

## DESAIN ANTARMUKA SISTEM TANYA JAWAB ANTAR ORGANISASI PERANGKAT DAERAH (OPD) WILAYAH DENPASAR

Putu Widya Eka Safitri<sup>1</sup>, AAIN Eka Karyawati<sup>2</sup> dan Ida Bagus Made Mahendra<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Banyaknya pertanyaan yang masuk ke BPKAD Kota Denpasar menyebabkan kewalahan bagi pegawai untuk menjawabnya, dengan menggunakan aplikasi pengirim pesan online membuat Kepala Badan tidak bisa melihat dan susah mereka cap semua pertanyaan yang masuk, oleh karena itu di buatlah suatu *website* yang bisa menampung semua pertanyaan dari OPD dan pegawai BPKAD Kota Denpasar akan menjawab dengan baik, disamping itu juga pada *website* ini direncanakan akan ditampilkan pertanyaan-pertanyaan yang sering ditanyakan.

**Kata kunci :** Denpasar, *website*, BPKAD, berkas, pegawai

### ABSTRACT

*The number of questions that came to the Denpasar City BPKAD caused it to be overwhelming for employees to answer them, using an online message sending application made the Head of the Agency unable to see and find it difficult to recap all incoming questions, therefore a website was created that could accommodate all questions from OPD and Denpasar City BPKAD staff will answer well, besides that on this website it is planned to display frequently asked questions.*

**Keywords:** Denpasar, *website*, BPKAD, *file*, *employee*

---

<sup>1</sup> Afiliansi Penulis Pertama (Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, 80361, Denpasar-Indonesia, dan widyaekasafitri79@gmail.com.)

<sup>2</sup> Afiliansi Penulis Kedua (Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, 80361, Denpasar-Indonesia, dan eka.karyawati@unud.ac.id)

<sup>3</sup> Afiliansi Penulis Kedua (Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, 80361, Denpasar-Indonesia, dan ibm.mahendra@unud.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

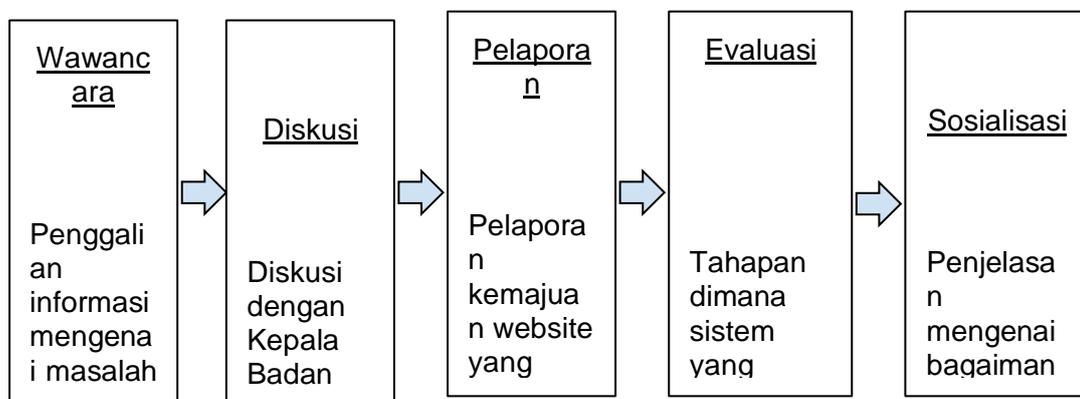
Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah (BPKAD) Kota Denpasar memiliki tanggung jawab dalam menyelenggarakan sebagian dari kewenangan keuangan di wilayah kota Denpasar, terkait dengan keuangan di wilayah kota Denpasar (BPKAD Kota Denpasar, 2022). Dinas-dinas di wilayah kota Denpasar akan mengirimkan atau menerima sejumlah berkas-berkas dari BPKAD Kota Denpasar sebagai pertanggungjawaban atas keuangan yang diajukan atau diterima.

