

IMPLEMENTASI *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI PENYEWAAN ASET PEMERINTAH BERBASIS WEB

I. D. M. C. Wiguna Marcelino¹, N. A. Sanjaya ER², dan I. B. M. Mahendra³

ABSTRAK

Penyewaan aset pemerintah seringkali menjadi tantangan bagi masyarakat, namun sebagai seorang pekerja magang di Kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Provinsi Bali, tugas saya adalah merancang sebuah aplikasi yang akan mempermudah proses penyewaan aset tersebut. Aplikasi ini akan mengatasi kesulitan akses informasi dan memungkinkan pemesanan yang cepat dan transparan. Fitur-fitur pencarian intuitif akan memungkinkan masyarakat menemukan aset yang mereka butuhkan dengan mudah. Proses pemesanan akan menjadi praktis dan efisien, sehingga masyarakat tidak perlu lagi berurusan secara manual. Aplikasi ini akan meningkatkan transparansi dalam manajemen penyewaan aset, membangun kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah, dan memudahkan masyarakat dalam memanfaatkan aset-aset pemerintah. Tujuan utamanya adalah memfasilitasi masyarakat dalam penyewaan aset pemerintah dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan daerah Provinsi Bali secara keseluruhan.

Kata kunci : penyewaan, aset, pemerintah, website, *UI/UX*.

ABSTRACT

Renting government assets often poses challenges for the public, but as an intern at the Office of Communication, Informatics, and Statistics of Bali Province, my task is to design an application that will facilitate the asset rental process. This application will overcome information accessibility difficulties and enable fast and transparent bookings. Intuitive search features will allow users to easily find the assets they need. The booking process will be practical and efficient, eliminating the need for manual procedures. The application will enhance transparency in asset rental management, build public trust in the government, and facilitate public utilization of government assets. The main goal is to facilitate the public in renting government assets and contribute positively to the overall development of Bali Province.

Keywords: rental, assets, government, website, *UI/UX*.

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan situasi yang dialami masyarakat dalam melakukan penyewaan aset pemerintah, sebagai seorang pekerja magang mahasiswa di Kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Provinsi Bali, tugas saya yang sangat penting adalah merancang antarmuka sebuah aplikasi yang dapat memudahkan proses penyewaan

¹Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Denpasar-Indonesia, dewacandra37@gmail.com

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

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

Submitted: 8 Oktober 2023

Revised: 30 Oktober 2023

Accepted: 31 Oktober 2023

aset tersebut. Aset yang disewakan oleh pemerintah berupa gedung dan ruangan. Dimana mencakup properti atau fasilitas fisik yang dimiliki oleh pemerintah provinsi Bali. Pemerintah memiliki berbagai jenis properti seperti pusat konferensi, balai kota, ruang pertemuan, aula, dan gedung-gedung lainnya yang dapat disewakan kepada publik. Dalam konteks penyewaan ini, masyarakat atau pihak-pihak lain dapat menggunakan fasilitas-fasilitas ini dengan membayar biaya sewa yang mungkin ditentukan oleh pemerintah. Tujuan penyewaan aset pemerintah ini adalah untuk memberikan akses kepada masyarakat umum, lembaga swasta, atau organisasi non-profit agar mereka dapat memanfaatkan fasilitas pemerintah untuk berbagai kegiatan atau acara. Dengan adanya aplikasi yang Anda rancang, diharapkan masyarakat dapat dengan mudah menemukan, memeriksa ketersediaan, dan melakukan pemesanan fasilitas tersebut secara transparan dan efisien.

Masyarakat seringkali mengalami kesulitan dalam mengakses informasi mengenai aset-aset yang dapat disewa, serta dalam melakukan proses pemesanan dengan cepat dan transparan. Dalam antarmuka aplikasi yang akan saya desain, fitur-fitur pencarian yang intuitif akan disediakan untuk memudahkan masyarakat menemukan aset yang mereka butuhkan berdasarkan kategori, lokasi, kapasitas, atau fasilitas yang tersedia.

