

DESAIN ANTARMUKA SISTEM PENGELOLA PERMINTAAN KONTEN BERBASIS WEBSITE UNTUK PENGELOLAAN KONTEN MEDIA SOSIAL DISKOMINFO KABUPATEN BADUNG

M. A. P. Dewi¹, I. M. Widiartha², dan L.A.A.R. Putri³

ABSTRAK

Pengabdian ini mengembangkan desain antarmuka sistem pengelola permintaan konten di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung menggunakan metode Design Thinking dan aplikasi Figma. Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk menciptakan sistem yang efisien dalam memfasilitasi pengajuan dan pengelolaan konten media sosial. Metode Design Thinking diterapkan melalui tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, yang memungkinkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna serta iterasi desain yang berkelanjutan. Hasil dari pengembangan menunjukkan bahwa sistem yang dihasilkan memiliki fitur intuitif, desain responsif, dan memberikan pengalaman pengguna yang positif. Penggunaan Figma dalam pembuatan prototipe memungkinkan evaluasi dan penyesuaian desain yang efektif. Proyek ini memberikan kontribusi berupa rancangan antarmuka sistem pengelola permintaan konten yang diharapkan dapat mendukung efektivitas pengelolaan konten di Diskominfo Kabupaten Badung.

Kata kunci : Design Thinking, Figma, Pengelolaan Konten, Sistem Informasi, Komunikasi Publik.

ABSTRACT

This study develops an interface design for a content request management system at the Communication and Information Office of Badung Regency (Diskominfo Kabupaten Badung) using Design Thinking methodology and Figma application. The primary objective is to create a system that efficiently facilitates content submission and management for social media. The Design Thinking approach is implemented through the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, which allows for a deep understanding of user needs and iterative design improvements. The results demonstrate that the developed system features an intuitive interface, responsive design, and a positive user experience. The use of Figma in prototype creation enabled

¹ Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Denpasar, 80117, Denpasar, dewi.2208561130@student.unud.ac.id

² Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Denpasar, 80119, Denpasar, madewidiartha@unud.ac.id

³ Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Denpasar, 80225, Denpasar, rahningputri@unud.ac.id

Submitted: 25 Juni 2026

Revised: 15 Juli 2026

Accepted: 20 Juli 2026

effective design evaluation and adjustments. This project contributes by providing a user interface design for a content request management system that is expected to support the effectiveness of content management at the Communication and Informatics Office of Badung Regency.

Keywords: Design Thinking, Figma, Content Management, Information System, Public Communication.

1. PENDAHULUAN

Informasi memiliki peran penting, terlebih saat ini masyarakat sedang menjadi era masyarakat informasi (information society) dan masyarakat pembelajaran (learning society). Dalam era digital saat ini, komunikasi yang efektif dan efisien menjadi kunci utama dalam penyebaran informasi publik. Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung (Diskominfo Kabupaten Badung), sebagai bagian dari pemerintah daerah, memegang peran penting dalam hal ini, mengingat fungsinya sebagai humas dan pengelola informasi publik. Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Badung merupakan Perangkat Daerah Pemerintah Provinsi Bali yang mempunyai tugas membantu melaksanakan Urusan Pemerintahan dalam Bidang Komunikasi dan Informatika. Untuk mendukung fungsi tersebut, Diskominfo Kabupaten Badung memerlukan sistem yang dapat memfasilitasi pengelolaan konten media sosial secara optimal. Oleh karena itu, laporan ini disusun bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem antarmuka yang dirancang khusus untuk mempermudah pengelolaan konten di Diskominfo Kabupaten Badung. Sistem ini bertujuan untuk menyediakan wadah bagi pihak-pihak terkait untuk mengajukan permintaan konten serta untuk mengelola konten yang akan diposting di media sosial Diskominfo Kabupaten Badung.

