membantu Gubernur melaksanakan Urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Daerah dan Tugas Pemantuan yang ditugaskan kepada Daerah Provinsi. Perihal pemanfaatan teknologi informasi yang di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur hingga saat ini belum adanya pengembangan terhadap aplikasi *e-government*. Dengan adanya permasalahan tersebut muncul ide untuk melakukan pembaruan terhadap penggunaan teknologi informasi yang berorientasi pada *e-government* di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur dengan membuat desain aplikasi *mobile* menggunakan figma yang mana, jika adanya keseriusan untuk pengembangan aplikasi ini maka pemanfaatan penggunaan teknologi informasi di bidang pemerintahan bisa sangat maju dan berkembang.

Dalam pengabdian kepada masyarakat yang merupakan realisasi dari tujuan Pendidikan Nasional dan Tri Dharma Perguruan Tinggi untuk menerapkan ilmu pengetahuan di masyarakat baik itu perusahaan maupun instansi yang menjadi mitra Universitas Mulawarman terutama pada bidang sistem informasi. Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan untuk mengetahui bagaimana kegiatan operasional yang diterapkan di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur dalam melayani masyarakat. Terdapat permasalahan yang menjadi rumusan pada kegiatan ini yaitu kurang optimalnya penggunaan website yang sudah tersedia untuk melakukan proses surat menyurat baik itu surat masuk dan surat keluar yang masih menggunakan fotocopy atau berkas fisik. Berdasarkan hal tersebut maka perancangan desain aplikasi *mobile* untuk pegawai di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur saat ini akan dibutuhkan untuk memudahkan dalam pengembangan aplikasi *mobile* agar kegiatan operasional dapat berjalan lebih mudah dan efisien. Untuk analisa dari desainnya terdapat empat tahapan yaitu: *sitemap, mockup, prototype* dan penjelasan dari desain aplikasi yang telah dibuat. Menu pilihan yang disediakan aplikasi ini telah dikoordinasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan pegawai sehingga akan lebih efisien dalam pembuatan aplikasi *mobile* nantinya.

## 2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan membuat rancangan desain aplikasi *mobile* pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur menggunakan Figma.

### A. Desain

Pengertian desain menurut (Ulrich & Eppinger, 2012) berdasarkan keterangan dari *Industrial Designers Society of America* (IDSA) adalah “layanan profesional dalam menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan tampilan produk dan sistem untuk saling menguntungkan antara pengguna dan produsen. Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa desain merupakan layanan yang berhubungan dengan pembuatan konsep, spesifikasi dan analisis data yang mengoptimalkan nilai dan fungsi produk untuk suatu proyek tertentu yang saling menguntungkan antara produsen dengan konsumen. Proses desain bukan hanya mengutamakan bentuk dan fungsi dari produk akan tetapi bagaimana interaksi antara produk dengan pengguna (dalam hal penggunaan).

## B. Aplikasi Mobile

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus (Syarifuddin, 2014). Menurut (Jeck Febrian, 2007) program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi *mobile* atau sering juga disingkat dengan istilah *Mobile Apps* adalah aplikasi dari sebuah perangkat lunak yang dalam pengoperasiannya dapat berjalan diperangkat *mobile* (*Smartphone*, *Tablet*, *iPod*, dll), dan memiliki sistem operasi yang mendukung perangkat lunak secara *stand alone*. Platform pendistribusian aplikasi *mobile* yang tersedia, biasanya dikelola oleh owner dari *mobile operating system*, seperti *store* (*Apple App*), *store* (*Google Play*), *Store* (*Windows Phone*) dan *world* (*BlackBerry App*) (Jeck Febrian, 2007).

## C. User Interface (UI)

*User interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Dapat dikatakan *user interface* itu sebagai teknik dan mekanisme dari tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa *user interface* adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem (Galitz & Brockmann, 2013).