Pada saat pengurusan berkas-berkas tersebut, terjadi beberapa kebingungan oleh para OPD (Organisasi Perangkat Daerah) karena beberapa kelengkapan atau hal yang tidak dimengerti (Syifa. et al. 2021). Biasanya para OPD dan pegawai BPKAD Kota Denpasar berkomunikasi menggunakan aplikasi pengirim pesan online yaitu WhatsApp tetapi kadang dengan menggunakan aplikasi ini, pertanyaan-pertanyaan yang masuk tidak bisa direkap dan Kepala Badan juga tidak bisa memantau pertanyaan apa saja yang masuk setiap harinya. Terlalu banyak pertanyaan juga kadang membuat pegawai bingung bagaimana menjawab pertanyaan tersebut selain itu terkadang terdapat pertanyaan yang sudah pernah dijawab, ditanyakan lagi oleh OPD yang lain (Wibawanto. et al. 2020).

Terdapatnya permasalahan tersebut, diusulkan untuk membuat suatu *website* yang bisa menampung semua pertanyaan dari OPD dan pegawai BPKAD Kota Denpasar akan menjawab dengan baik, disamping itu juga pada *website* ini direncanakan akan ditampilkan pertanyaan-pertanyaan yang sering ditanyakan. Untuk kegiatan pendesainan antarmuka website ini akan melibatkan langsung pengguna yaitu pegawai atau admin untuk hasil yang lebih baik (Adysta. et al., 2020).

## 2. METODE PELAKSANAAN

Proses pembuatan *website* ini dilakukan dengan beberapa tahapan yang dimana yang dimana tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 2.1

