

IMPLEMENTASI DESAIN SISTEM INFORMASI PELAYANAN PADA DUKCAPIL BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FIGMA

PENULIS

¹⁾Akmal Najib, ²⁾Bangun Erih Pamungkas, ³⁾Bayu Dwimas Nuansyah,
⁴⁾Henryansyah Tawaqal, ⁵⁾Rizky Antonio Figo, ⁶⁾R Wisnu Prio Pamungkas

ABSTRAK

Teknologi internet telah berkembang pesat dalam dua dekade terakhir. Internet menjadi pusat informasi, pertukaran informasi, dan periklanan global. Pengaruhnya merasuk dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam perkembangan *website*. Sistem Informasi Pelayanan Perencanaan di *website* Dukcapil mempermudah akses pelayanan publik. Penelitian ini menggunakan Figma, alat desain kolaboratif, dalam implementasi sistem ini. Analisis kebutuhan pengguna melibatkan pemangku kepentingan, untuk merancang struktur dan tampilan sistem. Figma membantu membuat gambar rangka interaktif dan model visual yang dapat diuji oleh pengguna. Kolaborasi melalui Figma memungkinkan perbaikan desain. Setelah proses desain selesai, desain tersebut diimplementasikan pada pengembangan *website* Dukcapil. Model Figma membantu pengembang menciptakan antarmuka pengguna yang sesuai. Hasil penelitian ini diharapkan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan Sistem Informasi Layanan Dukcapil. Desain yang baik memudahkan proses administrasi, seperti pengiriman dan pencarian dokumen kependudukan, serta pemutakhiran data pribadi.

Kata Kunci

Dukcapil, Sistem Informasi Pelayanan, *Website*, Figma, Desain, Pengguna

AFILIASI

Program Studi
Nama Institusi
Alamat Institusi

¹⁻⁶⁾Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

¹⁻⁶⁾Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

¹⁻⁶⁾Jl. Raya Perjuangan, Marga Mulya, Bekasi Utara, Jawa Barat – 17121

KORESPONDENSI

Penulis
Email

R Wisnu Prio Pamungkas

wisnu.prio@dsn.ubharajaya.ac.id

LICENSE



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

I. PENDAHULUAN

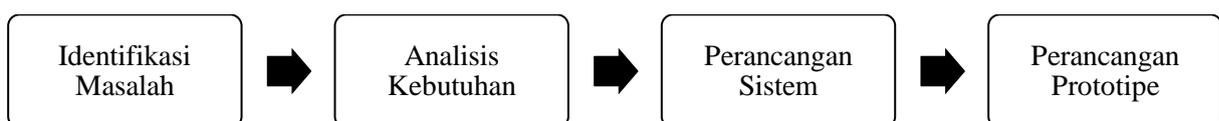
Kemajuan industri di perusahaan dan masyarakat sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang pesat. Salah satu contoh yang mencolok adalah teknologi informasi. Teknologi informasi merujuk pada penggunaan teknologi dalam mengolah, memperoleh, dan memanipulasi data guna menghasilkan informasi yang berkualitas, relevan, akurat, dan tepat waktu [1]. Penggunaan teknologi informasi umumnya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan perorangan, per kelompok dalam proses pengambilan keputusan. Implementasi teknologi informasi dalam ranah bisnis juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kelancaran operasional bisnis yang sedang dikembangkan [2].

Dukcapil yang merupakan instansi yang bertanggung jawab dalam pelayanan administrasi kependudukan di Indonesia. Dukcapil bertugas untuk melakukan pendataan, pencatatan, dan pemeliharaan data kependudukan serta penerbitan dokumen kependudukan seperti Kartu Tanda Penduduk, akta kelahiran, dan lain sebagainya. Namun, masih banyak ditemukan kendala dalam pelayanan administrasi kependudukan di Indonesia, seperti lamanya waktu dalam proses penerbitan dokumen kependudukan dan adanya kecacatan dalam data kependudukan. Selain itu, terdapat juga masalah dalam hal transparansi dan akuntabilitas dalam penyelenggaraan pelayanan publik di Dukcapil.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan sistem informasi pelayanan dukcapil berbasis *website* menjadi salah satu solusi yang efektif. Sistem informasi pelayanan ini memungkinkan Dukcapil untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pelayanan administrasi kependudukan, sehingga dapat meningkatkan tingkat kepuasan masyarakat terhadap pelayanan publik. Sistem informasi layanan yang dapat diakses dengan mudah oleh lingkungan setiap saat dan dari lokasi mana pun diperlukan mengingat masalah-masalah yang dimiliki Kantor Kependudukan dan Pencatatan Sipil. Sistem informasi pelayanan ini diharapkan dapat mempermudah administrasi data dan memberitahukan kepada masyarakat tentang penggunaan uang desa secara jelas, tepat waktu, dan akurat. Maka dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) dibuatlah sistem informasi pelayanan dukcapil berbasis web. Penulis menggunakan UML, yang meliputi *usecase diagram*, diagram aktivitas, dan desain prototipe, untuk membuat sistem ini. Diantisipasi bahwa desain ini akan menghasilkan sistem informasi layanan yang terstruktur dan teratur [2].

II. METODE PENELITIAN

2.1 Kerangka Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

- 1) Identifikasi Masalah:
Masih banyak ditemukan kendala dalam pelayanan administrasi kependudukan di Indonesia, seperti lamanya waktu dalam proses penerbitan dokumen kependudukan dan adanya kecacatan dalam data kependudukan.
- 2) Analisis Kebutuhan:
Semua kebutuhan sistem disusun dengan cermat pada langkah ini sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Perancangan Sistem:
Untuk mengembangkan sistem informasi layanan, penulis menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang didalamnya terdapat *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.
- 4) Perancangan Prototipe:
Perancangan Prototipe menggunakan alat Figma untuk desain situs web dan aplikasi Visio 2019 untuk desain UML.

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi melibatkan pengumpulan data yang terstruktur dan penggunaannya yang lebih dari sekadar presentasi. Istilah ini mencerminkan tujuan yang ingin dicapai melalui pemilihan, pengaturan, dan penyusunan data serta prosedur penggunaannya [3].

2.3 Website

Website merupakan tempat pada internet yang menyediakan berbagai informasi terkait dengan profil ke pemilik situs. Sebagai halaman yang berisi berbagai situs web di internet, *website* berperan sebagai media untuk menyampaikan informasi, komunikasi, atau transaksi [4].

2.4 Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat atau dibangun dengan maksud untuk memenuhi permintaan pengguna saat melakukan tugas tertentu atau tugas unik [5].

2.5 Figma

Figma adalah program desain yang digunakan untuk mengembangkan tampilan dan nuansa antarmuka pengguna untuk desktop, seluler, dan aplikasi lainnya [6]. Figma versi desktop dan internet tersedia. Karena memungkinkan kolaborasi, alat desain berbasis web figma adalah salah satu yang paling banyak diminati oleh desainer UI/UX. dengan tujuan agar anggota tim yang berada di berbagai lokasi dapat melakukan tugas yang sama secara *real time* [6].

Paket awal, profesional, dan organisasi adalah tiga jenis paket berlangganan figma yang tersedia. Sebelum tahap implementasi atau pembangunan yang sebenarnya dilakukan, teknik prototipe adalah strategi rekayasa perangkat lunak yang dapat langsung menggambarkan alur dari suatu sistem atau aplikasi [7].

2.6 User Interface

User interface dan pengalaman pengguna adalah dua bagian dari prototipe. Menurut Tutorialspoint, ada manfaat mengadopsi prototipe, seperti meningkatkan interaksi pengguna sebelum aplikasi yang sebenarnya diterapkan. Pengguna dapat lebih memahami aplikasi yang sedang dibangun dan dikembangkan ketika model yang berfungsi ditampilkan.

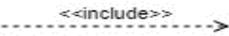
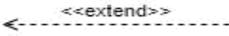
Tujuan dari *user interface* adalah untuk membuat teknologi sederhana bagi pengguna untuk digunakan, sebuah konsep yang dikenal sebagai “keramahan pengguna” [8]. Fungsi utama antarmuka pengguna adalah memberikan akses kepada pengguna ke sistem informasi itu sendiri sehingga mereka dapat memeriksanya dan berinteraksi dengannya. Antarmuka yang ramah pengguna adalah salah satu ciri sistem informasi yang berkualitas. Pengunjung situs web akan tinggal di sana lebih lama jika mereka memiliki pengalaman pengguna yang baik dan antarmuka pengguna yang baik. Di sisi lain, konsumen akan merasa tidak nyaman dan keluar dari situs web dengan pengalaman pengguna dan desain antarmuka yang buruk [9]. Desain antarmuka dan pengalaman pengguna harus memenuhi permintaan pengguna, menarik, dan disukai oleh pengguna untuk menyediakan sistem informasi yang baik. Sangat penting untuk meneliti desain antarmuka mengingat kebutuhan pengguna.