Dalam mengembangkan solusi yang efektif, perhatian khusus harus diberikan pada antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). UI dan UX adalah singkatan dari User Interface dan User experience yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk website yang dapat meningkatkan brand yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan. (Muhyidin, M. A, dkk 2020). Dalam fungsinya antarmuka yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan akan menjadi kunci utama dalam memastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi yang relevan dan melakukan pemesanan aset pemerintah dengan mudah. Pengguna harus merasa nyaman dan terbantu saat berinteraksi dengan aplikasi atau website yang disediakan. Website sendiri merupakan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Saad, 2020). Pembangunan sebuah website yang responsif dan mudah digunakan juga menjadi komponen penting dalam menyediakan platform yang dapat diakses secara online oleh masyarakat. Melalui pengembangan UI/UX yang baik dan website yang responsif, masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi terkait aset yang dapat disewa dan melakukan pemesanan dengan cepat dan efisien.

Untuk mencapai solusi yang optimal, aplikasi penyewaan aset pemerintah yang akan dikembangkan akan menyediakan fitur-fitur pencarian yang intuitif dan komprehensif. Fitur-fitur ini akan memungkinkan masyarakat menemukan aset yang mereka butuhkan berdasarkan kategori, lokasi, kapasitas, atau fasilitas yang tersedia. Selain itu, proses pemesanan juga akan ditingkatkan melalui penggunaan formulir online yang memudahkan pengguna untuk mengisi informasi terkait acara atau kegiatan yang akan dilaksanakan. Dengan adanya sistem ini, masyarakat dapat dengan mudah melihat ketersediaan aset secara real-time dan melakukan pemesanan dengan cepat dan praktis.

Dengan hadirnya solusi ini, diharapkan masyarakat dapat merasakan kemudahan, kenyamanan, dan transparansi dalam melaksanakan proses penyewaan aset pemerintah. Selain itu, solusi ini juga akan memberikan manfaat berupa peningkatan transparansi dalam manajemen penyewaan aset, yang pada gilirannya akan membangun kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah. Aplikasi dan website penyewaan aset pemerintah ini akan menjadi sarana yang efektif dalam memfasilitasi masyarakat dalam memanfaatkan aset-aset pemerintah untuk kegiatan atau acara yang mereka selenggarakan. Dengan demikian, tujuan utama dari solusi ini adalah memfasilitasi masyarakat dalam melakukan penyewaan aset pemerintah dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan daerah Provinsi Bali secara keseluruhan.

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam upaya yang dilakukan oleh tim dari unit SPBE pada Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika (Diskominfos) Provinsi Bali, metode pelaksanaan untuk membangun perancangan UI/UX sistem penyewaan aset pemerintah berbasis website terdiri dari empat tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, di mana tim menganalisis kebutuhan pengguna dan memahami persyaratan sistem untuk mengidentifikasi tujuan dan fungsionalitas yang diharapkan. Tahap kedua adalah perancangan, di mana tim merancang antarmuka pengguna yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan berdasarkan analisis kebutuhan. Tahap ketiga adalah sosialisasi, di mana tim memperkenalkan sistem kepada pengguna dan pihak terkait, mengumpulkan masukan

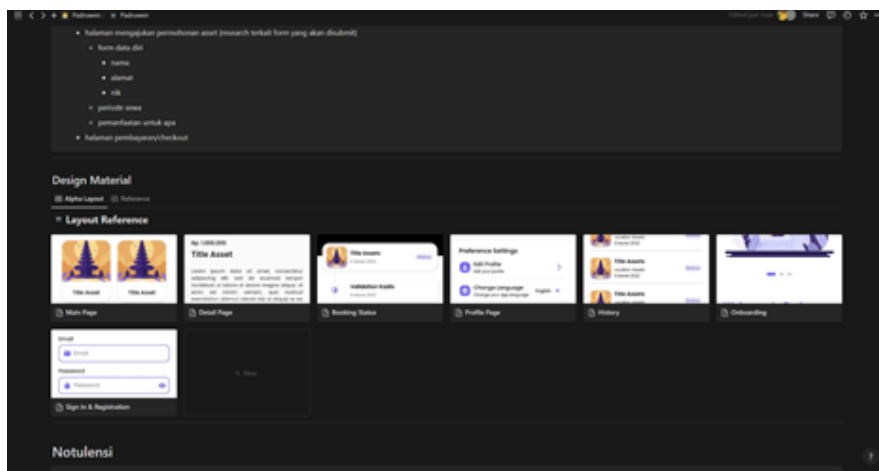
dan umpan balik, serta melakukan penyesuaian berdasarkan tanggapan tersebut. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana tim melakukan evaluasi terhadap performa dan pengalaman pengguna sistem, mengidentifikasi kekurangan atau masalah yang mungkin timbul, dan mengusulkan perbaikan atau peningkatan untuk meningkatkan UI/UX sistem penyewaan aset pemerintah berbasis website secara keseluruhan.