Pembuatan sistem ini berlandaskan pada kebutuhan sebagai pengelola informasi publik dan penyebar informasi dari pemerintah kabupaten. Dengan adanya sistem ini, proses pengajuan dan pengelolaan konten diharapkan dapat dilakukan dengan lebih terstruktur, efisien, dan transparan. Sejak berdirinya pada awal Januari 2017, Diskominfo Kabupaten Badung telah berperan penting dalam mempublikasikan informasi publik secara efisien dan transparan. Bidang Pengelolaan Informasi Publik di Diskominfo Kabupaten Badung memainkan peran strategis dalam mendukung prinsip-prinsip good governance dengan membuka akses informasi kepada masyarakat luas. Saat ini, PPID Kabupaten Badung meliputi 113 PPID Pelaksana di berbagai perangkat daerah dan lembaga terkait. Oleh karena itu, pengembangan desain antarmuka sistem pengelola permintaan konten ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan konten serta memperkuat komunikasi publik yang lebih baik di Kabupaten Badung.

Desain antarmuka sistem pengelola permintaan konten merupakan solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan konten media sosial. Sistem ini bertujuan untuk menyediakan platform digital yang memungkinkan pihak-pihak terkait mengajukan permintaan konten serta mengelola informasi yang akan dipublikasikan. Pengembangan antarmuka ini dilakukan berdasarkan prinsip user-centered design, dengan pendekatan Design Thinking sebagai metode utama. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan desain yang tidak hanya fungsional, namun juga relevan dengan kebutuhan pengguna di lingkungan Diskominfo. Oleh karena itu, pengembangan desain antarmuka sistem pengelola permintaan konten ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan konten serta memperkuat komunikasi publik yang lebih baik di Kabupaten Badung.

2. METODE PELAKSANAAN

Proses pengembangan sistem ini menggunakan pendekatan Design Thinking, sebuah metode pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna (user-centered). Pendekatan ini dilakukan secara iteratif melalui lima tahapan utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, guna menghasilkan solusi yang relevan dan efektif. Design Thinking mendorong kolaborasi lintas disiplin dan kreativitas dalam merancang solusi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna.

2.1. Empathize

Tahap pertama dari proses desain dimulai dengan menggali kebutuhan pengguna melalui observasi langsung terhadap staf Diskominfo. Kegiatan ini dilakukan untuk memahami proses kerja mereka dalam mengelola

permintaan pembuatan konten. Dari interaksi ini, diperoleh berbagai insight terkait hambatan yang mereka alami dan harapan terhadap sistem yang akan dibangun. Informasi tersebut menjadi dasar penting dalam merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna.

2.2. Define

Tahap ini dijalankan dengan mendata kebutuhan fungsional hasil dari observasi tahap sebelumnya. Kebutuhan fungsional adalah serangkaian permintaan dari pengguna terhadap fitur-fitur yang dibutuhkan oleh sistem. Dalam antarmuka Sistem Pengelola Permintaan Konten (SP2K), ada beberapa fitur yang harus dipenuhi untuk memastikan aplikasi ini sesuai dengan harapan dan kebutuhan. Terdapat tiga aktor pada sistem ini, yaitu User, Admin, dan Manager. Berikut adalah beberapa fitur yang harus dipenuhi:

Tabel 2.1. Kebutuhan Fungsional

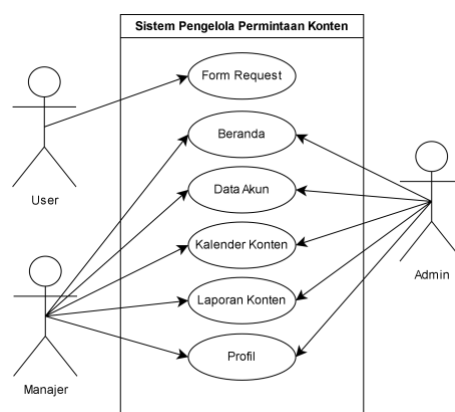
No.	Role	Kebutuhan Fungsional
1	User	Dapat mengirim permintaan konten
2	Manager & Admin	Dapat melihat daftar permintaan konten
3	Manager & Admin	Dapat menjadwalkan permintaan konten
4	Manager & Admin	Dapat melihat dan mengelola laporan permintaan konten
5	Manager & Admin	Dapat melihat informasi akun yang terdaftar
6	Admin	Dapat mendaftarkan, mengelola, dan menghapus informasi akun

Setelah

kebutuhan pengguna terkumpul, langkah berikutnya adalah merumuskan permasalahan utama yang dihadapi oleh pengguna. Permasalahan didefinisikan secara spesifik agar dapat dijawab secara tepat melalui desain antarmuka. Fokus utama yang ditemukan adalah kurangnya sistem terpusat dan kesulitan dalam memantau alur permintaan konten.

