

SOSIALISASI PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI WEB PENJADWALAN KONTEN SOSIAL MEDIA

I. W. Restama Yasa¹, A.A.I.N. Eka Karyawati², Cokorda Pramatha³

ABSTRAK

Penjadwalan konten media sosial yang dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel menyebabkan ketidakakuratan, kesulitan koordinasi, dan keterlambatan informasi pada tim kreatif Ramerame.co.id. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dirancang sebuah antarmuka aplikasi web penjadwalan konten media sosial berbasis web yang memfasilitasi kolaborasi real-time dan pengelolaan jadwal yang lebih efisien. Perancangan antarmuka ini dilakukan menggunakan Figma dengan pendekatan desain interaktif dan user-friendly, sehingga menghasilkan tampilan yang intuitif, kolaboratif, dan mudah diakses oleh tim kreatif. Dengan desain ini, proses perencanaan, pencatatan, dan pemantauan konten media sosial dapat dilakukan secara terstruktur, real-time, dan kolaboratif dalam satu platform yang terintegrasi. Hasil evaluasi terhadap perancangan menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi ini berpotensi meningkatkan efisiensi kerja tim kreatif serta mengurangi miskomunikasi dalam perencanaan konten. Meskipun saat ini masih dalam tahap desain, diharapkan pengembangan lebih lanjut dan implementasi antarmuka ini dapat mewujudkan efektivitas manajemen konten media sosial yang lebih baik di masa depan.

Kata kunci : Perancangan antarmuka, aplikasi web, media sosial, kolaborasi real-time, Figma.

ABSTRACT

The manual scheduling of social media content using Microsoft Excel causes inaccuracies, coordination difficulties, and information delays for the creative team at Ramerame.co.id. To address these issues, a web-based social media content scheduling application interface was designed to facilitate real-time collaboration and more efficient schedule management. The interface design was developed using Figma with an interactive and user-friendly approach, resulting in an intuitive, collaborative, and easily accessible display for the creative team. This design enables structured, real-time, and collaborative planning, recording, and monitoring of social media content within an integrated platform. Evaluation results of the design show that the application interface has the potential to improve the efficiency of the creative team and reduce miscommunication in content planning. Although it is still in the design stage, further development and implementation of this interface are expected to realize more effective social media content management in the future.

Keywords: Interface design, web application, social media, real-time collaboration, Figma.

¹ Program Studi Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Udayana, yasa2208561027@student.unud.ac.id.

² Program Studi Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Udayana, eka.karyawati@unud.ac.id

³ Program Studi Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Udayana, cokorda@unud.ac.id

Submitted: 25 Juni 2026

Revised: 15 Juli 2026

Accepted: 20 Juli 2026

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk dalam strategi pemasaran digital yang mengandalkan media sosial sebagai salah satu platform utama. Media sosial kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga telah menjadi media promosi yang efektif, terutama dalam upaya membangun brand awareness dan meningkatkan keterlibatan konsumen (Rahmawati & Purwanto, 2022). Platform seperti Instagram, Facebook, dan Twitter menjadi pilihan utama perusahaan untuk menjangkau audiens secara luas dan efisien. Dalam praktiknya, pengelolaan konten media sosial membutuhkan strategi yang matang, termasuk perencanaan jadwal publikasi yang konsisten dan tepat waktu. Banyak perusahaan masih mengandalkan metode tradisional seperti Microsoft Excel dalam penjadwalan konten, yang seringkali menimbulkan kendala seperti inkonsistensi publikasi dan kurangnya koordinasi antaranggota tim (Faradika et al., 2020). Hal ini berdampak pada efektivitas kampanye media sosial yang dijalankan dan dapat menghambat pencapaian tujuan pemasaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sistem penjadwalan konten berbasis web yang terstruktur dan mendukung kolaborasi real-time (Christian & Narulita, 2024). Sistem ini memungkinkan pengelolaan konten secara otomatis, efisien, dan terintegrasi, serta mendukung pembaruan informasi secara langsung oleh seluruh anggota tim, dengan adanya perancangan desain antarmuka ini, diharapkan menjadi langkah awal untuk dapat meningkatkan efisiensi serta memberikan kemudahan bagi tim kreatif dalam mengatur jadwal konten lintas platform.