## D. User Experience (UX)

*User Experience* adalah proses meningkatkan kepuasan *user* (*user* aplikasi, pengunjung *website*) dalam meningkatkan kegunaan aplikasi dan interaksi yang diberikan antara *user* dengan produk. UX sendiri merupakan desain yang berkolaborasi dengan berbagai lintas fungsional, mencari *sweet spot* antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan kemajuan teknologi, kemudian menghasilkan *magical experience* melalui desain produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. UX bertujuan untuk membuat suatu *website* atau aplikasi menjadi lebih mudah untuk digunakan dan tidak membingungkan ketika digunakan oleh *user* (Allen & Chudley, 2012). *User Experience* pada sebuah *website* tidak lepas dari konsep Gestalt yang ada, seperti pada pemilihan bentuk dan ukuran objek yang menerapkan *Law of Proximity* yang menyajikan objek dengan pendekatan tertentu sehingga terbentuk kesatuan objek. Kemudian *Law of Similarity* yang digunakan dalam menyajikan tata letak objek yang ditampilkan memiliki kesinambungan satu sama lain. Lalu *Law of Symmetry* yang menyajikan objek pada *website* memiliki kesan terintegrasi satu sama lain dengan objek lainnya dengan perbedaan tertentu yang dimiliki tiap objek. Lalu penyajian halaman pada suatu *website* dibungkus dengan *Law of Simplicity* yang menyajikan halaman *website* seminimalis mungkin tanpa meniadakan informasi penting yang harus ditampilkan.

## E. Figma

Figma merupakan aplikasi berbasis *website* untuk mendesain sebuah *user interface* dan *user experience* yang dapat memudahkan desainer dalam membuat aplikasi, *website*, serta berbagai komponen *user interface* yang dapat digabungkan dalam proyek lainnya. Disisi lain Figma memiliki kelebihan dapat meminimalisir waktu karena bisa berkolaborasi seperti merubah rancang desain dalam waktu bersamaan. Figma dapat digunakan diberbagai *platform*, seperti Mac, Windows, Linux bagi pengguna sistem operasi lain juga dapat mengakses melalui *website* Figma.

## 3. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam perancangan menggunakan beberapa tahapan yaitu pembentukan *sitemap*, pembuatan *mock up* dan perancangan *prototype* aplikasi mobile.