2.3. Ideate

Pada tahap ini mulai dikembangkan berbagai gagasan solusi berdasarkan kebutuhan dan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Untuk itu, digunakan Use Case Diagram sebagai alat bantu utama. Use Case Diagram menggambarkan bagaimana sistem akan digunakan oleh berbagai aktor, baik itu pengguna internal maupun eksternal. Diagram ini menyajikan hubungan antara aktor dan fungsionalitas sistem. Setiap aktor mewakili entitas (manusia atau sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem, sedangkan use case mewakili fitur atau layanan yang tersedia.



Gambar 2.1. Use Case Diagram

Adapun fitur yang dapat diakses masing-masing role yaitu :

DESAIN ANTARMUKA SISTEM PENGELOLA PERMINTAAN KONTEN BERBASIS WEBSITE UNTUK PENGELOLAAN KONTEN MEDIA SOSIAL DISKOMINFO KABUPATEN BADUNG

1. User

User merupakan pihak yang mengajukan permintaan pembuatan konten. Fitur yang diakses oleh user meliputi form request.

2. Admin

Admin merupakan peran yang memiliki akses penuh terhadap sistem, termasuk mengelola permintaan dan akun. Fitur yang tersedia untuk admin meliputi:

- Beranda: Admin dapat melihat informasi umum dan statistik sistem.
- Data Akun: Admin dapat mengakses data akun namun tidak dapat menambah/ mengubah informasi akun yang tersedia. Kalender Konten: Admin menjadwalkan dan memperbarui jadwal pelaksanaan konten.
- Laporan Konten: Admin membuat dan menyusun laporan hasil pelaksanaan konten.
- Profil: Admin dapat mengubah data pribadinya di dalam sistem.

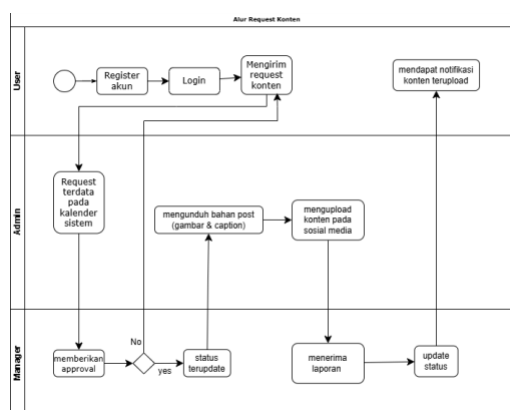
3. Manajer

Manajer memiliki tanggung jawab dalam memantau dan mengevaluasi permintaan serta pelaksanaan konten. Fitur yang dapat diakses oleh manajer meliputi:

- Beranda: Untuk melihat gambaran umum aktivitas sistem.
- Data Akun: Manajer mengelola informasi akun sosial media yang tersedia, menambah, serta mengedit informasi akun tersebut.
- Kalender Konten: Untuk memantau jadwal pelaksanaan konten yang telah direncanakan serta memberikan status (diterima, ditolak) pada request yang masuk.
- Laporan Konten: Untuk meninjau laporan realisasi konten yang telah selesai dibuat.
- Profil: Untuk mengelola informasi akun pribadi.

2.4. Prototype

Pada tahap Prototype, dibuat sebuah activity diagram untuk menggambarkan alur aktivitas pengguna dalam sistem, mulai dari login hingga mengelola konten. Diagram ini membantu memperjelas proses dan memastikan setiap langkah interaksi pengguna terhadap sistem dapat divisualisasikan dengan baik.