Lebih jauh lagi, penggunaan teknologi informasi dalam pengelolaan media sosial tidak dapat dipisahkan dari upaya pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang adaptif terhadap tuntutan era digital. Dalam konteks ini, pelatihan dan peningkatan kompetensi SDM menjadi aspek krusial untuk mendukung efektivitas strategi digital marketing, khususnya pada sektor usaha kecil dan menengah (UMKM) maupun perusahaan yang bergerak di bidang promosi (Setiawan & Dewi, 2023). Oleh karena itu, pengembangan sistem penjadwalan konten media sosial berbasis web tidak hanya menjadi solusi teknis, tetapi juga menjadi bagian penting dalam transformasi digital perusahaan secara menyeluruh. Sistem yang terintegrasi dengan fitur seperti pengelolaan jadwal, pencatatan otomatis, dan pelaporan kinerja konten, diharapkan dapat membantu perusahaan seperti Ramerame.co.id dalam meningkatkan konsistensi, kolaborasi, dan efektivitas kampanye digital mereka.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1. Analisis Permasalahan

Ramerame.co.id merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran dan branding, di mana media sosial menjadi salah satu alat utama dalam mendukung strategi promosi dan komunikasi dengan audiens. Sebagai platform yang memiliki fokus pada pemasaran digital, efektivitas pengelolaan konten media sosial menjadi faktor penting dalam menjaga konsistensi informasi dan daya tarik promosi. Namun, dalam praktiknya, tim kreatif di Ramerame.co.id masih menghadapi beberapa kendala dalam proses penjadwalan dan pengelolaan konten secara efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Ramerame.co.id, ditemukan bahwa proses penjadwalan konten masih dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel. Penggunaan metode ini menimbulkan beberapa permasalahan, di antaranya ketidakakuratan dalam pencatatan jadwal, kesulitan dalam koordinasi antaranggota tim, serta risiko kesalahan dalam publikasi konten. Ketidakakuratan terjadi ketika pembaruan jadwal tidak tercatat secara real-time, sehingga informasi yang disampaikan kepada anggota tim tidak selalu sesuai dengan kondisi terkini. Selain itu, pengelolaan jadwal yang terpisah-pisah menyulitkan koordinasi, terutama jika terjadi perubahan mendadak. Ketidadaan sistem terpusat juga memicu risiko konten tidak sesuai dengan strategi promosi yang telah ditentukan.

Hasil kolaborasi dengan tim manajemen dan kreatif di Ramerame.co.id menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan sistem penjadwalan konten berbasis digital yang terstruktur dan real-time. Sistem tersebut diharapkan mampu mengintegrasikan proses perencanaan, pengelolaan, dan monitoring konten dalam satu platform terpusat yang dapat diakses oleh seluruh anggota tim. Berdasarkan hasil diskusi bersama, disepakati bahwa solusi berbasis web akan mampu menjawab kebutuhan tersebut dengan lebih efektif, efisien, dan akurat.

2.2. Perencanaan Solusi

Sebagai tindak lanjut dari hasil identifikasi permasalahan dan diskusi bersama tim kreatif di Ramerame.co.id, dirancang sebuah antarmuka aplikasi web penjadwalan konten berbasis web yang bertujuan untuk memfasilitasi kolaborasi real-time, mempercepat pembaruan jadwal, dan meminimalisir risiko miskomunikasi. Perancangan ini dilakukan dengan melibatkan tim Ramerame.co.id secara langsung dalam proses desain, mulai dari pengumpulan kebutuhan (requirements gathering) hingga validasi rancangan. Keterlibatan ini memastikan bahwa setiap elemen antarmuka yang dirancang sesuai dengan kebutuhan operasional di lapangan.