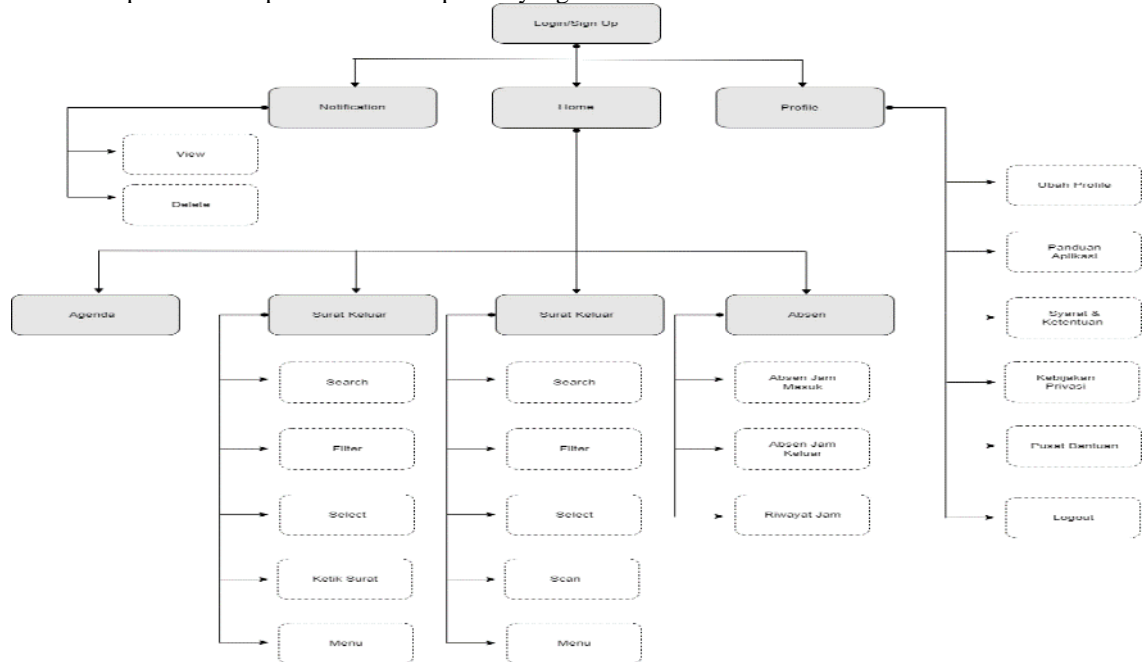
### A. Sitemap

*Sitemap* merupakan model konten situs *web* yang dirancang untuk membantu pengguna dan mesin pencari menavigasi situs. *Sitemap* dapat berupa daftar halaman (dengan tautan) hierarkis yang disusun berdasarkan topik, bagan organisasi, atau dokumen XML yang menyediakan instruksi untuk *bot* mesin pencari mencarinya. Dalam proyek desain suatu aplikasi, *sitemap* digunakan untuk merencanakan pengorganisasian halaman untuk meningkatkan fungsi dalam tahap perencanaan awal, seringkali sebelum *wireframe* atau desain UI dibuat. Secara garis besar, *Sitemap* adalah sebuah diagram yang menggambarkan sebuah urutan atau alur dari sebuah aplikasi atau *website* yang akan digunakan oleh *user*. Dengan adanya *Sitemap* atau *Navigation Map* akan membantu *user* untuk mengetahui alur dari suatu aplikasi atau *website* yang akan digunakan. Untuk itu disini akan dijelaskan *Sitemap* dari desain aplikasi yang telah dibuat, yaitu:

1. *Login/Signup*: *login* dan *signup* merupakan awalan dari desain aplikasi ini.
2. *Home*: *Home* memiliki pilihan kepada *user* untuk bisa mengakses menu yang tersedia, yaitu: surat masuk, surat keluar, absen, dan agenda.
3. Surat Masuk: memiliki fitur yang bisa digunakan seperti: *search*, *filter*, menu, *view* dan *scan*.
4. Surat Keluar: memiliki fitur yang bisa digunakan seperti: *search*, *filter*, menu, *view* dan ketik surat.
5. Absen: Absen terdapat fungsi utama seperti: melakukan absen masuk, melakukan absen keluar dan melihat riwayat kerja.
6. *Notification*: memiliki fitur *view* dan *delete*.

7. *Profile*: memiliki fitur seperti ubah nama profil, panduan aplikasi, syarat&ketentuan, kebijakan privasi, pusat bantuan dan dapat melakukan *logout*.

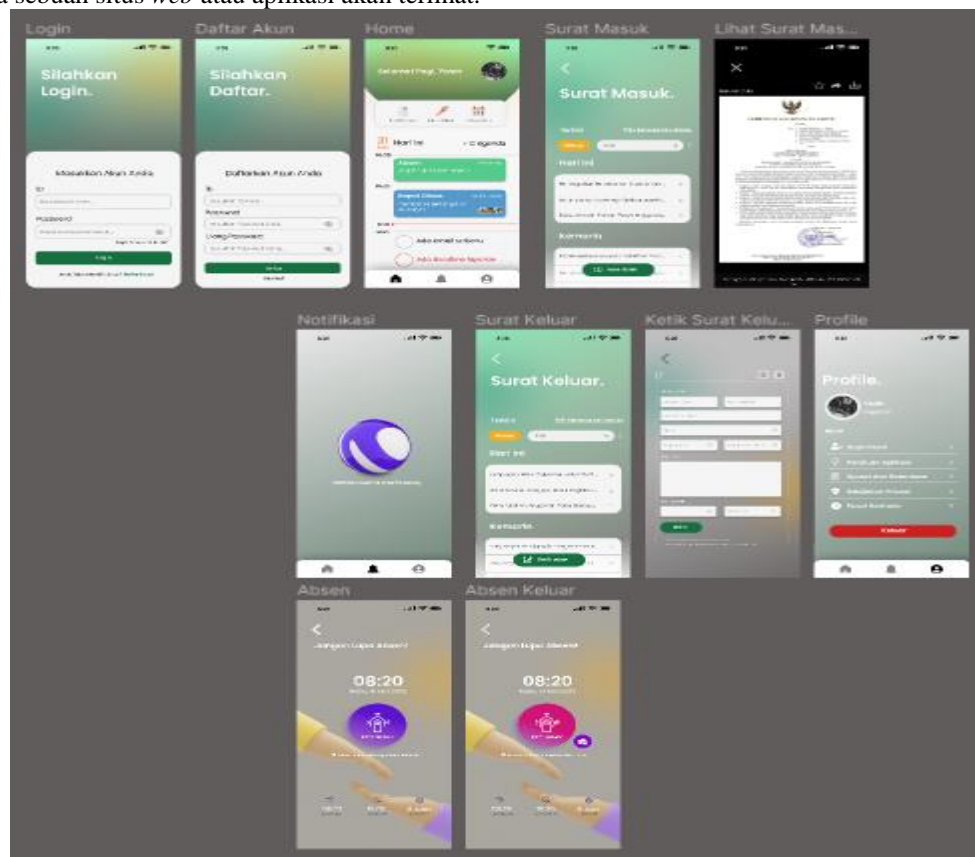
Berikut ini merupakan sitemap dalam desain aplikasi yang direncanakan