2.7 Unified Modeling Language

Unified Modeling Language (UML) digunakan untuk menggambarkan, menspesifikasikan, dan membangun perangkat lunak. UML adalah pendekatan yang digunakan dalam pembangunan sistem berbasis objek, serta berfungsi sebagai sarana dukungan dalam pengembangan sistem [10]. Beberapa alat yang digunakan dalam perancangan sistem dengan UML meliputi:

1) *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah representasi pemodelan perilaku sistem informasi yang akan dikembangkan. Diagram ini bertujuan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi yang ada dalam sistem informasi dan pihak-pihak yang terlibat dalam penggunaan fungsi-fungsi tersebut. Beberapa simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* meliputi:

Gambar	Keterangan
	Use Case mengilustrasikan fungsionalitas-fungsionalitas yang disajikan oleh sistem sebagai unit-unit yang saling berkomunikasi dengan aktor-aktor, yang dinyatakan melalui kata kerja.
 Actor	Aktor, juga dikenal sebagai "Actor," merupakan representasi abstrak dari individu atau sistem lain yang memicu fungsi dalam sistem target. Untuk mengidentifikasi aktor, perlu menetapkan pembagian tanggung jawab dan tugas-tugas yang terkait dengan peran mereka dalam konteks sistem target. Individu atau sistem dapat berperan dalam beberapa peran. Penting untuk dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan Use Case, namun tidak memiliki kendali atas use case tersebut.
	Hubungan antara aktor dan use case digambarkan dengan garis lurus tanpa panah, menunjukkan siapa atau apa yang meminta interaksi langsung, bukan mengindikasikan aliran data.
	Asosiasi antara aktor dan use case yang menggunakan panah terbuka mengindikasikan bahwa aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem, artinya aktor tidak menginisiasi interaksi tetapi menerima informasi atau input dari sistem.
	"Include" adalah ketika suatu use case terdapat di dalam use case lain (dibutuhkan) atau suatu use case dipanggil oleh use case lain, contohnya seperti memanggil sebuah fungsi dalam sebuah program.
	"Extend" adalah ketika suatu use case meluaskan use case lain jika kondisi atau syarat tertentu terpenuhi.

Gambar 2. *Use Case Diagram*

2) *Activity Diagram*

Activity Diagram mengilustrasikan alur kerja atau kegiatan dalam suatu sistem atau proses bisnis. Ia memanfaatkan beragam simbol untuk menjelaskan proses tersebut, Berikut simbol dan keterangan *activity diagram*:

Gambar	Keterangan
	"Start Point" ditempatkan di sudut kiri atas dan merupakan titik awal dari aktivitas.
	"Activities" menggambarkan suatu proses atau kegiatan dalam bisnis.
	"Decision Points" menggambarkan pilihan yang ada untuk pengambilan keputusan, berdasarkan kondisi yang dapat bernilai benar (true) atau salah (false).
	"Fork/percabangan" digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	"Join" atau "penggabungan" digunakan untuk menunjukkan adanya penggabungan atau penyatuan setelah dekomposisi kegiatan-kegiatan yang sebelumnya dilakukan secara paralel.
	"Swimlane" adalah pembagian dalam diagram aktivitas yang digunakan untuk menunjukkan siapa yang melakukan aktivitas tertentu.
	"End Point" adalah titik akhir dari suatu aktivitas dalam diagram.

Gambar 3. *Activity Diagram*

2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang pernah dikerjakan oleh peneliti sebelumnya, yang pertama yaitu dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi Amaze Layanan Online Travel Agent Menggunakan Aplikasi Figma” Oleh Norman Hakam yang terbit pada jurnal *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2022 [11]. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Norman Hakam dengan penelitian ini ada pada objek penelitiannya, penelitian yang dilakukan oleh Norman Hakam membahas tentang Jasa Agen Travel dan hanya dapat berjalan pada *smartphone*.

Penelitian sejenis lainnya adalah penelitian yang berjudul “Pengembangan Aplikasi INA-RISK Personal Menggunakan Metode *Design Thinking* dengan Figma” oleh Nabila Sya'bani Wardana dan Eka Prakarsa Mandyartha pada jurnal *SCAN : Jurnal Informasi dan Komunikasi*, 2022 [12]. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain ulang aplikasi INA-RISK Personal agar lebih menarik serta mudah digunakan. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *Desain Thinking* adapun tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu tahapan *empathize*, *define*, dan *idea*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Untuk membuat aplikasi berkualitas tinggi dan terorganisir dengan baik, perencanaan yang ketat diperlukan saat merancang aplikasi. Antarmuka pengguna, sering dikenal sebagai antarmuka pengguna, adalah komponen penting dari suatu sistem. Antarmuka pengguna sistem berinteraksi langsung dengan pengguna. Akibatnya, desain UI memiliki dampak yang signifikan, terutama dalam hal situs web. Berdasarkan temuan yang dilakukan pada sistem yang sudah digunakan, diharapkan aplikasi yang dibuat dapat memenuhi persyaratan sistem berikut:

User:

- 1) *Login*.
- 2) Melihat, Mencetak, dan Mengajukan Permohonan pembuatan atau perubahan (E-KTP, Akta Kelahiran, Akta Kematian, Kartu Identitas Anak, Surat Pindah, Penggunaan Dana Desa).
- 3) Mengunduh Formulir Permohonan (E-KTP, Akta Kelahiran, Akta Kematian, Kartu Identitas Anak, Surat Pindah).
- 4) Melihat daftar permohonan penggunaan dana desa.
- 5) Melihat daftar dana yang sudah diterima.
- 6) Melihat daftar dana yang sudah dicairkan.

3.2 Perancangan Sistem

3.2.1 Use Case Diagram

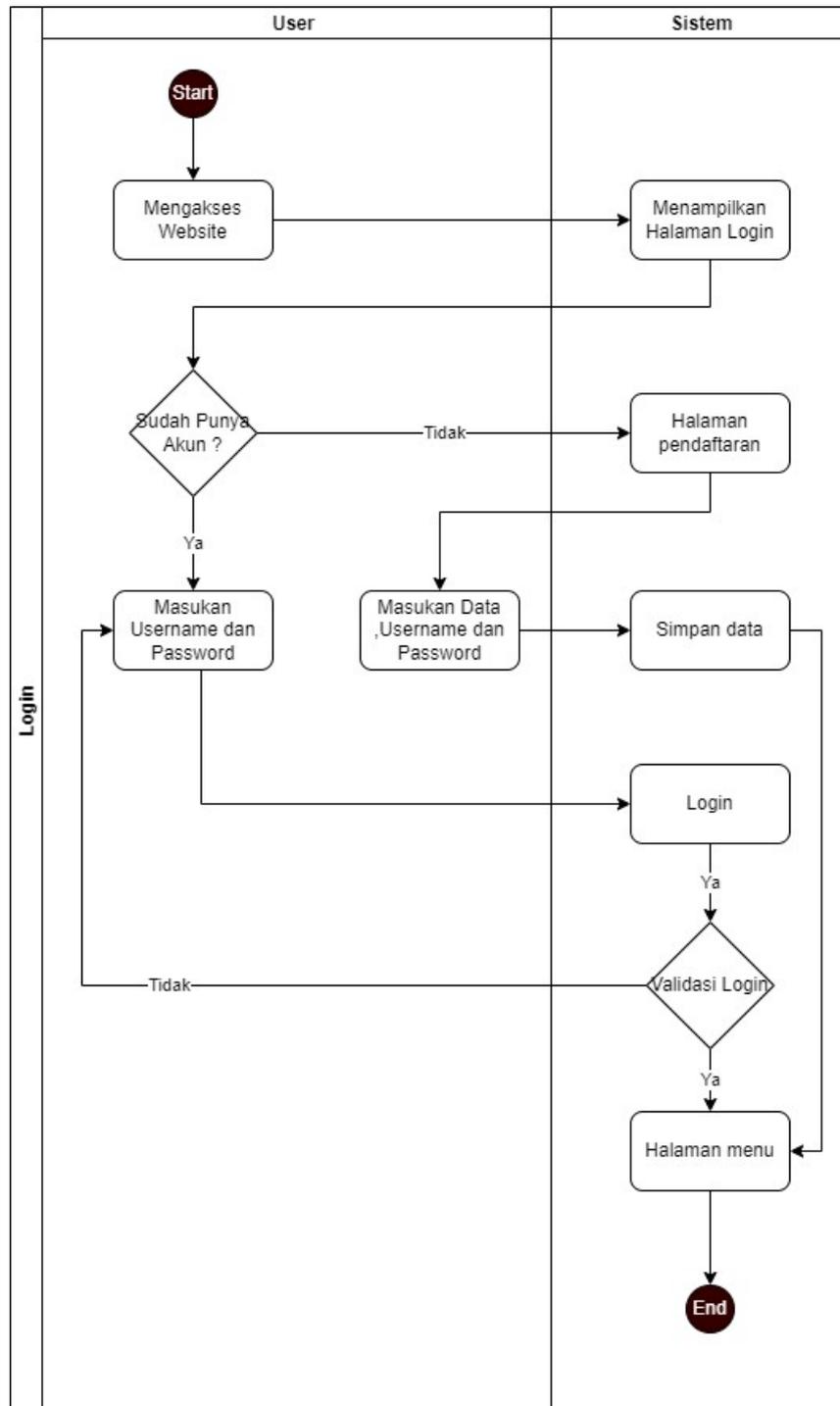
Use case diagram untuk sistem yang dikembangkan pada Gambar 2. Pengguna merupakan aktor utama dalam sistem ini. Pengguna dapat melakukan pendaftaran, *login*, *logout*, mengajukan permintaan pembuatan data baru atau perubahan data yang sudah ada (E-KTP, Akte Kelahiran, Akte Kematian, Kartu Identitas Anak, Surat Pindahan, Penggunaan Dana Desa), melihat informasi pada dana desa yang baru diterima, dan melihat daftar dana yang telah disalurkan.