Proses perancangan dilakukan menggunakan Figma, sebuah platform desain antarmuka yang mendukung kolaborasi interaktif dan prototipe real-time. Desain antarmuka aplikasi ini mencakup beberapa fitur utama, yaitu *Dashboard Utama* untuk menampilkan informasi statistik dan daftar konten, *Kalender Interaktif* untuk mengelola jadwal publikasi, *Manajemen Tim* untuk mempermudah koordinasi antaranggota, dan *Notifikasi Real-Time* untuk memberi informasi perubahan secara langsung. Selama proses perancangan, tim kreatif Ramerame.co.id turut memberikan masukan terhadap fitur-fitur yang diperlukan untuk mempermudah pengelolaan konten, seperti akses cepat terhadap jadwal mingguan, pengaturan notifikasi, serta laporan aktivitas tim. Hasil kolaborasi ini dituangkan dalam bentuk prototipe interaktif di Figma yang memungkinkan visualisasi antarmuka secara langsung.

2.3. Perancangan Antarmuka

Setelah analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah perancangan antarmuka aplikasi web dengan fokus pada desain pengguna yang ramah dan navigasi yang intuitif. Antarmuka dirancang menggunakan Figma, yang memungkinkan pembuatan prototipe interaktif dengan alur navigasi yang sederhana dan mudah digunakan. Desain ini mencakup fitur penjadwalan, kolaborasi real-time, dan pencatatan konten secara terstruktur, yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas tim kreatif.

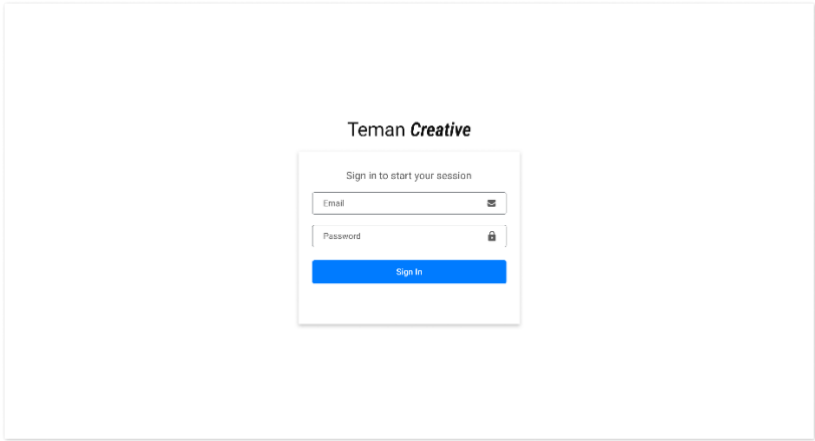
2.4. Validasi dan Evaluasi Desain

Setelah tahap perancangan antarmuka selesai, dilakukan uji coba melalui simulasi oleh tim kreatif di Ramerame.co.id. Validasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan pada tampilan antarmuka, mengevaluasi efektivitas fitur, dan memastikan navigasi berjalan dengan baik. Pengumpulan umpan balik dari pengguna menjadi dasar dalam mengukur kemudahan navigasi, tampilan antarmuka, dan efektivitas fitur yang dirancang.

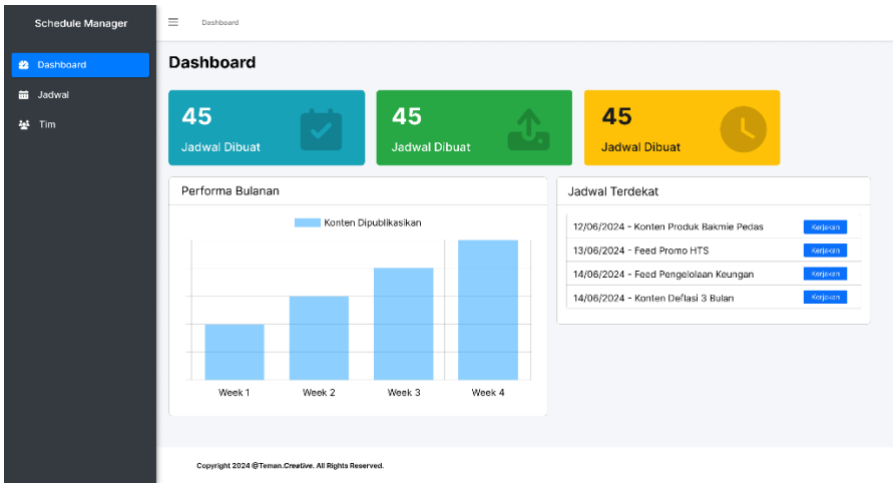
Tahap evaluasi perancangan meliputi analisis hasil uji coba untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan antarmuka. Selain itu, dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil evaluasi untuk memastikan desain mampu mendukung kolaborasi dan perencanaan konten secara efisien dan terstruktur sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan lebih lanjut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan antarmuka aplikasi web penjadwalan konten media sosial menghasilkan beberapa tampilan utama yang dirancang secara interaktif menggunakan Figma. Setiap halaman dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan navigasi dan kolaborasi real-time untuk mendukung efektivitas kerja tim kreatif di Ramerame.co.id.