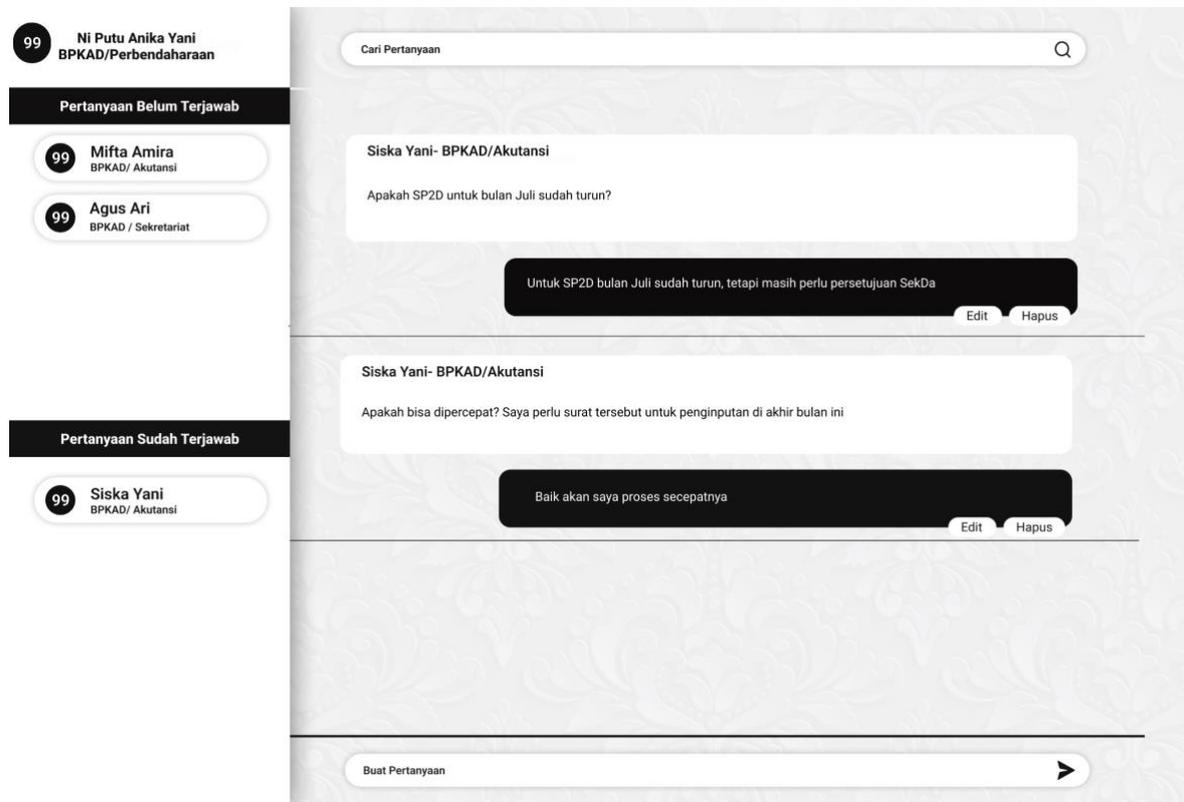


Gambar 2.1 Tahapan Metode Pelaksanaan

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

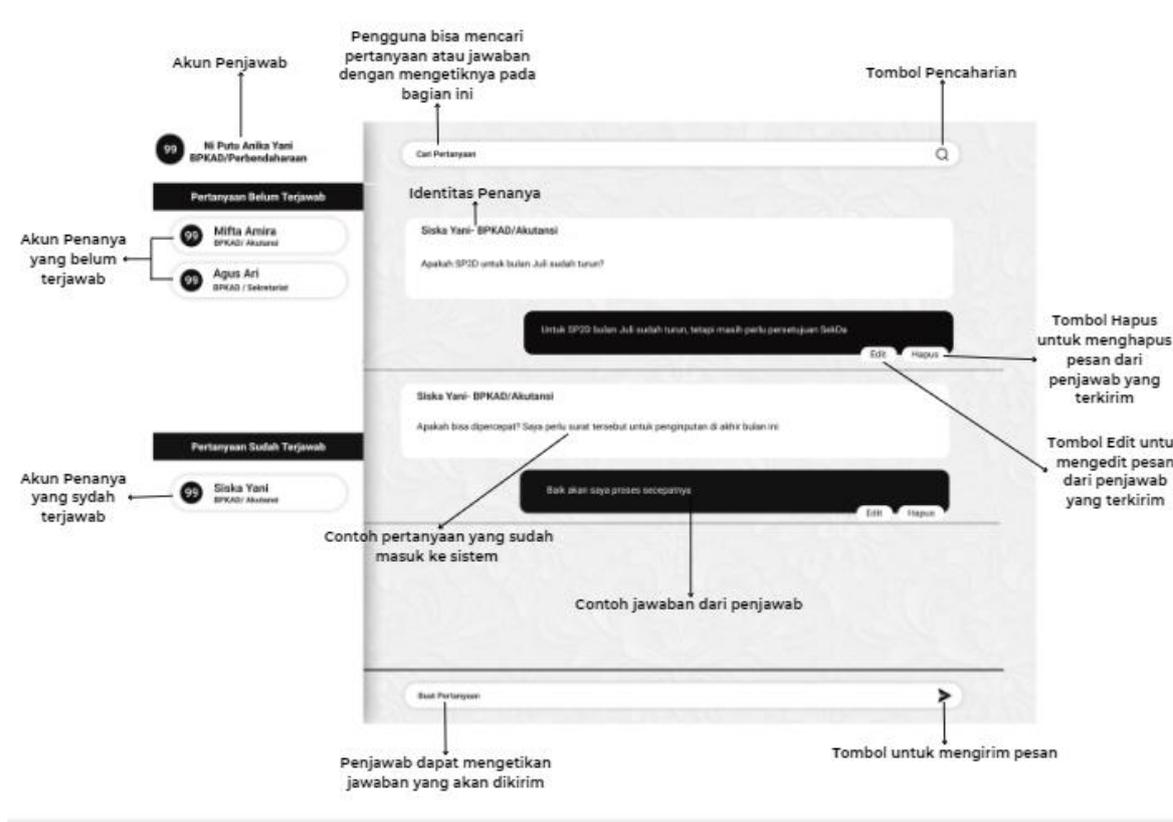
Pada kegiatan ini dilakukan beberapa kali diskusi mengenai proyek yang akan dikerjakan. Pendesainan antarmuka ini harus melibatkan langsung para pengguna agar harus lebih maksimal (Andharini. 2021). Setelah dilakukan diskusi beberapa kali didapatkan hasil bahwa *website* akan memiliki beberapa fitur yang akan mempermudah pengguna dan dalam tahap pendesainan *website* ini melibatkan pengguna juga khususnya di lingkungan kantor (Markus et al., 2021) Hasil yang didapatkan yaitu dengan adanya kegiatan ini pegawai merasa terbantu karena dengan adanya *website*

ini dapat mempermudah mendata dan menjawab setiap pertanyaan dari OPD (Organisasi Perangkat Daerah) di wilayah Denpasar(Dicky, et al. 2021).



Gambar 3.1 Desain Antarmuka

Pada Gambar 3.1 yaitu ditampilkan secara kasar bagaimana gambarannya, dengan beberapa fitur seperti pengiriman pesan dan menerima, lalu ada pertanyaan yang masuk akan digolongkan menjadi yang sudah dijawab dan yang belum dijawab serta fitur pencari pertanyaan(Rizky. 2021). Desain antarmuka ini didesain menggunakan figma dan rencananya akan berbentuk *website* dan menggunakan HTML dan CSS serta pengelolaan back-endnya memakai xampp(Akik et al., 2022).