Gambar 4. Usecase Diagram User

3.2.2 Activity Diagram

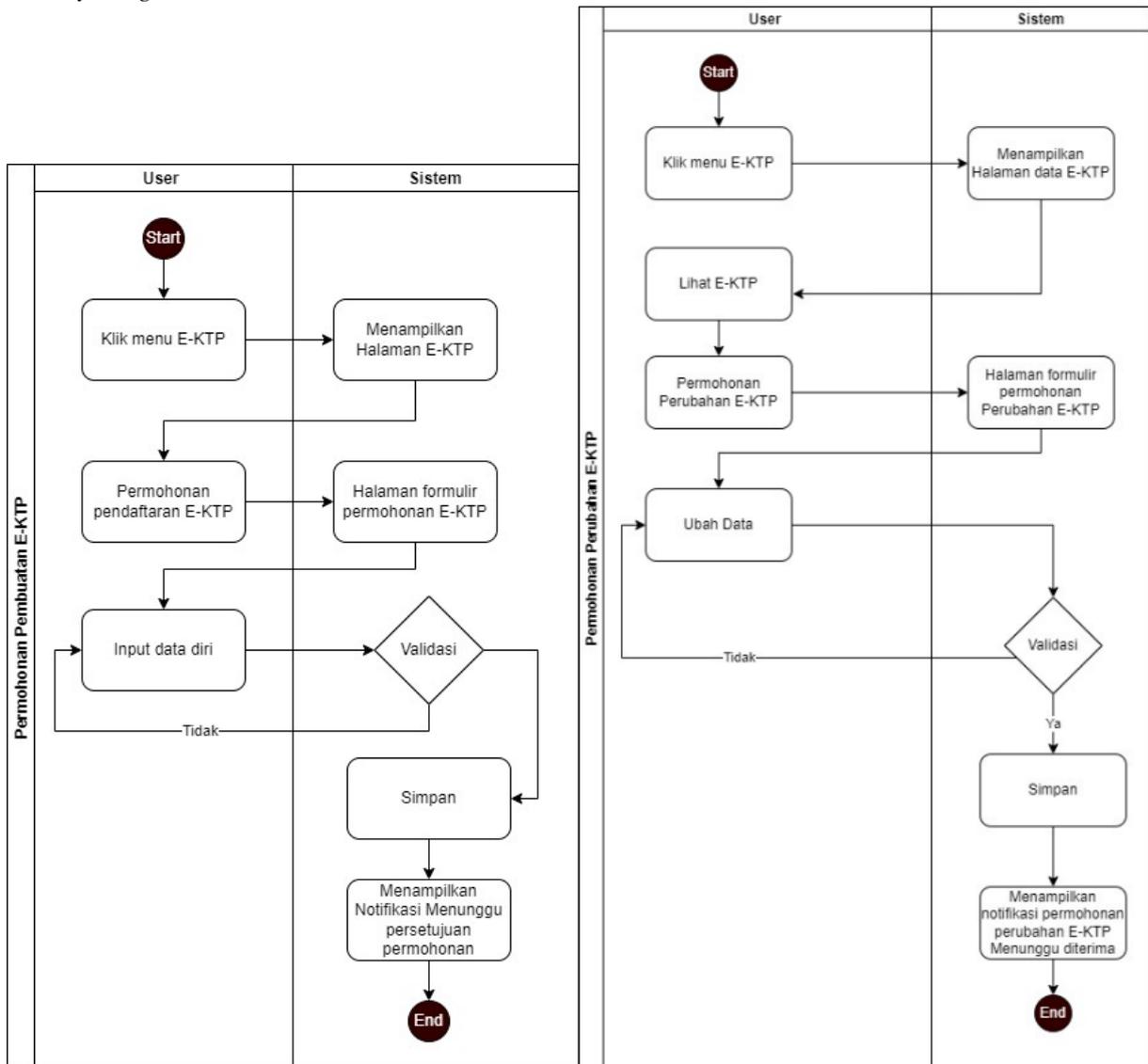
1) Activity Diagram Login



Gambar 5. Activity Diagram Login

User mengakses website dan sistem akan menampilkan halaman login, Jika user sudah memiliki akun user dapat memasukkan username dan password yang sudah didaftarkan. Setelah username dan password dimasukkan user menekan tombol login, Sistem akan memvalidasi data username dan password, jika username dan password benar akan menampilkan halaman menu, jika dalam memasukkan username dan password salah sistem akan meminta user memasukkan ulang username dan password. Jika user tidak memiliki akun user akan diarahkan ke halaman pendaftaran, user diminta memasukkan data, username, dan password. Setelah user mengisi data, username dan password user mengeklik tombol simpan data, data akan tersimpan oleh sistem, dan sistem akan menampilkan halaman menu utama.

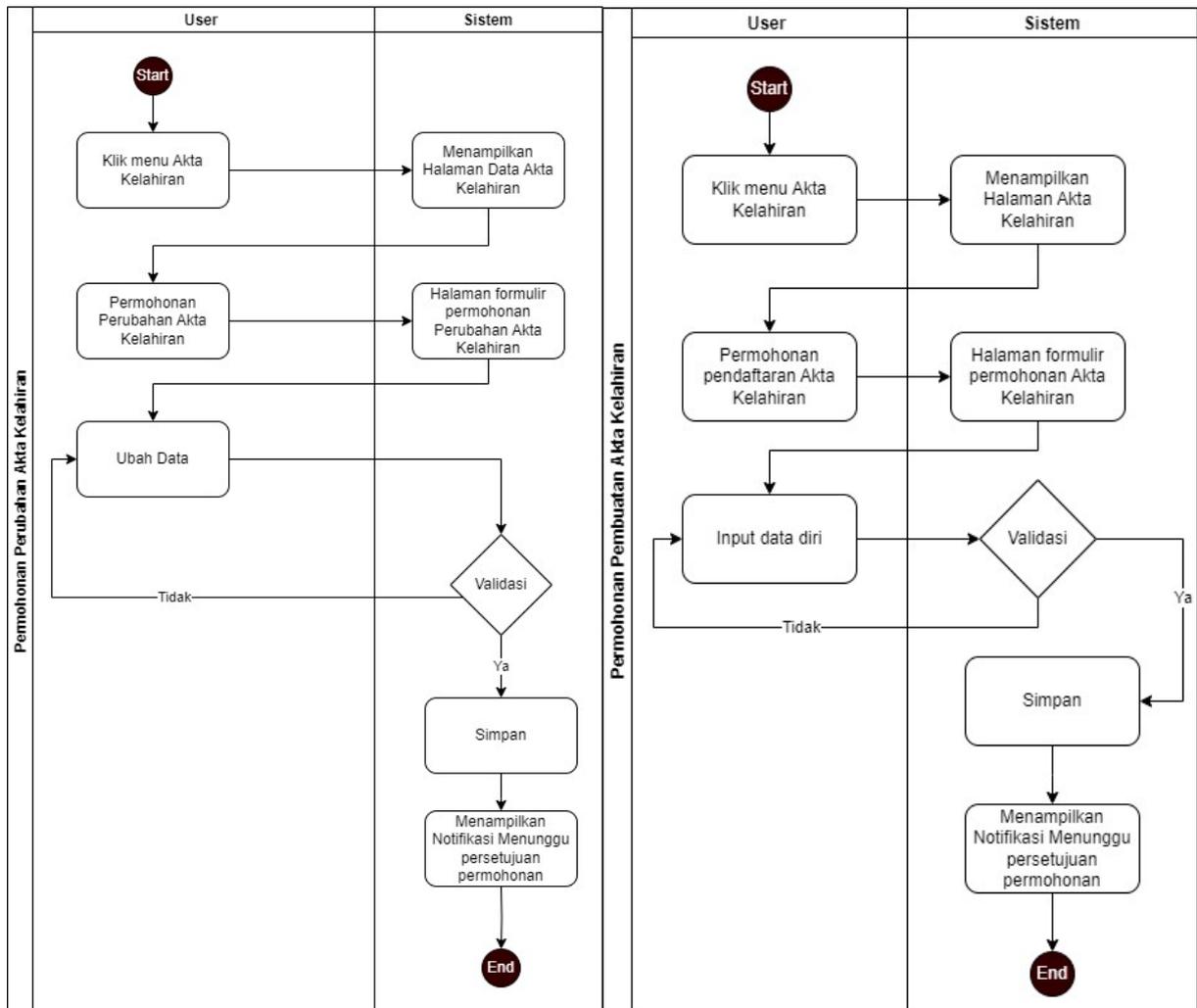
2) *Activity Diagram* Permohonan Pembuatan dan Perubahan E-KTP