Gambar 1. Sitemap Desain Aplikasi

## B. Mockup

*Mockup* merupakan desain statis dengan kualitas yang baik (*mid-high fidelity*) untuk memvisualisasikan bagaimana sebuah situs *web* atau aplikasi akan terlihat.



Gambar 2. Mockup Desain Aplikasi

Di dalam *mockup* ini akan melihat berbagai elemen seperti gambar, grafik, navigasi, tombol CTA, atau elemen UI lain yang akan ditampilkan pada final product. Meskipun demikian, elemen-elemen tersebut masih tidak berfungsi atau tidak *clickable*. Pada dasarnya, tujuan dari pembuatan mockup ini adalah untuk membantu dalam menentukan final desain yang akan digunakan. *Mockup* dapat menerjemahkan konsep dan ide ke dalam elemen desain konkret. Jadi, desainer aplikasi dapat bereksperimen terlebih dahulu dengan skema warna, tipografi, atau *style* visual. Dalam *mockup* yang telah dibuat terdapat 11 desain yaitu: desain *login*, desain daftar akun, desain beranda, desain menu surat masuk, desain menu surat keluar, desain ketik surat keluar, desain lihat surat masuk, desain absen masuk, desain absen keluar, desain notifikasi dan desain profil.

### C. Prototype

*Prototype* merupakan tahapan desain dengan tampilan yang menyerupai *final product*. *Prototype* dapat dikatakan sebagai *mockup* yang sepenuhnya interaktif dan fungsional dengan desain berkualitas tinggi atau *high-fidelity*.



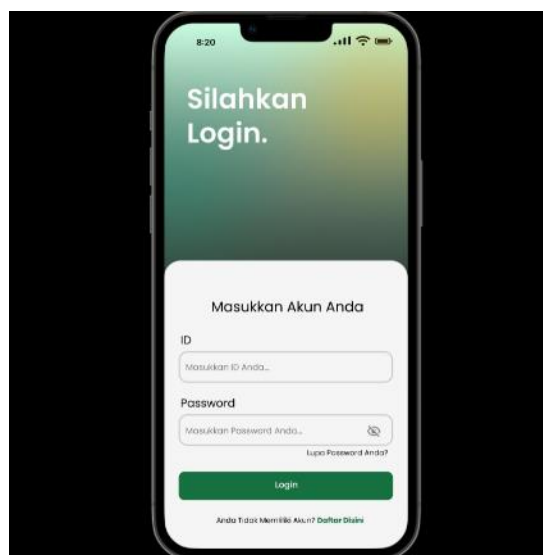
Gambar 3. Prototype Desain Aplikasi

Desain ini dapat berperilaku dan bertindak seperti produk situs *web* atau aplikasi. Jadi dengan adanya *prototype*, maka desainer aplikasi dapat mensimulasikan proses dan menguji interaksi yang ada di dalam *web* atau aplikasi. Dengan demikian, desainer aplikasi dapat menghemat banyak biaya dan waktu yang dibutuhkan dalam proses pengembangan *web/aplikasi* karena dapat menguji desain dan mencari potensi error sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil desain dan pembahasan dari kegiatan desain aplikasi *mobile* ini terdiri dari sebelas menu dan setiap menu memiliki rancangan yang menarik dan memiliki tampilan yang sesuai dengan ciri khas instansi yang bersangkutan.

