

RANCANG ULANG TAMPILAN APLIKASI KIDUNG KABUPATEN BADUNG

I Gede Ngurah Arya Wira Putra¹, Ida Bagus Gede Dwidasmara², dan I Putu Gede Hendra Suputra³

ABSTRAK

Dalam konteks pemerintahan Kabupaten Badung, Dinas Komunikasi dan Informatika memiliki peran utama dalam mendukung pelaksanaan tugas pemerintahan di sektor Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian. Di era teknologi modern, pemerintah Kabupaten Badung berkomitmen untuk meningkatkan kinerja Aparatur Sipil Negara (ASN) dengan fokus pada pengelolaan inventaris aplikasi yang efisien. Penelitian ini berfokus pada perancangan ulang website "Kidung Kabupaten Badung" yang merupakan database inventaris aplikasi pemerintah. Website ini memainkan peran kunci dalam memastikan pengelolaan inventaris aplikasi yang efektif dalam lingkungan yang semakin kompleks.

Kata kunci : Badung, Inventaris Aplikasi, KIDUNG.

ABSTRACT

In the context of the Badung Regency government, the Communications and Informatics Service has a major role in supporting the implementation of government duties in the Communications, Informatics, Statistics and Encryption sectors. In the era of modern technology, the Badung Regency government is committed to improving the performance of the State Civil Apparatus (ASN) by focusing on efficient application inventory management. This research focuses on redesigning the "Kidung Badung Regency" website, which is a government application inventory database. These websites play a key role in ensuring effective application inventory management in an increasingly complex environment.

Keywords: Badung, Application inventory, KIDUNG..

1. PENDAHULUAN

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung bertugas untuk mendukung Bupati dalam pelaksanaan tugas pemerintahan di sektor Komunikasi, Informatika, Statistik, dan Persandian yang merupakan wewenang daerah. Bagian E-Gov atau Electronic Government bertanggung jawab untuk pembuatan serta pemeliharaan sistem informasi yang ada di Kabupaten Badung.

¹Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Denpasar-Indonesia, nguraharya119@student.unud.ac.id

²Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Denpasar-Indonesia, dwidasmara@unud.ac.id.

³Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Denpasar-Indonesia, hendra.suputra@unud.ac.id.

Submitted: 10 Juli 2025

Revised: 29 Juli 2025

Accepted: 30 Juli 2025

Implementasi Tampilan antar muka pada Aplikasi KIDUNG (Komunikasi dan Informasi Badung) sebagai media inventaris aplikasi.

Dalam era modern yang ditandai oleh kemajuan teknologi, pemerintah Kabupaten Badung berkomitmen untuk terus meningkatkan kinerja dan profesionalisme Aparatur Sipil Negara (ASN) dalam menjalankan tugas-tugas pemerintahan. Salah satu aspek penting dalam mencapai tujuan ini adalah pengelolaan inventaris aplikasi yang efisien dan terukur. Transformasi mendasar dari sistem manual ke sistem berbasis teknologi merupakan langkah penting yang perlu diambil untuk mencapai tujuan ini. Oleh karena itu, pengabdian ini memfokuskan pada perancangan ulang tampilan website "Kidung Kabupaten Badung," yang merupakan website inventaris aplikasi yang menyimpan segala informasi tentang aplikasi yang digunakan oleh berbagai instansi pemerintah di Kabupaten Badung.

Website "Kidung Kabupaten Badung" memiliki peran kunci dalam meningkatkan pengelolaan inventaris aplikasi. Dalam latar belakang yang semakin kompleks dengan persyaratan yang semakin ketat dalam pengelolaan data, pemantauan inventaris aplikasi yang efektif adalah suatu keharusan. Perancangan ulang website Kidung ini bertujuan untuk menciptakan platform yang memberikan efisiensi, aksesibilitas, dan keakuratan dalam mencatat, memantau, dan mengelola informasi tentang aplikasi yang digunakan oleh ASN Kabupaten Badung. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme dan kedisiplinan ASN dalam menjalankan tugas-tugasnya, serta memastikan kepatuhan terhadap aturan dan tata kelola yang berlaku. Melalui penelitian ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi positif dalam mewujudkan lingkungan kerja yang lebih objektif dan disiplin di pemerintahan Kabupaten Badung, dengan fokus pada manajemen inventaris aplikasi yang lebih efisien dan terukur.

2. METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai tujuan agar efisiensi pengelolaan inventaris aplikasi di pemerintahan Kabupaten Badung dapat meningkat, maka metode yang akan digunakan yaitu diskusi, perancangan sistem dan evaluasi sistem.