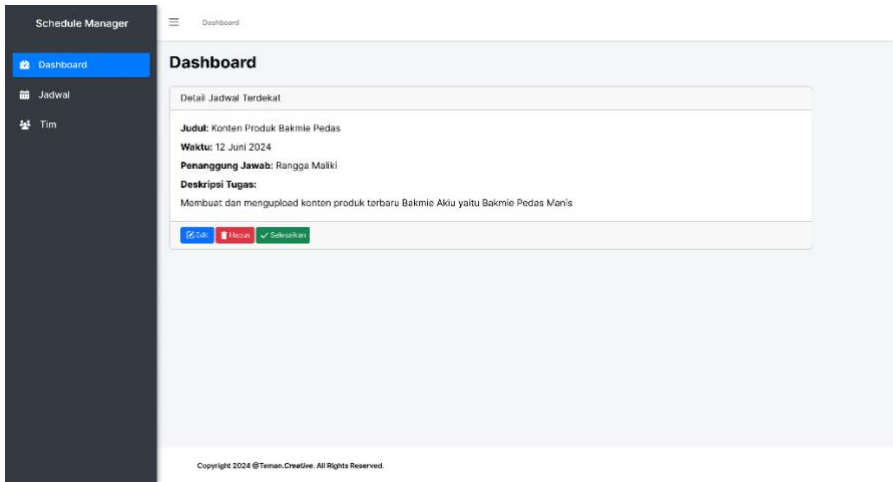


Gambar 3.1 Tampilan Halaman Login



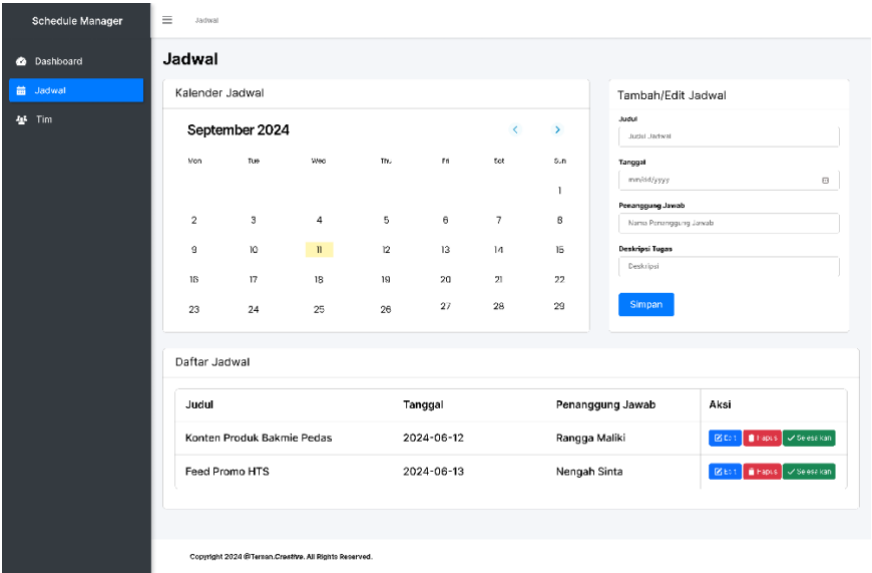
Gambar 3.2 Tampilan Halaman Dashboard

Gambar 3.2 merupakan halaman dashboard yang menampilkan informasi statistik mengenai jumlah jadwal yang dibuat, performa bulanan, dan daftar jadwal terdekat. Pada bagian atas, ditampilkan tiga kartu informasi utama yang menampilkan total jadwal yang dibuat. Selain itu, terdapat grafik performa bulanan yang menggambarkan jumlah konten yang dipublikasikan setiap minggunya. Di sebelah kanan, daftar jadwal terdekat ditampilkan dengan opsi 'kerjakan' untuk memudahkan akses langsung ke tugas yang perlu diselesaikan.