Gambar 2.2. Activity Diagram

Desain antarmuka dikembangkan lebih lanjut dalam Figma. Prototipe interaktif ini mencakup elemen-elemen penting seperti formulir pengajuan konten dan dashboard pengelolaan konten. Figma memungkinkan pembuatan prototipe yang responsif dan interaktif, serta memudahkan penyesuaian desain berdasarkan umpan

balik pengguna. Halaman login dan register meminta pengguna untuk memasukkan alamat email dan kata sandi untuk mendapatkan hak akses.

1. Halaman request digunakan untuk mengirimkan informasi postingan yang ingin direquest.
2. Halaman beranda digunakan pengguna dapat melihat statistik dari permintaan post pada hari tersebut, total permintaan postingan, dan total akun media sosial yang dapat dikelola.
3. Halaman data akun berisi mengenai list akun yang dapat dikelola beserta detail informasi akun.
4. Halaman kalender konten berisi informasi permintaan konten yang telah masuk, dibedakan oleh warna pada agenda. Warna abu menunjukkan permintaan belum mendapat izin pimpinan, sedangkan hijau menunjukkan sudah mendapat izin pimpinan.
5. Halaman laporan akhir menunjukkan rincian permintaan dari waktu terkirim, judul, pengirim, akun media sosial tujuan, tanggal posting, dan status. Pada laman ini pengguna dapat mengunduh rekaman dalam bentuk excel.
6. Halaman profil berisi informasi detail mengenai profil pengguna.

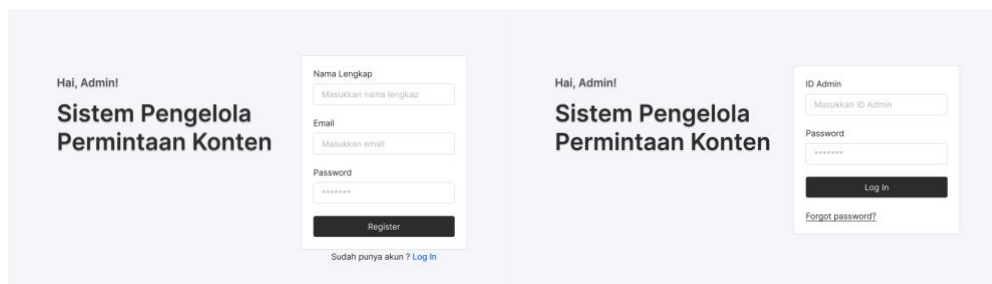
2.5. Test

Tahap terakhir adalah Test, di mana prototipe diuji oleh pengguna akhir untuk mengidentifikasi kekurangan dan area yang perlu diperbaiki. Pengujian ini dilakukan melalui metode User Acceptance Testing (UAT), yaitu proses evaluasi langsung oleh user yang akan menggunakan sistem dalam kegiatan sehari-hari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

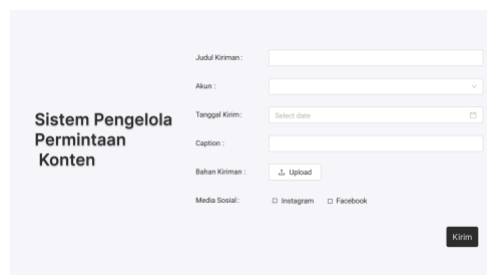
3.1. Desain Antarmuka

Dalam pengembangan desain antarmuka sistem pengelola permintaan konten di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung, metode Design Thinking diterapkan secara sistematis dengan dukungan aplikasi Figma. Berikut merupakan hasil pengembangan desain antarmuka yang telah dirancang :



Gambar 3.1. Halaman login dan register

Halaman ini memungkinkan pengguna untuk masuk ke dalam sistem atau membuat akun baru. Pengguna harus memasukkan alamat email dan kata sandi untuk mendapatkan register dan memasukkan ID Admin serta password untuk login.