Wawancara	Diskusi	Perancang Sistem	Evaluasi
Wawancara dilaksanakan untuk meraih informasi terkait permasalahan dan keperluan instansi yang kemudian bisa diatasi serta menjadi hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat. Proses wawancara tersebut dilakukan bersama Pembimbing Lapangan di instansi tersebut.	Setelah menerima solusi untuk permasalahan tersebut, dilakukan tahap diskusi yang mencakup pembahasan tentang perubahan desain dan fitur apa yang perlu diperbarui dalam aplikasi inventaris aplikasi yaitu KIDUNG. Pembicaraan ini melibatkan Pembimbing Lapangan di instansi.	Perancangan sistem ini dimulai dengan menciptakan tampilan depan sistem pemantauan antrian berbasis situs web untuk setiap fitur yang ada, menggunakan alat-alat seperti HTML, CSS, JavaScript, dan Bootstrap. Selanjutnya, kami menyediakan sejumlah kode program sebagai panduan awal bagi pengembang dalam mengembangkan situs web perusahaan atau lembaga.	Pada tahap terakhir, dilakukan evaluasi sistem untuk menilai sejauh mana sistem tersebut berhasil mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Gambar 2.1. Diagram Metode Pelaksanaan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini berlangsung di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung, fokus utama kegiatan ini adalah melakukan perancangan kembali tampilan depan (front-end) dari aplikasi KIDUNG. Aplikasi KIDUNG adalah sebuah platform berbasis situs web yang berperan penting dalam pencatatan inventaris aplikasi di Kabupaten Badung.

Proses pengabdian ini mencakup sejumlah aspek yang sangat penting. Penulis memulai dengan mengidentifikasi permasalahan utama dalam antarmuka aplikasi KIDUNG yang memerlukan perbaikan, seperti kesulitan dalam navigasi, tampilan yang membingungkan, serta kurangnya elemen interaktif. Selain itu, penulis juga harus memperhatikan aspek-aspek skalabilitas, dan kecepatan saat merancang ulang tampilan depan. Untuk tugas ini, penulis memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pengembangan web, termasuk pemahaman yang mendalam tentang HTML, CSS, JavaScript, dan framework Bootstrap.

Selama proses pengabdian, penulis menjalin kerja sama yang erat dengan berbagai pihak yang terkait, termasuk petugas di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung. Penulis melakukan wawancara serta diskusi yang mendalam untuk memahami kebutuhan masyarakat setempat, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, dan menangkap aspirasi mereka terkait aplikasi KIDUNG. Kerja sama ini sangat membantu penulis dalam merancang ulang antarmuka agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir.

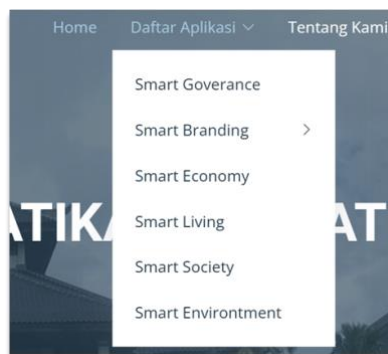
Berikut hasil perancangan tampilan depan (front-end) aplikasi KIDUNG Kabupaten Badung dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. 1 Tampilan *Homescreen* baru dari aplikasi KIDUNG

Gambar ini menampilkan desain homescreen terbaru dari aplikasi KIDUNG Kabupaten Badung. Tampilan depan ini memperlihatkan beberapa fitur utama yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan layanan yang ditawarkan oleh aplikasi. Di bagian atas, terdapat header bar dengan beberapa opsi navigasi, termasuk "Home" untuk kembali ke halaman utama, "Daftar Aplikasi" yang memberikan akses ke berbagai aplikasi yang tersedia dalam KIDUNG, "Tentang Kami" untuk informasi mengenai aplikasi dan pengembangnya, serta "Kontak Kami" yang menyediakan informasi kontak untuk dukungan dan pertanyaan lebih lanjut. Latar belakang gambar menampilkan pemandangan khas Kabupaten Badung, menambah kesan lokal dan autentik pada aplikasi.

Implementasi Tampilan antar muka pada Aplikasi KIDUNG (Komunikasi dan Informasi Badung) sebagai media inventaris aplikasi.