Gambar 6. Activity Diagram Pembuatan dan Perubahan E-KTP

User mengklik menu E-KTP sistem menampilkan halaman E-KTP, *user* mengklik permohonan pembuatan E-KTP dan sistem menampilkan formulir pembuatan E-KTP *user* diminta memasukkan data diri sistem akan memvalidasi data diri, jika *user* tidak melengkapi data, maka sistem akan mengarahkan *user* untuk memasukkan ulang data, Jika data sudah lengkap sistem akan menyimpan. Sistem akan menampilkan notifikasi menunggu persetujuan permohonan pembuatan E-KTP.

Pada *Activity Diagram* Perubahan E-KTP, *user* mengklik menu E-KTP, sistem menampilkan halaman E-KTP. *User* mengklik lihat E-KTP dan *user* mengklik permohonan perubahan E-KTP, sistem menampilkan formulir permohonan perubahan E-KTP. *User* memasukkan data yang ingin diubah, sistem akan memvalidasi data, jika data tidak lengkap maka *user* akan memasukkan ulang, jika data sudah lengkap sistem akan menyimpan. sistem akan menampilkan notifikasi menunggu persetujuan permohonan perubahan E-KTP.

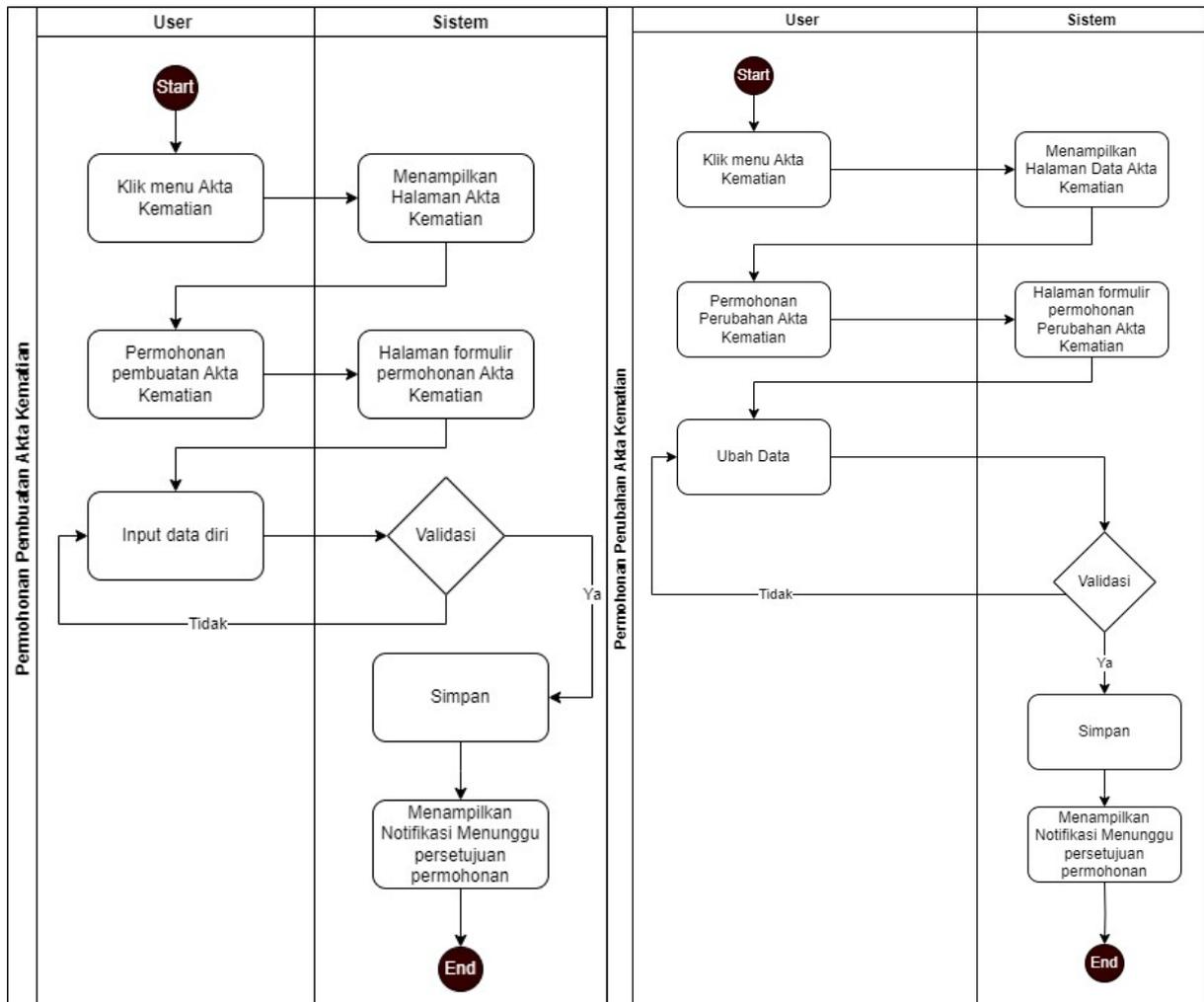
3) *Activity Diagram* Permohonan Pembuatan Akta Kelahiran

Gambar 7. Activity Diagram Pembuatan dan Perubahan Akta Kelahiran

User mengeklik menu Akta Kelahiran sistem akan menampilkan Halaman Akta Kelahiran. *User* mengeklik permohonan pembuatan akta kelahiran, sistem menampilkan formulir pembuatan akta kelahiran. *User* memasukkan data diri, Sistem akan memvalidasi data diri. Jika data tidak lengkap maka *user* akan memasukkan ulang, Jika data sudah lengkap sistem akan menyimpan, Sistem akan menampilkan notifikasi menunggu persetujuan permohonan pembuatan Akta Kelahiran.

Pada *Activity Diagram* perubahan Akta Kelahiran, *user* mengeklik menu akta kelahiran, sistem akan menampilkan halaman akta kelahiran. *User* mengeklik permohonan perubahan akta kelahiran, sistem menampilkan formulir permohonan perubahan akta kelahiran. *user* memasukkan data yang ingin diubah sistem akan memvalidasi data. Jika data tidak lengkap maka *user* akan memasukkan ulang jika data sudah lengkap sistem akan menyimpan, sistem akan menampilkan notifikasi menunggu persetujuan permohonan perubahan akta kelahiran.