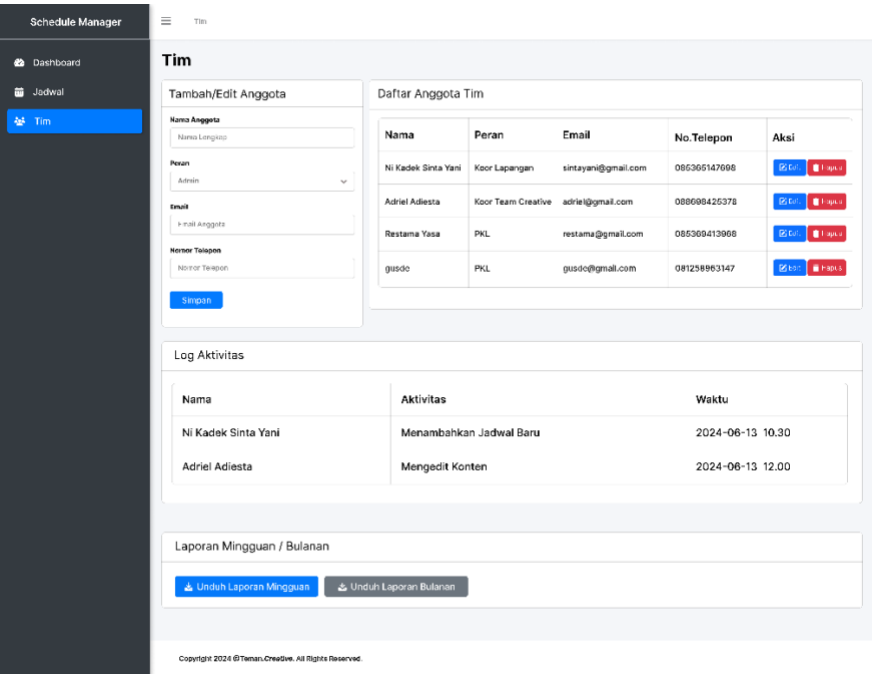
Gambar 3.3 Tampilan Halaman Detail Konten

Gambar 3.3 merupakan halaman detail jadwal yang menampilkan informasi terperinci mengenai sebuah jadwal yang dipilih oleh pengguna. Detail yang ditampilkan meliputi judul konten, tanggal pelaksanaan, penanggung jawab, dan deskripsi tugas. Terdapat juga tiga tombol aksi, yaitu 'Edit', 'Hapus', dan 'Selesaikan' yang mempermudah pengelolaan tugas secara langsung.



Gambar 3.4 Tampilan Halaman Jadwal

Gambar 3.4 merupakan halaman jadwal yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mengelola jadwal konten. Terdapat kalender interaktif yang menampilkan tanggal-tanggal di mana konten akan dipublikasikan. Di sebelah kanan, pengguna dapat menambah atau mengedit jadwal dengan mengisi form yang berisi judul, tanggal, penanggung jawab, dan deskripsi tugas.



Gambar 3.5 Tampilan Halaman Tim

Halaman Tim berfungsi untuk mengelola data anggota tim yang terlibat dalam pembuatan dan pengelolaan konten. Setiap anggota memiliki informasi nama, peran, email, dan nomor telepon yang ditampilkan dalam

tabel. Selain itu, terdapat Log Aktivitas yang mencatat setiap perubahan yang dilakukan oleh anggota tim, serta opsi untuk mengunduh laporan mingguan dan bulanan dalam format dokumen.