Gambar 3.2 Tampilan Desain Antarmuka Detail

Pada Gambar 3.2 ditampilkan penjelasan secara kasar fungsi dari beberapa fitur yang akan dimasukkan dalam pembuatan *website*. Desain antarmuka yang telah dibuat, terdapat beberapa fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna seperti pada bagian kiri akan terdapat akun dari penjawab yang dimana penjawab tersebut merupakan admin yang berwenang menjawab pertanyaan. Selanjutnya pada dibawahnya akan terdapat penggolongan pertanyaan yang sudah dijawab maupun yang belum dijawab oleh admin. Pada bagian kanan merupakan kolom chat, yang dimana dalam proses penjawaban. Pada kolom chat terdapat juga fitur pencarian dengan mengetikkan kata kuncinya dan juga tentunya tempat untuk merespon jawaban yang akan dikirimkan penjawab.

Pada rencana implementasi dari *website* yang dibuat yaitu desain dari *website* tersebut selanjutnya akan dibuat *front-end* dan *back-end* dari *website* ini setelah disepakati maka akan dimasukkan data-data yang dibutuhkan seperti nama-nama pegawai ASN dan kontrak sebagai penanya dan penjawab. Selanjutnya pada proses pembuatan akun untuk masing-masing pengguna lalu yang selanjutnya *website* ini akan dikelola oleh BPKAD Kota Denpasar. Dengan adanya rencana pembuatan *website* ini, respon dari pegawai cukup baik karena akan membantu dalam mempercepat jawaban yang seharusnya diberikan dan juga pendataan pertanyaan-pertanyaan dari Organisasi Perangkat Daerah (OPD).



Gambar 3.3 Foto Pelaporan Akhir *Website*

#### **4. KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di BPKAD kota Denpasar ini yaitu menghasilkan desain *website* yang bisa membantu dalam menampung pertanyaan yang masuk ke BPKAD Kota Denpasar sehingga pegawai dapat menjawab secara terstruktur, cepat dan bisa direkam dengan baik.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah (BPKAD) Kota Denpasar yang telah memberikan kesempatan untuk PKL selama 2 bulan dengan pengalaman dan ilmu yang telah diberikan, Pembimbing akademik yang juga mendampingi dan membimbing selama menjalani PKL dan juga rekan PKL saya yang telah bersama-sama dalam menyelesaikan proyek ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah Kota Denpasar. 2022 “ Berita BPKAD Kota Denpasar “, <https://www.bpkad.denpasarkota.go.id/berita>, diakses pada 29 Oktober 2022.

Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah Kota Denpasar. 2022 “ Bank Data Kota Denpasar “, <https://bankdata.denpasarkota.go.id/>, diakses pada 29 Oktober 2022.

Rizky F. L (2021). Perancangan Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Menggunakan User Centered Design Dalam Pembelajaran Keragaman Budaya. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)* Vol. IV: hlm. 1 – 6

Akik,H, Hana, M. F(2022). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *JUTEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*. Vol. 10: 5-9.

Andharini Dwi C. (2021) Design an Adaptive E-learning Application Architecture Based on IEEE LTSA Reference Model, *TELKOMNIKA*, Vol.13, No.1, March 2020, pp. 284~289

Adysta, R, Mochammad, A.M, Heru, S (2020). Analisis Dan Desain Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Komputer (Studi Kasus pada Toko Arta Boga), *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*. Vol. 8: 5-6.

Markus, E, Setiawan, Dicky, H,Theresia, H. R(2021).Perancangan Desain Antarmuka Pada Aplikasi Kesehatan Pracetak. *JII:Jurnal Inovasi Informatika Universitas Pradita*. Vol.6: 2-3.

Syifa, F, Fenty E. M, Agustin, Undang, S,Yuditha, I (2021). Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.Com Dengan Teknik Flat Design Pada Pt. Selaras Utama Internasional, *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*. Vol. 9 No. 2.

Wibawanto, W, Nugrahani, R (2020). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*. Vol. Xii No. 2.

Dicky, L. K, Refyul R. F(2021).Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*. Volume 10, Nomor 2