##### A. Login



Gambar 4. Desain Menu Login

*Login* adalah proses awal untuk masuk ke aplikasi dengan memasukkan identitas akun minimal terdiri dari *username*/akun pengguna dan *password* untuk mendapatkan hak akses. Disini untuk desain halaman login yang telah dibuat terdiri dari ID dan *password*, untuk penggunaan *user* diminta untuk memasukkan ID dan *password*. *Login* ini berfungsi agar identitas yang sudah terdaftar memiliki hak akses masuk ke dalam aplikasi. Apabila *user* belum memiliki akses maka *user* tidak dapat masuk ke dalam aplikasi. Dan apabila *user* tidak memiliki akun maka *user* bisa membuat akun terlebih dahulu.

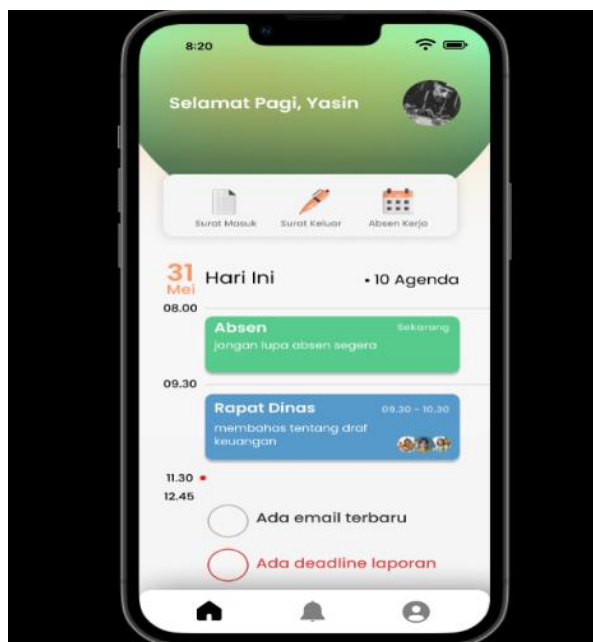
##### B. Daftar



Gambar 5. Desain Menu Daftar

*Sign up* adalah menu yang dipakai untuk mendaftarkan menjadi anggota ataupun member dari suatu web, aplikasi dan lain sebagainya. Dalam proses pencatatan ini, *user* diharuskan untuk memenuhi sebuah eksemplar isian mengenai identitas secara tepat. Untuk desain halaman daftar yang telah dibuat, apabila *user* tidak memiliki akun maka *user* harus mengisi ID, *password* dan *password* ulang. Ketika *user* berhasil mendaftar maka nanti *user* akan kembali ke menu *login* untuk bisa masuk ke dalam aplikasi.