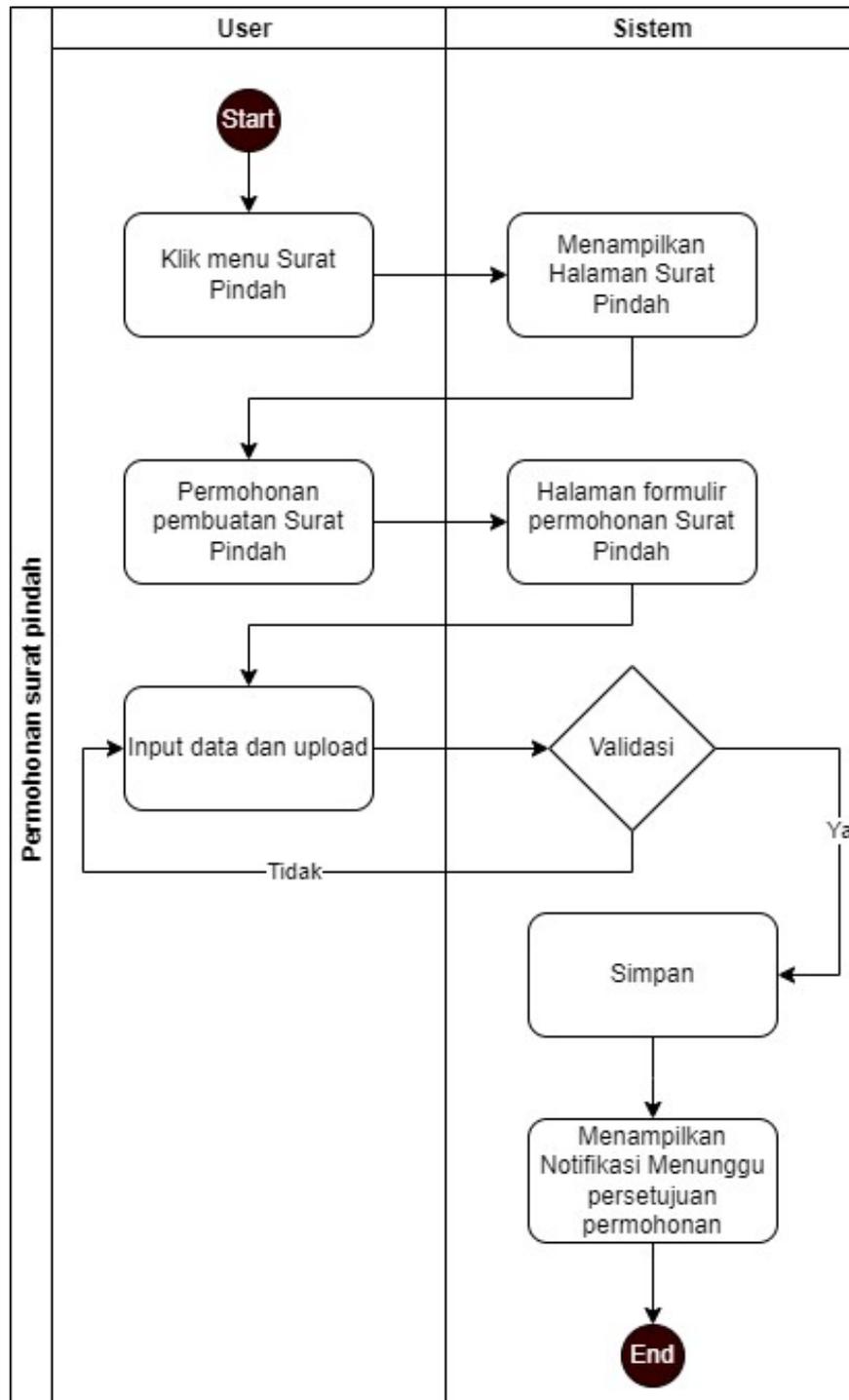
4) *Activity Diagram* Permohonan Pembuatan dan Perubahan Akta Kematian



Gambar 8. Permohonan Pembuatan dan Perubahan Akta Kematian

User mengeklik menu kematian, sistem menampilkan halaman akta kematian. User mengeklik permohonan pembuatan akta kematian, sistem menampilkan formulir pembuatan akta kematian. User memasukkan data, sistem akan memvalidasi data diri. Jika data tidak lengkap maka user akan memasukkan ulang, jika data sudah lengkap sistem akan menyimpan sistem akan menampilkan notifikasi menunggu persetujuan permohonan pembuatan akta kematian.

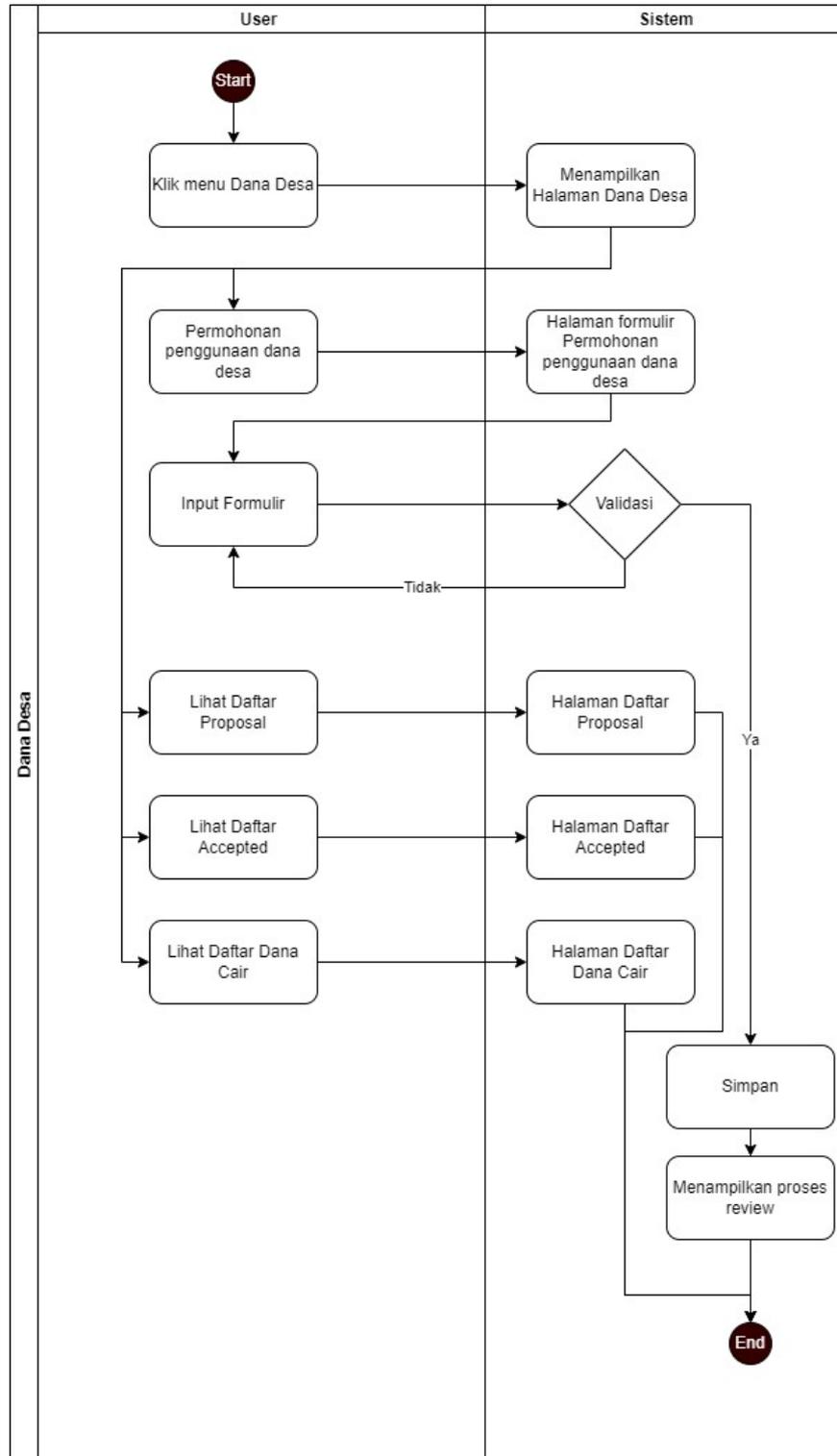
Pada *Activity Diagram* perubahan Akta Kelahiran, user mengeklik menu Akta Kematian, Sistem Menampilkan Halaman Akta Kematian. User mengeklik permohonan perubahan Akta Kematian, Sistem menampilkan formulir permohonan perubahan Akta Kematian. User Memasukkan data yang ingin diubah, Sistem akan memvalidasi data. Jika data tidak lengkap maka user akan memasukkan ulang, Jika data sudah lengkap sistem akan menyimpan. Sistem akan menampilkan notifikasi menunggu persetujuan permohonan perubahan Akta Kematian.

5) *Activity Diagram* Surat Pindah

Gambar 9. Activity Diagram Surat Pindah

User mengklik menu surat pindah, Sistem Menampilkan Halaman Surat Pindah. *User* mengklik permohonan Surat Pindah, Sistem menampilkan formulir Surat Pindah. *User* Memasukkan data dan meng-*upload* berkas-berkas yang diperlukan, Sistem akan memvalidasi data serta berkas-berkas. Jika data tidak lengkap maka *user* akan memasukkan ulang data dan berkas-berkas, Jika data sudah lengkap sistem akan menyimpan Sistem akan menampilkan notifikasi menunggu persetujuan permohonan surat pindah.