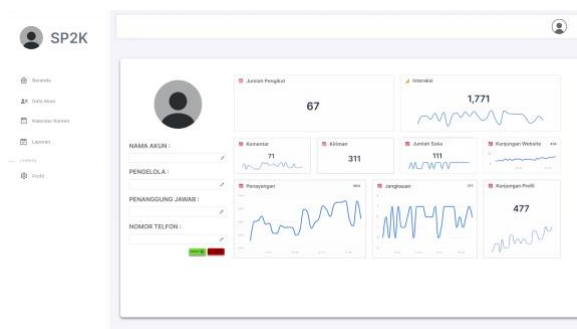
Gambar 3.2. Halaman request post

Halaman ini digunakan oleh user untuk mengisi formulir permintaan konten dengan mencantumkan informasi berupa Judul kiriman, nama akun tujuan, tanggal kirim, caption, bahan kiriman, serta media sosial. Permintaan yang dikirimkan akan masuk ke sistem untuk diproses lebih lanjut



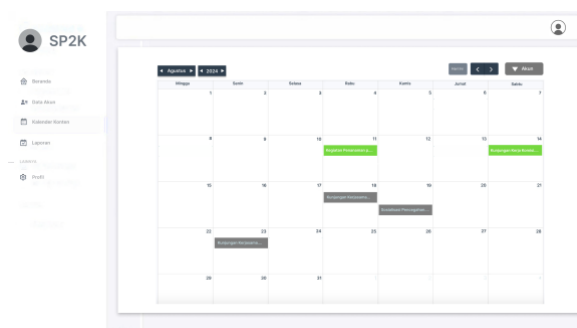
Gambar 3.3. Halaman beranda

Menampilkan ringkasan statistik seperti jumlah permintaan konten hari ini, total permintaan yang masuk, dan jumlah akun media sosial yang dikelola. Halaman ini memudahkan pengguna memantau aktivitas secara umum.



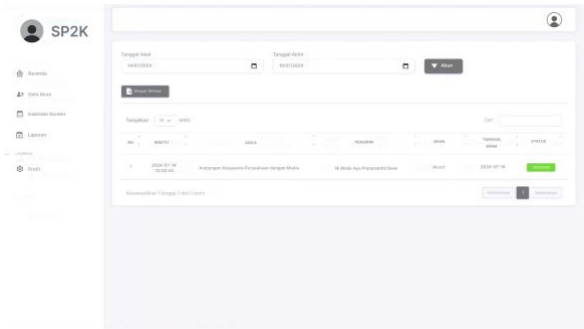
Gambar 3.4. Halaman data akun

Berisi daftar akun media sosial yang dikelola lengkap dengan detail informasi seperti nama akun, pengelola, penanggung jawab, nomor telfon, serta statistik akun. Halaman ini membantu admin dan manajer dalam mengelola sumber daya digital, namun hanya manajer yang dapat mengubah informasi pada akun.



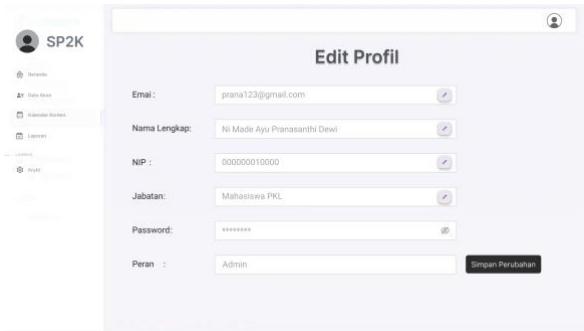
Gambar 3.5. Halaman kalender konten

Menampilkan agenda postingan berdasarkan tanggal dan status approval. Permintaan konten yang belum disetujui diberi warna abu, sedangkan yang sudah mendapat izin pimpinan diberi warna hijau.



Gambar 3.6. Halaman laporan akhir

Menampilkan data rinci dari setiap permintaan yang telah diproses, termasuk waktu pengiriman, pengirim, judul konten, akun tujuan, dan status. Laporan ini juga dapat diunduh dalam format Excel sebagai dokumentasi.



Gambar 3.7. Halaman profil

Menampilkan informasi pribadi pengguna seperti nama, email, dan peran dalam sistem. Admin dan manajer juga dapat memperbarui informasi akun dari halaman ini.