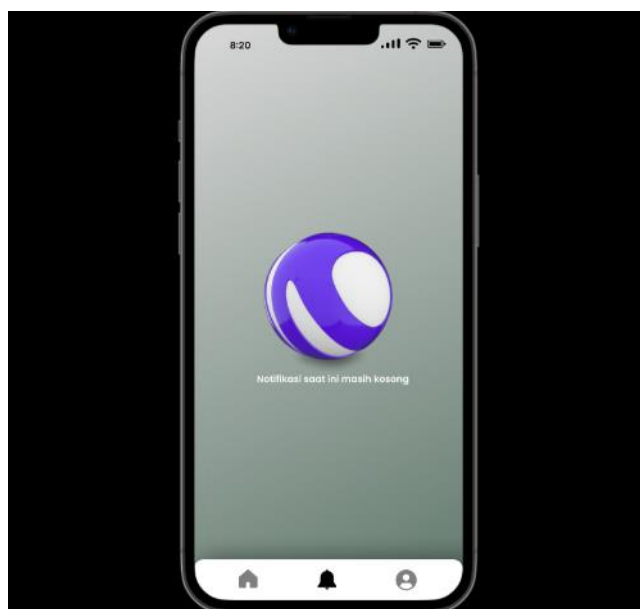
### C. Beranda



Gambar 6. Desain Menu Beranda

Beranda fungsinya sebagai tampilan awal ketika *user* telah berhasil melakukan *login* ke dalam aplikasi dan fitur utama tersedia pada menu beranda. Untuk desain halaman beranda, disini terdapat 3 menu utama yaitu: surat masuk, surat keluar dan absen. Selain itu tersedia foto profil dan agenda untuk pegawai. Untuk surat masuk, surat keluar dan absen merupakan fitur utama dari aplikasi ini dan penggunaan agenda untuk pegawai, tujuannya agar menginformasikan kepada pegawai terkait tugas atau agenda yang harus atau dapat dikerjakan.

### D. Notifikasi

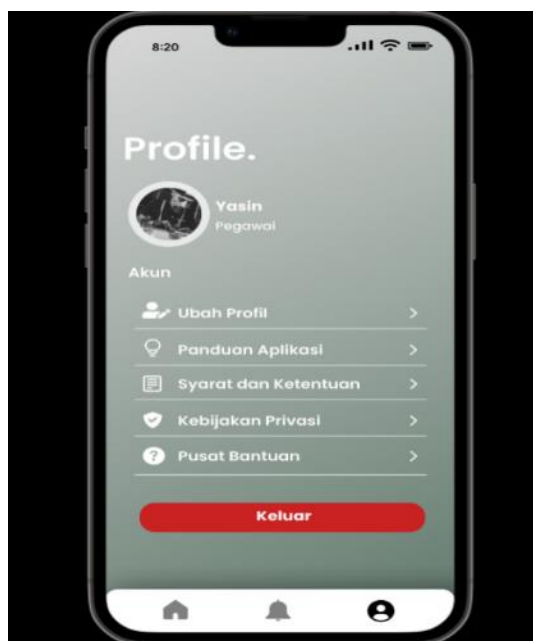


Gambar 7. Desain Menu Notifikasi

Notifikasi adalah pesan yang ditampilkan oleh sistem operasi di luar *user interface* aplikasi untuk memberikan pengingat, komunikasi dari orang lain, atau informasi tepat waktu lainnya dari aplikasi. *User* dapat mengetuk notifikasi untuk membuka aplikasi atau melakukan tindakan langsung dari notifikasi. Untuk desain halaman notifikasi yang telah dibuat, aplikasi dapat memberikan notifikasi seperti: agenda, surat yang masuk, surat keluar yang dibuat, absen masuk dan absen keluar. Tujuan menu notifikasi ini agar pegawai tidak ketinggalan informasi maupun tugas yang harus dikerjakan segera.



### E. Profile



Gambar 8. Desain Menu Profile

Menu *Profile* berfungsi untuk mengetahui informasi dan petunjuk dari akun *user* serta dari aplikasi ini. Untuk desain *profile* yang telah dibuat, disini tersedia 5 pilihan untuk *user* yaitu: ubah profil yang berguna untuk *user* merubah data dari akun yang sudah dibuat, panduan aplikasi yang berguna untuk mengetahui tata cara penggunaan aplikasi ini, syarat dan ketentuan berguna untuk mengetahui prosedur dari aplikasi ini, kebijakan privasi berguna untuk mengetahui keamanan privasi dari penggunaan aplikasi ini dan pusat bantuan berguna untuk melaporkan atau menanyakan apabila terdapat kendala pada aplikasi ini. Selain itu juga *user* dapat keluar ke halaman login kembali.