6) Activity Diagram Dana Desa



Gambar 10. Activity Diagram Dana Desa

User mengeklik menu dana desa, User ingin mengajukan permohonan penggunaan dana desa maka user klik tombol permohonan. Setelah mengeklik tombol permohonan user melakukan pengisian formulir, Apabila dalam pengisian formulir user tidak mengisi seluruhnya maka sistem akan menolak, dan user akan diminta mengisi formulir secara lengkap. Jika data sudah lengkap maka akan disimpan oleh sistem dan sistem akan menampilkan halaman proses review. User mengeklik daftar proposal, Sistem akan menampilkan daftar proposal yang bisa dilihat oleh user. User mengeklik daftar accepted, Sistem akan menampilkan daftar accepted yang bisa dilihat oleh user. User mengeklik daftar dana yang sudah cair, Sistem akan menampilkan daftar dana yang sudah cair yang bisa dilihat oleh user.

3.2.3 Perancangan *Prototype*

Tahap prototipe desain antarmuka memungkinkan pengguna untuk memahami bagaimana sistem akan digunakan dalam praktik. Pada penelitian ini, program figma digunakan untuk membuat desain *prototype*. Berikut adalah contoh *prototype* berbasis *website*. sistem informasi pelayanan dukcapil:

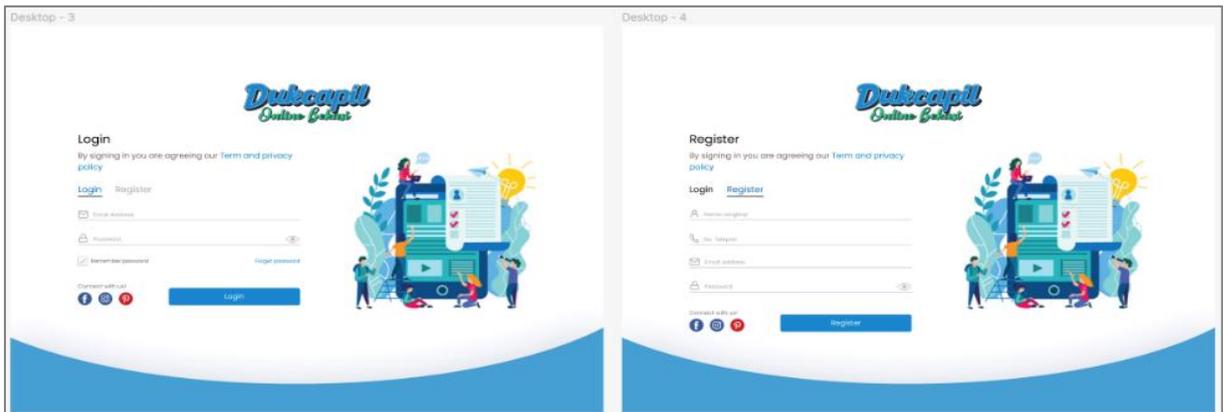
1) Halaman *Home*



Gambar 11. Halaman *Home*

Gambar 11 Merupakan tampilan saat *user* pertama kali mengakses *website*.

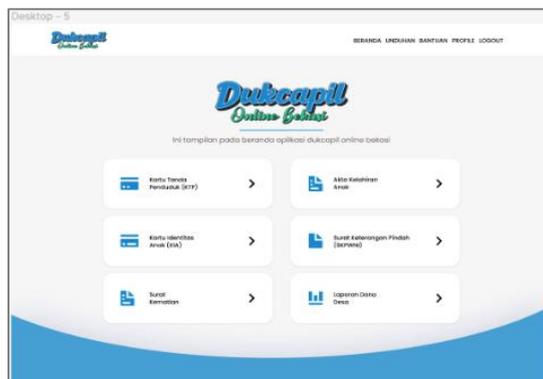
2) Halaman *Login* dan Register



Gambar 12. Halaman *Login* dan Register

Gambar 12 Merupakan tampilan *user login* dan register, *user* perlu melakukan *login* ataupun register untuk melanjutkan aktivitas.

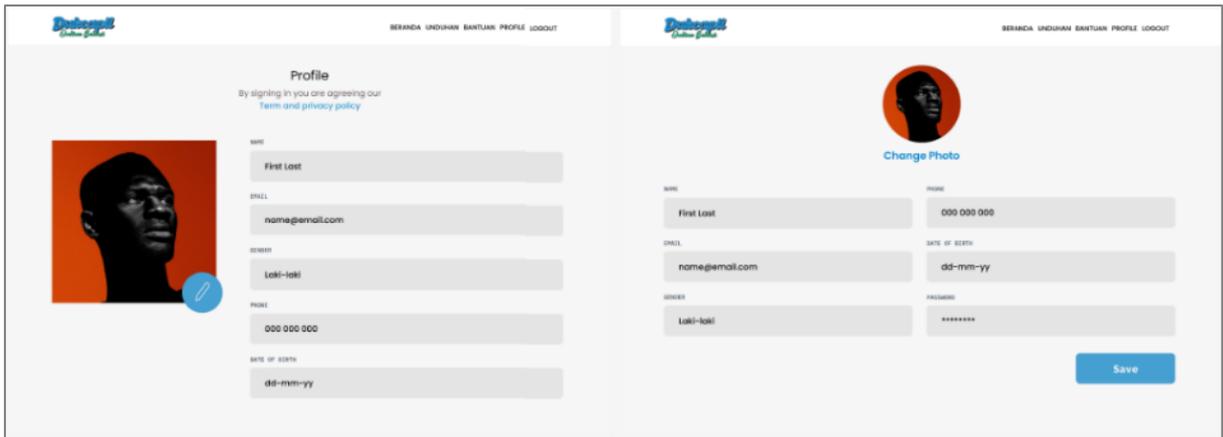
3) Halaman Menu Utama



Gambar 13. Halaman Menu Utama

Gambar 13 Merupakan tampilan dari halaman menu utama yang berisikan menu seperti Beranda, Unduhan, Bantuan, *Profile*, *Logout*, Kartu Tanda Penduduk, Kartu Identitas anak, Akta Kelahiran Anak, Akta Kematian, Surat Keterangan Pindah, dan Laporan Dana Desa.

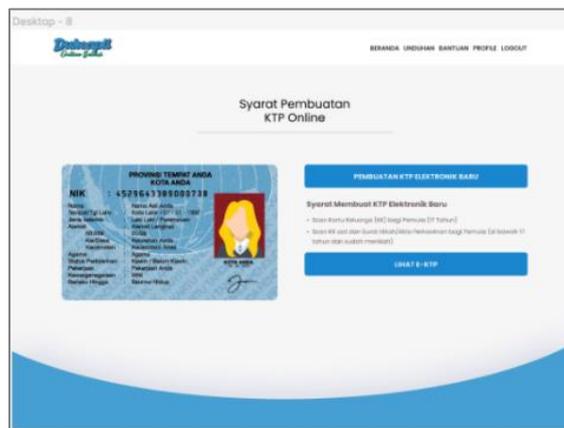
4) Halaman *Profile*



Gambar 14. Halaman *Profile*

Gambar 14 Merupakan tampilan halaman *profile*, *User* dapat melihat ataupun mengubah data akun pada halaman *profile*.

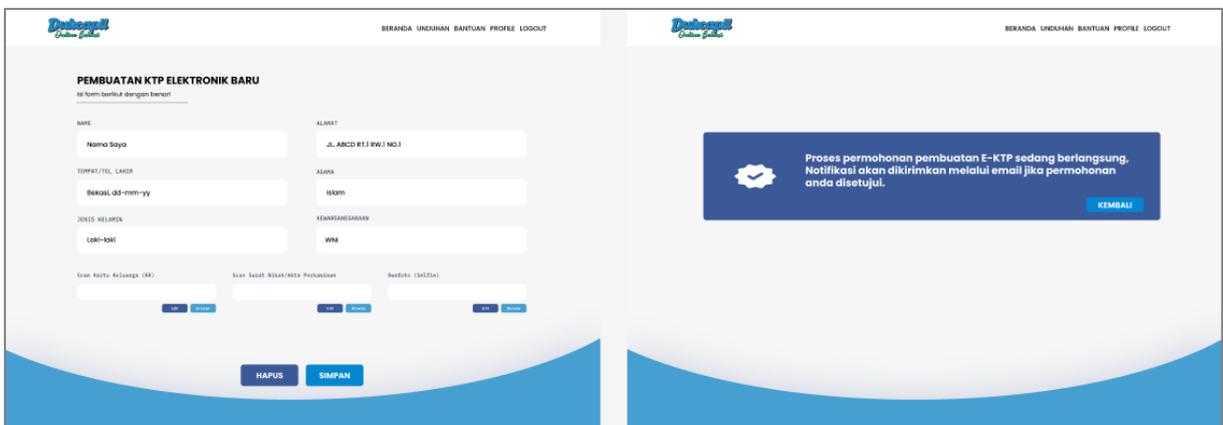
5) Halaman Menu Kartu Tanda Penduduk



Gambar 15. Halaman Menu E-KTP

Gambar 15 Merupakan tampilan halaman menu E-KTP, Pada halaman ini *user* dapat mengajukan permohonan pembuatan KTP elektronik baru maupun permohonan perubahan KTP elektronik.