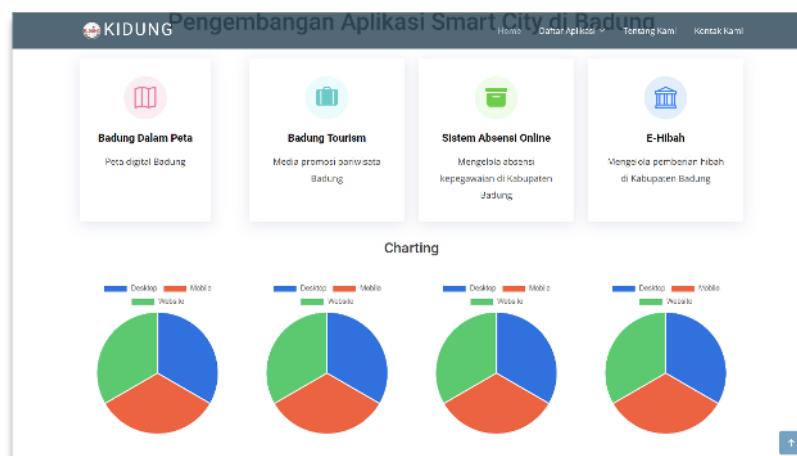


Gambar 3. 2 Tampilan menu daftar aplikasi sesuai kategori

Gambar ini memperlihatkan tampilan menu dropdown dari opsi "Daftar Aplikasi" yang terdapat pada header bar di homescreen aplikasi KIDUNG. Menu ini dikategorikan dengan baik untuk memudahkan pengguna dalam menemukan aplikasi yang mereka butuhkan. Kategori yang tersedia antara lain:

- Smart Governance : Aplikasi yang berkaitan dengan tata kelola pemerintahan yang cerdas.
- Smart Branding : Aplikasi untuk promosi dan branding daerah.
- Smart Economy : Aplikasi yang mendukung kegiatan ekonomi digital.
- Smart Living : Aplikasi yang membantu meningkatkan kualitas hidup masyarakat.
- Smart Society : Aplikasi yang fokus pada kesejahteraan sosial.
- Smart Environment : Aplikasi yang berhubungan dengan pengelolaan lingkungan yang berkelanjutan.

Dengan adanya kategori-kategori ini, pengguna dapat dengan mudah menemukan dan mengakses aplikasi yang relevan dengan kebutuhan mereka. Desain ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan terstruktur.



Gambar 3. 3 Tampilan Menu utama berisi aplikasi utama dan data aplikasi yang existing di Kabupaten Badung yang interpolasikan sebagai chart

Gambar ini menampilkan menu utama dari aplikasi KIDUNG yang berisi beberapa aplikasi penting serta data yang diolah menjadi grafik untuk memberikan informasi visual yang lebih mudah dipahami. Pada bagian atas menu, terdapat empat aplikasi utama yang ditonjolkan, yaitu "Badung Dalam Peta" yang menyediakan peta digital Kabupaten Badung untuk memudahkan navigasi dan pencarian lokasi penting, "Badung Tourism" yang berfungsi sebagai media promosi pariwisata di Kabupaten Badung dengan memberikan informasi tentang tempat wisata, acara, dan atraksi lokal, "Sistem Absensi Online" yang mengelola absensi pegawai di Kabupaten Badung sehingga memudahkan pelacakan dan manajemen kehadiran, serta "E-Hibah" yang mengelola pemberian hibah di Kabupaten Badung dengan memastikan proses yang transparan dan efisien.

Di bawah aplikasi utama, terdapat tiga grafik pai yang menunjukkan distribusi penggunaan aplikasi berdasarkan platform yaitu desktop, mobile, dan website. Grafik ini memberikan gambaran tentang bagaimana pengguna mengakses aplikasi, yang membantu dalam analisis dan pengambilan keputusan untuk pengembangan lebih lanjut. Visualisasi data ini sangat berguna untuk memahami pola penggunaan aplikasi oleh masyarakat dan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan layanan yang disediakan oleh aplikasi KIDUNG. Desain ini dirancang untuk memberikan akses cepat ke aplikasi utama serta memberikan visualisasi data yang membantu dalam memahami penggunaan aplikasi secara lebih komprehensif. Tujuannya adalah untuk mendukung KIDUNG sebagai solusi informatif dan efisien bagi masyarakat Kabupaten Badung.