### F. Menu Surat Masuk



Gambar 9. Desain Menu Surat Masuk

Menu surat masuk merupakan salah satu fitur utama dari aplikasi ini. Untuk desain menu surat masuk yang telah dibuat terdiri dari, search, scan, view dan filter. fungsi dari search adalah user dapat mencari dokumen dengan mudah tanpa harus scroll secara manual. fungsi dari scan adalah surat yang telah masuk bisa langsung scan di aplikasi ini agar lebih fleksibel. fungsi dari view adalah user dapat melihat surat yang telah masuk di aplikasi. fungsi dari filter adalah menyaring rentang waktu surat masuk agar memudahkan dalam memilah pencarian.



## G. Lihat Surat Masuk



Gambar 10. Desain Lihat Surat Masuk

Surat masuk dapat diartikan sebagai sebuah surat yang masuk dalam suatu instansi atau perusahaan atau bisa juga pada bagian lain yang dikirim oleh instansi atau perusahaan lain. Namun, surat masuk juga bisa berasal dari instansi atau perusahaan yang sama, tetapi dari bagian yang lain.. Menu lihat surat masuk adalah kelanjutan dari fungsi *view* pada menu surat masuk. Untuk desain lihat surat masuk terdiri dari, *download*, *share* dan *favorite*. fungsi dari *download* adalah surat masuk yang terdapat pada aplikasi dapat diunduh langsung. fungsi dari *share* adalah memudahkan *user* untuk membagikan file surat masuk ke *platform* lain. fungsi dari *favorite* adalah agar *user* dapat menandai surat yang telah masuk sebagai surat penting atau alasan yang lain.

## H. Menu Surat Keluar

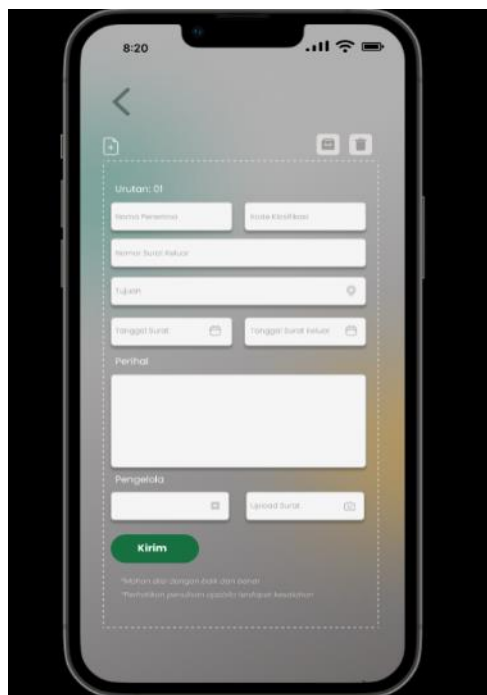


Gambar 11. Desain Menu Surat Keluar

Pengertian surat keluar adalah surat yang dibuat dan dikeluarkan oleh sebuah instansi atau perusahaan untuk dikirimkan kepada lain, baik itu perorangan atau bagian dari suatu instansi atau perusahaan. Menu surat keluar merupakan salah satu fitur utama dari aplikasi ini. Untuk desain menu surat keluar yang telah dibuat terdiri dari, *search*, *ketik surat*, *view* dan *filter*. fungsi dari *search* adalah *user* dapat mencari dokumen dengan mudah tanpa

harus scroll secara manual. fungsi dari ketik surat adalah mengetik surat keluar yang harus dibuat oleh pegawai. fungsi dari *view* adalah *user* dapat melihat surat yang telah masuk di aplikasi. fungsi dari filter adalah menyaring rentang waktu surat masuk agar memudahkan dalam memilah pencarian.

### I. Ketik Surat Keluar



Gambar 12. Desain Ketik Surat Keluar

Menu ketik surat keluar merupakan kelanjutan dari fungsi ketik surat. Surat keluar merupakan Untuk desain surat keluar terdapat beberapa fitur seperti, *user* dapat mengisi surat keluar, *user* dapat menambahkan surat lebih dari satu. Selain itu terdapat fitur arsip draf surat dan menghapus surat. Tujuan dari menu ini agar penggunaan kertas lebih di minimalisir lagi dan sepenuhnya menggunakan teknologi karena dengan penggunaan teknologi lebih mengefisiensikan kerja para pegawai dan selain itu lebih efektif dalam penggunaannya karena bisa melalui *smartphone* saja. Selain itu dari penggunaan surat keluar secara online adalah agar kegiatan atau aktivitas di kantor bisa berlangsung secara optimal sehingga mampu mencapai tujuan yang telah ditentukan.