6) Halaman Menu Permohonan Pembuatan Kartu Tanda Penduduk



Gambar 16. Halaman Permohonan Pembuatan E-KTP

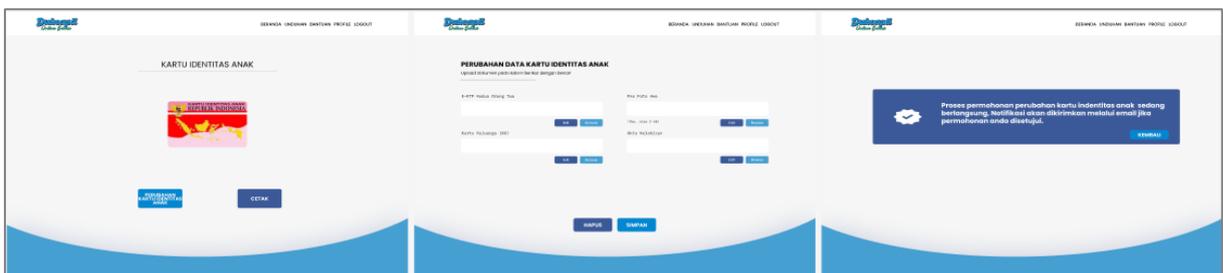
Gambar 16 Merupakan tampilan halaman permohonan pembuatan E-KTP Baru, *User* perlu meng-*input*-kan data diri yang dibutuhkan.



Gambar 20. Halaman Menu Kartu Identitas Anak dan Permohonan Pembuatan Kartu Identitas Anak

Gambar 20 Merupakan tampilan pada halaman menu kartu identitas anak dan permohonan pembuatan kartu identitas anak. Pada halaman ini *user* dapat melihat daftar kartu identitas anak yang telah dibuat dan mengajukan permohonan pembuatan kartu identitas anak.

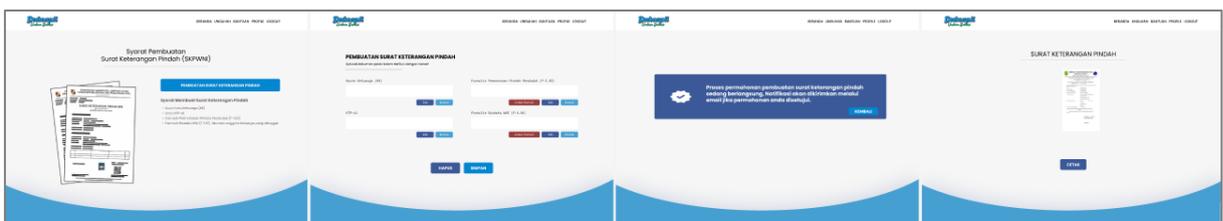
11) Halaman Menu Lihat Kartu Identitas Anak dan Permohonan Perubahan Kartu Identitas Anak



Gambar 21. Halaman Menu Lihat Kartu Identitas Anak dan Permohonan Perubahan Kartu Identitas Anak

Gambar 21 Merupakan tampilan halaman menu lihat kartu identitas anak dan permohonan perubahan kartu identitas anak. Pada halaman ini *user* dapat melihat atau mencetak kartu identitas anak dan membuat permohonan perubahan pada kartu identitas anak jika ada kesalahan peng-*input*-an.

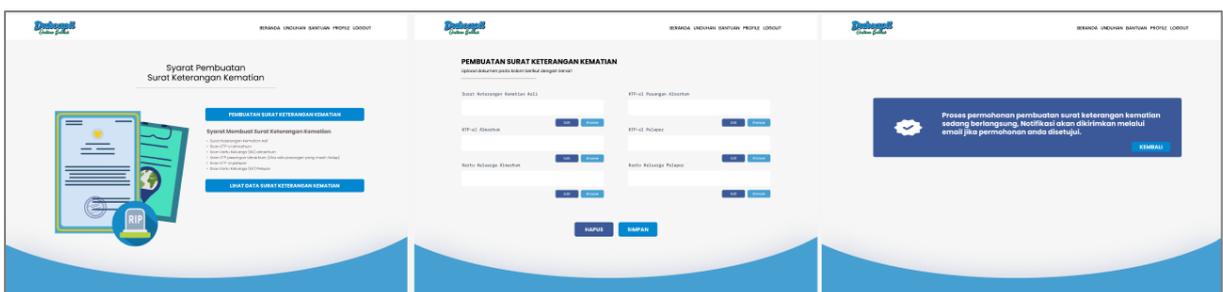
12) Halaman Menu Surat Keterangan Pindah dan Permohonan Surat Keterangan Pindah



Gambar 22. Halaman Menu Surat Pindah dan Permohonan Surat Pindah

Gambar 22 merupakan tampilan halaman menu surat pindah dan pengajuan permohonan surat pindah. Pada halaman ini *user* dapat mengajukan permohonan pembuatan surat pindah, dan melihat surat pindah yang telah disetujui.

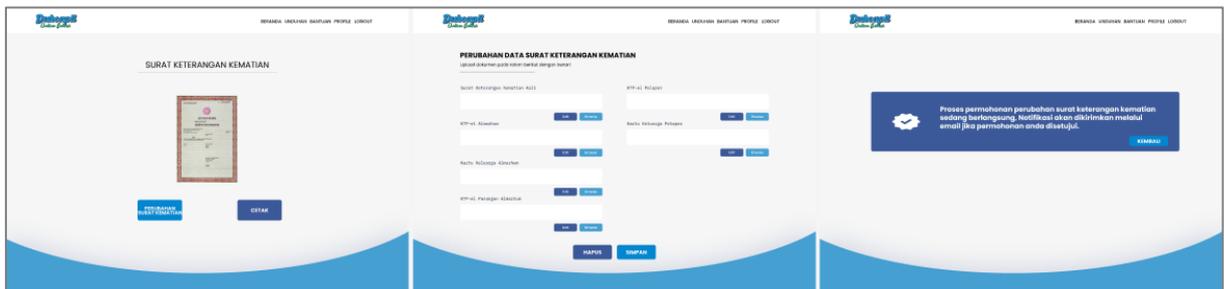
13) Halaman Menu Surat Kematian dan Permohonan Surat Kematian



Gambar 23. Halaman Menu Surat Kematian dan Permohonan Surat Kematian

Gambar 23 Merupakan tampilan pada halaman menu surat kematian dan permohonan pembuatan surat kematian. Pada halaman ini *user* akan disajikan menu untuk melihat surat kematian yang sudah dibuat dan mengajukan permohonan pembuatan surat kematian.

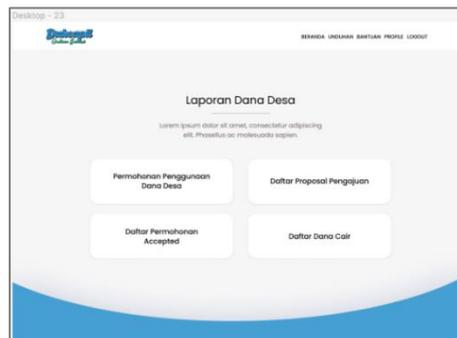
14) Halaman Menu Lihat Surat Kematian dan Permohonan Perubahan Surat Kematian



Gambar 24. Halaman Menu Lihat Surat Kematian dan Permohonan Perubahan Surat Kematian

Gambar 24 Merupakan tampilan pada halaman menu lihat surat kematian dan permohonan perubahan surat kematian. Pada halaman ini *user* dapat melihat ataupun mencetak surat kematian yang sudah dibuat serta mengajukan permohonan perubahan jika ada kesalahan.