4. KESIMPULAN

Perancangan antarmuka aplikasi web penjadwalan konten media sosial berbasis Figma ini menghasilkan desain yang berfokus pada kemudahan navigasi, kolaborasi real-time, dan tampilan yang terstruktur. Dari hasil evaluasi dan validasi yang dilakukan, diperoleh masukan yang menunjukkan bahwa antarmuka ini dapat mempermudah tim kreatif dalam merencanakan dan mengelola konten secara lebih terstruktur dan kolaboratif dibandingkan dengan metode tradisional menggunakan Microsoft Excel. Meskipun desain antarmuka ini masih berupa prototipe, hasil evaluasi menunjukkan potensi yang baik dalam meningkatkan koordinasi tim dan mengurangi kesalahan dalam penjadwalan konten. Langkah selanjutnya yang diperlukan adalah pengembangan lebih lanjut ke tahap implementasi untuk menguji efektivitas antarmuka dalam lingkungan kerja nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada PT. Indonesia Bersama Kita Bisa (ramerame.co.id) atas kesempatan yang diberikan dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL), serta seluruh tim yang terlibat dalam proses perancangan antarmuka aplikasi ini. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang berharga, serta rekan-rekan tim yang memberikan ide, masukan, dan dukungan selama proses perancangan berlangsung. Semoga antarmuka yang dirancang ini dapat menjadi langkah awal menuju implementasi sistem penjadwalan konten media sosial yang lebih efisien dan terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- IG. B. D. Putra, C. R. A. Pramatha, & I G. S. Rahayuda. (2024). Aplikasi Manajemen Administrasi Berbasis Website Untuk Meningkatkan Efisiensi Manajemen Properti di PT Prathama Land Properti. *Jurnal Pengabdian Informatika (JUPITA)*, vol. 2, no. 2, pp. 223 – 228.
- V. Laurent, I. G. N. A. C. Putra, & I. G. S. Astawa. (2023). Perancangan User Interface Untuk Aplikasi Serah Terima di PT. Enseval Putera Megatrading. *Jurnal Pengabdian Informatika (JUPITA)*, vol. 1, no. 2, pp. 333 – 338.
- N. W. Windayani, Cokorda Pramatha, & L. A. A. R. Putri. (2023). Sistem Administrasi Pengajuan Barang Berbasis Website Pada Dinas Komunikasi Informatika dan Persandian Kab. Bangli. *Jurnal Pengabdian Informatika (JUPITA)*, vol. 1, no. 2, pp. 299 – 304.
- K. S. Witanto, L. G. Astuti, & I. W. Supriana. (2023). Kegiatan Studi Independen Bersertifikat Pengembang Machine Learning dan Front-End Web di PT Presentologics Dicoding Indonesia. *Jurnal Pengabdian Informatika*, vol. 1, no. 2, pp. 564 – 570.
- Faradika, R. Astri & Zulfahmi. (2020). Sistem Informasi Penjadwalan Otomatis Media Sosial Instagram Untuk Mendukung Promosi Program Studi di Universitas Dharma Andalas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 225 – 230.
- W. B. Setiawan & L. S. Dewi. (2023). Pengembangan Dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Di Era Digital Marketing Menuju 5.0 Dengan Memanfaatkan Platform Media Sosial Pada UMKM Di Desa Sukasukur Kecamatan Cisayong. *Jurnal Umum Pengabdian Masyarakat*, pp. 36 – 44.
- L. A. Christian & S. Narulita. (2024). Perancangan *User Interface* (UI) Sistem *Social Media Scheduler* dengan Metode *Rapid Application Development* (RAD). *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, vol. 17, no. 2, pp. 129 – 137.

- E. P. Rahmawati & S. Purwanto. (2022). Optimasi Media Sosial Instagram Sebagai Penunjang Digital Marketing Pada PT Disty Teknologi Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 3, pp. 36 – 40.
- I. G. Martayasa, A. A. I. N. Eka Karyawati & I. B. M. Mahendra. (2023). Perancangan Antarmuka “BIT POS” Sebagai Sistem Informasi *Point of Sale* Untuk Kasir Pada PT. Bangun Inovasi Teknologi. *Jurnal Pengabdian Informatika*, vol. 2, no. 3, pp. 605 – 610.
- W. S. Maitri, S. Suherlan, R. D. Y. Prakosos, A. D. Subagja & A. M. A. Ausat. (2023). *Recent Trends in Social Media Marketing Strategy*. *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 12, no. 2, pp. 842 – 850.

Halaman ini sengaja dikosongkan