### J. Absen Masuk



Gambar 13. Desain Menu Absen Masuk

Menu absen tersedia agar para pegawai dengan mudah melakukan absen masuk ketika kerja tanpa harus menggunakan absen lagi dengan tanda tangan secara manual karena dengan absen yang ada pada aplikasi maka informasi tentang keterlambatan pegawai lebih akurat karena telah menggunakan sistem dan ini meminimalisir kecurangan para pegawai. Untuk desain absen (masuk), user diminta untuk melakukan absen segera dan tersedia informasi tambahan seperti: jam masuk, jam keluar dan jam kerja.

#### K. Absen Keluar



Gambar 14. Desain Menu Absen Keluar

Menu absen tersedia agar para pegawai dengan mudah melakukan absen keluar ketika kerja tanpa harus menggunakan absen lagi dengan tanda tangan secara manual karena dengan absen yang ada pada aplikasi maka informasi tentang keterlambatan pegawai lebih akurat karena telah menggunakan sistem dan ini meminimalisir kecurangan para pegawai. Untuk desain absen (keluar), user diminta untuk melakukan absen segera dan tersedia informasi tambahan seperti: jam masuk, jam keluar dan jam kerja. Selain itu juga tersedia riwayat jam kerja tiap hari. Riwayat jam kerja juga sebagai tinjauan ketika seorang pegawai banyak melakukan keterlambatan dan juga sebagai parameter kedisiplinan para pegawai.

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan Praktik Kerja Lapangan yang telah dilakukan di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur, dapat disimpulkan bahwa perlunya ada peningkatan dalam penerapan teknologi untuk menunjang pekerjaan agar menjadi lebih efisien dan terukur. Untuk itu dengan adanya desain yang dirancang harapannya bahwa kedepannya desain aplikasi *mobile* tersebut dapat direalisasikan menjadi sebuah aplikasi yang membantu para pegawai dalam melakukan pekerjaan di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Alawiah, E. T. (2017). Rancangan Aplikasi Smart City Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Publik. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 3(1), 24-29.
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *KURAWAL Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), 58-74.
- Asnal, H., Junadhi, Jamaris, M., Mardainis, & Irawan, Y. (2022). Workshop UI/UX Design dan Prototyping Dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru. *J-PEMAS STMIK Amik Riau*, 3(1), 18-25.
- Dharmawan, A., & Sitorus, A. F. (2019). Studi Komparatif User Experience Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Elemen Desain Studi Kasus Aplikasi Grab Dan Gojek. *Jurnal SISTEM INFORMASI*, 1(2), 15-24.
- Efendi, Y., Perdana, I., Raihan, M., Muzawi, R., Utami, N., & Tashid. (2022). IOS-Based Mobile Service Ordering Application Using Wireframe and Figma. *JAIA – Journal Of Artificial Intelligence And Applications*, 2(2), 1-7.
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52-60.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208-219.

- Samala, A. D., Fajri, B. R., & Ranuharja, F. (2019). Desain Dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Moodle Mobile App. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 12(2), 13-20.
- SIDAURUK, D. N. (2020). Perancangan Design Aplikasi Mobile Portal Layanan Dkis (Disiplin Kreatif Inovatif Sinergis). *Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik Kerja Praktik Di Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Cirebon*.
- Sulistiya, M., Fitri, D. M., Azizah, N., Herlina, & Setyorini, R. I. (2021). Perancangan Aplikasi MONEY BOX Dengan Menggunakan Figma. *JIFTI -Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, 3(1), 11-22.
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *JNTETI*, 7(2), 150-157.
- Yastin, D. N., Suseno, B. H., & Arifin, V. (2020). Evaluasi Dan Perbaikan Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Mobile Siaran Tangsel Menggunakan Metode Goal Direct Design (GDD). *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2), 157-170.