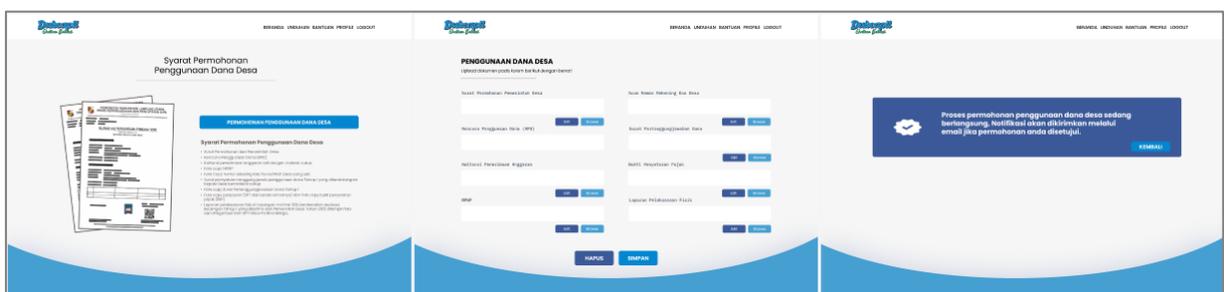
15) Halaman Menu Laporan Dana Desa



Gambar 25. Halaman Menu Laporan Dana Desa

Gambar 25 Merupakan tampilan pada halaman menu laporan dana desa. Pada halaman ini terdapat sub menu seperti permohonan penggunaan dana desa, daftar proposal pengajuan, daftar permohonan *accepted*, dan daftar dana cair.

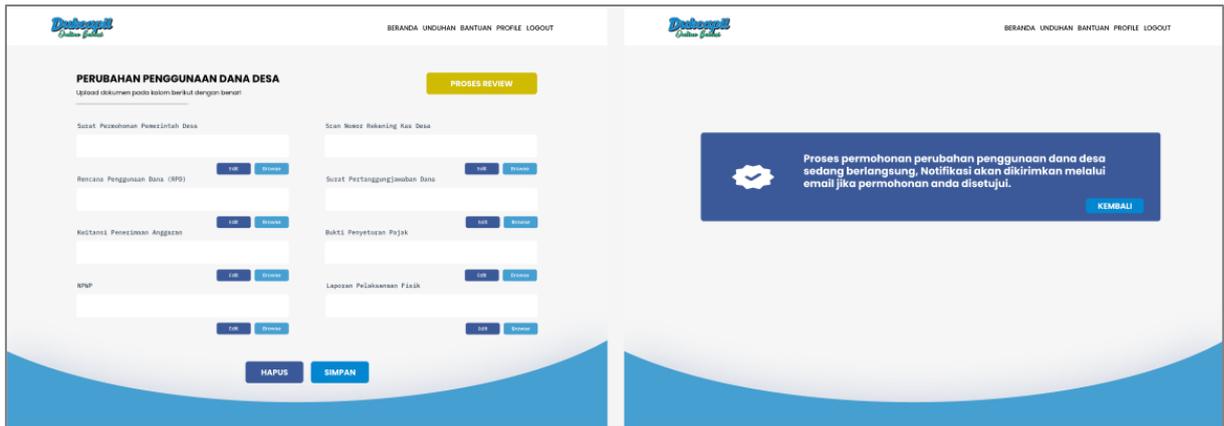
16) Halaman Menu Permohonan Penggunaan Dana Desa



Gambar 26. Halaman Menu Permohonan Penggunaan Dana Desa

Gambar 26 Merupakan tampilan pada halaman menu permohonan penggunaan dana desa. Pada halaman ini *user* dapat mengajukan permohonan penggunaan dana desa.

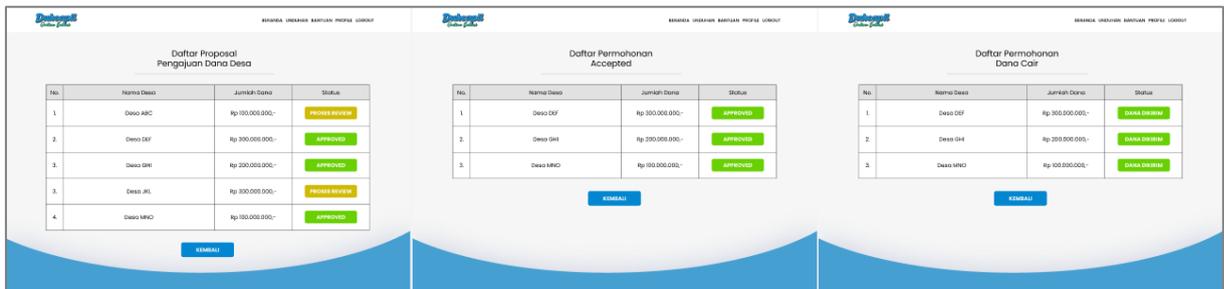
17) Halaman Menu Permohonan Perubahan Penggunaan Dana Desa



Gambar 27. Halaman Menu Permohonan Perubahan Penggunaan Dana Desa

Gambar 27 Merupakan tampilan pada halaman menu permohonan perubahan penggunaan dana desa. Pada halaman ini *user* dapat mengajukan permohonan perubahan penggunaan dana desa, Permohonan pengajuan perubahan dana desa hanya dapat diubah jika status masih dalam proses *review*.

18) Halaman Menu Daftar Proposal, Daftar Dana *Accepted*, Daftar Dana Cair



Gambar 28. Halaman Menu Daftar Proposal, Daftar Dana *Accepted*, Daftar Dana Cair

Gambar 28 Merupakan tampilan pada halaman menu daftar proposal, daftar dana *accepted*, dan daftar dana cair. Pada halaman ini *user* dapat melihat data-data yang sudah dibuat serta status pengajuannya.

VI. KESIMPULAN

Penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut dari pengamatan mereka terhadap orang-orang yang menerima informasi di Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil, serta dari pembuatan dan pengujian prototipe untuk antarmuka pengguna Sistem Informasi Layanan Dukcapil dan pengalaman pengguna:

- 1) Aplikasi atau *website* Sistem Informasi Layanan Dukcapil dapat diedit menggunakan Figma sehingga *user experience* menarik, kekinian, dan lugas.
- 2) Untuk menguji temuannya, penulis membuat versi *website* Sistem Informasi Pelayanan Dukcapil yang dapat diakses di semua platform.
- 3) Karena pengetahuan teknologi berkembang dengan cepat dan mudah dipahami oleh siapa saja, memproduksi dan mengembangkan aplikasi tidak lagi menjadi tugas yang menantang dalam masyarakat digital yang semakin canggih saat ini. Alhasil, kini muncul beberapa aplikasi yang berkonsentrasi pada sektor ekonomi, sosial, politik, dan pendidikan.

REFERENSI

- [1] A. K. Nisah, H. Ajie, and Widodo, "Perancangan Berbasis User Experience Pada Modul Admin Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Jakarta," *PINTER J. Pendidik. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 56–64, 2021, doi: 10.21009/pinter.5.2.9.
- [2] C. A. Cholik, "Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT Dalam Berbagai Bidang," *J. Fak. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 39–46, 2021.
- [3] D. O. S. Arif B. Putra N, Heri Priyanto, "Perancangan Sistem Informasi Jurnal Ilmiah Dengan Pencarian Berbasis Bahasa Alami," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 107–112, 2010.
- [4] R. P. Hastanti and B. E. P. I. U. Wardati, "Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan," *J. Bianglala Inform.*, vol. 49, no. 3, pp. 549–557, 2018, doi: 10.1007/s13226-018-0284-5.
- [5] R. E. Putri, Y. Yusman, and Y. W. Pratama, "Android-Based Learning Application for Early Childhood Binayah Raudhatul Athfal Foundation," *Int. Conf. Sci. Dev. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 144–150, 2022.
- [6] M. Naufal, M. A.- Faruq, M. H. Aufan, U. Islam, and N. Walisongo, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>.
- [7] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.
- [8] A. Nurlifa, S. Kusumadewi, and Kariyam, "Analisis Pengaruh User Interface Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter," *Pros. SNATIF Ke-1 Tahun 2014*, pp. 333–340, 2014.
- [9] Rahmat Sulaiman Naibaho, "Peranan Dan Perencanaan Teknologi Informasi Dalam Perusahaan," *J. War.*, vol. 52, no. 1, pp. 1–12, 2013.
- [10] A. Hendini, "Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 107–116, 1982, doi: 10.1145/358315.358387.
- [11] N. Hakam, "Perancangan UI/UX Aplikasi Amaze Layanan Online Travel Agent Menggunakan Aplikasi Figma," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 7, no. 2, pp. 87–92, 2022, doi: 10.31284/j.integer.2022.v7i2.3279.
- [12] N. S. Wardana and E. P. Mandyartha, "Pengembangan Aplikasi INA-RISK Personal Menggunakan Metode Design Thinking Dengan Figma," *SCAN J. Inf. dan Komun.*, vol. 17, no. 3, pp. 33–42, 2022.