Gambar 3. 4 Tampilan Footer baru dari aplikasi KIDUNG

Gambar 3.4 menampilkan tampilan footer baru dari aplikasi KIDUNG. Footer ini dibagi menjadi tiga bagian utama yang masing-masing memiliki fungsinya sendiri. Bagian pertama adalah "Useful Links" yang berisi tautan-tautan penting seperti "Home", "Daftar Aplikasi Kami", "Tentang Kami", dan "Kontak Kami", sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses berbagai bagian penting dari aplikasi dengan cepat. Bagian kedua adalah "Contact Us" yang menyediakan informasi kontak untuk Gedung Command Centre - Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung, Bagian E-Government lantai 1, lengkap dengan nomor telepon ((0361) 9066003) dan alamat email (dev.badung@gmail.com) untuk memudahkan pengguna menghubungi pihak yang berwenang jika memiliki pertanyaan atau memerlukan bantuan. Bagian ketiga, berjudul "A Smart Vision For Better Badung", menjelaskan visi dari Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung yang berfokus pada memajukan teknologi informasi untuk mendukung pengembangan aplikasi yang menuju Badung yang lebih cerdas. Selain itu, bagian ini juga menampilkan ikon media sosial (Twitter, Facebook, Instagram, dan YouTube) untuk memungkinkan pengguna mengikuti perkembangan terbaru melalui platform media sosial. Desain footer ini dirancang untuk memberikan akses mudah ke informasi penting dan sumber daya serta memperkuat identitas dan visi dari aplikasi KIDUNG.

Implementasi Tampilan antar muka pada Aplikasi KIDUNG (Komunikasi dan Informasi Badung) sebagai media inventaris aplikasi.



Gambar 3. 5 Sesi diskusi bersama staff Bidan E-Government

4. KESIMPULAN

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung memiliki tanggung jawab penting dalam penyediaan informasi terutama pelayanan terhadap aplikasi yang ada di daerah. Transformasi menuju teknologi berbasis online, seperti pencatatan inventaris yang berisi seluruh aplikasi di Kabupaten Badung menjadi langkah signifikan dalam meningkatkan kualitas data yang ada di Kabupaten Badung. Diharapkan kontribusi penulis dapat memberikan manfaat yang nyata bagi masyarakat Kabupaten Badung dan menjadi inspirasi bagi upaya perbaikan layanan sektor teknologi informasi di berbagai daerah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah bekerja sama dan memberikan bantuan baik berupa informasi maupun langsung selama penyelesaian jurnal pengabdian ini. Seluruh pihak terkait diantaranya :

1. Bapak I Gusti Ngurah Gede Jaya Saputra, S.Sos., M.A.P selaku Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung yang telah menerima penulis dalam melakukan praktek kerja lapangan dan melakukan sosialisasi perancangan ulang tampilan aplikasi KIDUNG Kabupaten Badung.
2. Bapak I Ketut Alit Astamaja, S.Sos. selaku Kepala Bidang E-Government yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan sosialisasi dan pelatihan perancangan ulang tampilan aplikasi KIDUNG Kabupaten Badung.
3. Bapak Ida Bagus Putu Nata Biksuka., S.T selaku pembimbing lapangan dari Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung.
4. Bapak Ida Bagus Gede Dwidasmara, S.Kom.,M.Cs. selaku dosen monev I yang telah memberikan motivasi, saran serta masukan dalam penyelesaian jurnal pengabdian.
5. Bapak I Putu Gede Hendra Suputra, S.Kom.,M.Kom. selaku dosen monev II yang telah memberikan motivasi, saran serta masukan dalam penyelesaian jurnal pengabdian.
6. Para staf Bidang E-Government yang telah memberikan bimbingan dan pengalaman dalam pelaksanaan praktik kerja lapangan dan memberikan masukan terkait hasil jurnal pengabdian dan *front-end* aplikasi KIDUNG.
7. Serta, seluruh rekan seperjuangan yang telah memberikan semangat untuk terus dapat melanjutkan pengerjaan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Indah Purnama Sari, Pipit Putri Hariani, Andy Satria, & Asrar Aspia Manurung. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Materi Ajar Berbasis Web untuk Guru MAS Darul Falah. Wahana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 59-65. <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i2.468>
- Teguh Amor Patria. (2021). Tinjauan Sistem dan Elemen Pariwisata di Kabupaten Badung, Bali, Melalui Sistem Pariwisata Leiper. Journal of Tourism Research, 3(2), 1-15. Retrieved from <https://repository.binus.ac.id/abc123>
- Nurafni Ayu Ningsih & Muhammad Rois Abidin. (2021). Perancangan Design User Interface Website pada Pet Shop Azria di Kabupaten Lamongan. Jurnal Barik, 2(3), 202-216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/123>
- Nurkhotimah, A. (2023). Evaluasi dan Perbaikan Desain User Interface Pada Aplikasi Btn Mobile dengan Metode User Centered Design. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/70873>
- Website Kabupaten Badung. (n.d.). Kidung Badung. Retrieved from <https://kidung.badungkab.go.id/>

Implementasi Tampilan antar muka pada Aplikasi KIDUNG (Komunikasi dan Informasi Badung) sebagai media inventaris aplikasi.

Halaman ini sengaja dikosongkan