3.1. Pengujian

Pengujian melibatkan 8 orang pegawai sebagai pengguna dari Diskominfo Kabupaten Badung menggunakan pengujian UAT (User Acceptance Testing) untuk memastikan bahwa rancangan desain sistem tersebut berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan. Setiap pertanyaan memiliki lima pilihan respons, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil pengujian UAT tertera pada Tabel 3.1 beserta dengan dokumentasi pengujian.

Tabel 3.2. Hasil Pengujian UAT

Pertanyaan	Respon					Jumlah Respon	Persentase
	SS	S	N	KS	ST S		
Tampilannya mudah dipahami dan digunakan.	8					8	100%
Saya bisa dengan cepat menemukan menu atau fitur yang dibutuhkan.	8					8	100%
Desain tampilannya menarik dilihat dan cocok.	5	1	2			8	75%

DESAIN ANTARMUKA SISTEM PENGELOLA PERMINTAAN KONTEN BERBASIS WEBSITE UNTUK PENGELOLAAN KONTEN MEDIA SOSIAL DISKOMINFO KABUPATEN BADUNG

Mengajukan permintaan konten terasa jelas.	7		1			8	87.5%
Tombol dan ikon di sistem mudah dimengerti fungsinya.	7	1				8	100%



Gambar 3.8. Pelaksanaan Pengujian

Untuk memastikan mitra dapat memahami antarmuka sistem ini, dilaksanakan sosialisasi kepada mitra untuk alur kerja dari antarmuka sistem ini. Sosialisasi dilaksanakan secara offline dan dengan melakukan demonstrasi dari prototipe antarmuka Sistem Pengelola Permintaan Konten (SP2K). Hasil dari penerapan Design Thinking menggunakan Figma menunjukkan bahwa desain antarmuka yang dikembangkan sangat sesuai dengan kebutuhan Diskominfo Kabupaten Badung. Sistem ini menyediakan fitur yang intuitif untuk pengajuan dan pengelolaan konten, serta memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan.



Gambar 3.9. Pelaksanaan Kegiatan

KESIMPULAN

Pengembangan desain antarmuka sistem pengelola permintaan konten di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung telah berhasil menerapkan metode Design Thinking dengan dukungan aplikasi Figma. Desain antarmuka sistem pengelola permintaan konten yang dikembangkan mampu menghasilkan sistem yang intuitif, responsif, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Uji coba antarmuka menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi terhadap tampilan dan fungsionalitas sistem. Studi ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis empati dan iteratif efektif dalam menghasilkan desain sistem informasi yang fungsional dan mudah digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung atas kesempatan untuk melakukan proses pengabdian yang sangat berguna untuk penulis dan juga masyarakat. Penulis juga mengucapkan terima kasih untuk Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana karena telah mengarahkan proses pelaksanaan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

Amriani, S. D., et. al. (2024). Analisis penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 13-25.

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung. (2023). "Laporan dan Evaluasi Pengelola Layanan Informasi dan Dokumentasi (PLID) Kabupaten Badung.

Damayanti, N. K. D. A. (2022). Pengaruh tunjangan kinerja dan promosi jabatan terhadap kinerja pegawai pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung (Doctoral dissertation, Universitas Mahasaraswati Denpasar).

Gede, I. G. A. P. I., et. al. (2024). Sistem Informasi Task Management Pada Bidang PIP Berbasis Website Pada Dinas Kominfo Kabupaten Badung. In *Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer (SPINTER)| Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali* (Vol. 1, No. 3, pp. 557-562).

Mukti, K. T., et. al. (2024). Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(3), 495-403.

Nurhasanah, A., & Voutama, A. (2024). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: FAKULTAS ILMU KOMPUTER). *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1).

Ramdany, S. et. al.(2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1), 30-41.

Septyami, D. E., & Zuhri, S. (2022). Pengelolaan Konten Media Sosial Intagram@ info_tuban dalam Peningkatan Pengikut. *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam*, 5(1), 21-34.

Halaman ini sengaja dikosongkan