Analisis Kebutuhan	Perancangan	Sosialisasi	Evaluasi
Proses ini mengidentifikasi tujuan utama, fungsionalitas yang diharapkan, serta memahami secara menyeluruh kebutuhan dan preferensi pengguna dalam menggunakan sistem penyewaan aset pemerintah. Analisis ini menjadi dasar untuk perancangan UI/UX yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.	Tahap ini melibatkan perancangan antarmuka pengguna (UI) yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan. Tim merancang tata letak, ikon, warna, dan elemen visual lainnya yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Selain itu, mereka juga merancang alur navigasi yang logis dan efisien untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan sistem penyewaan aset pemerintah.	Tahap sosialisasi melibatkan pengenalan sistem kepada pengguna dan pihak terkait. Tim menyampaikan informasi tentang sistem penyewaan aset pemerintah berbasis website kepada pengguna, menjelaskan fitur-fitur yang ada, dan mengumpulkan umpan balik dari mereka.	Tim melakukan pengujian dan evaluasi sistem penyewaan aset pemerintah berbasis website, mengidentifikasi kekurangan atau masalah yang mungkin timbul, dan merancang perbaikan atau peningkatan yang diperlukan.

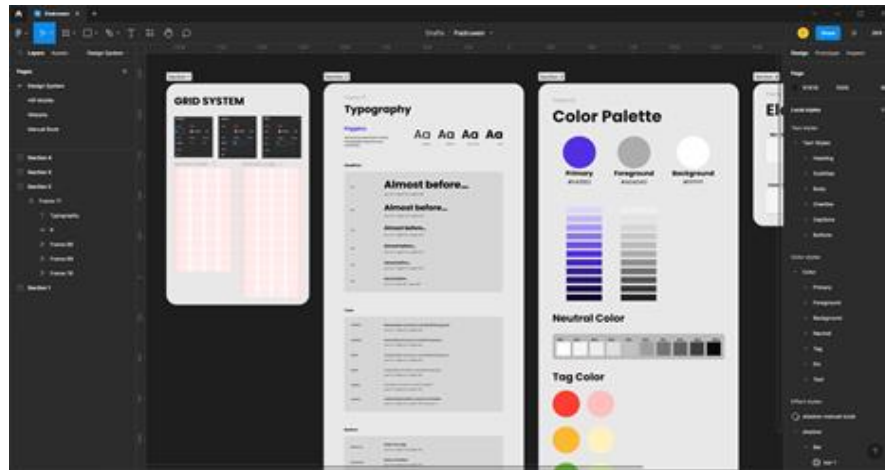
Tabel 2.1. Diagram Metode Pelaksanaan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari metode pelaksanaan yang telah dilakukan adalah sebuah UI/UX aplikasi website penyewaan aset pemerintah yang menghasilkan produk dengan keunggulan yang signifikan. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang mudah digunakan, sehingga pengguna dapat dengan cepat memahami dan berinteraksi dengan sistem. Selain itu, aplikasi ini juga dirancang dengan desain responsif yang memungkinkan akses yang mudah dari berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone. Dengan demikian, masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi terkait aset yang tersedia dan melakukan proses penyewaan dengan cepat dan efisien. Keunggulan aplikasi ini dalam memudahkan proses penyewaan aset pemerintah menjadi solusi yang signifikan dalam meningkatkan aksesibilitas masyarakat terhadap aset-aset pemerintah yang dapat disewa.



Gambar 3. 1 Deep Down Analysis Dari Aplikasi Penyewaan Aset

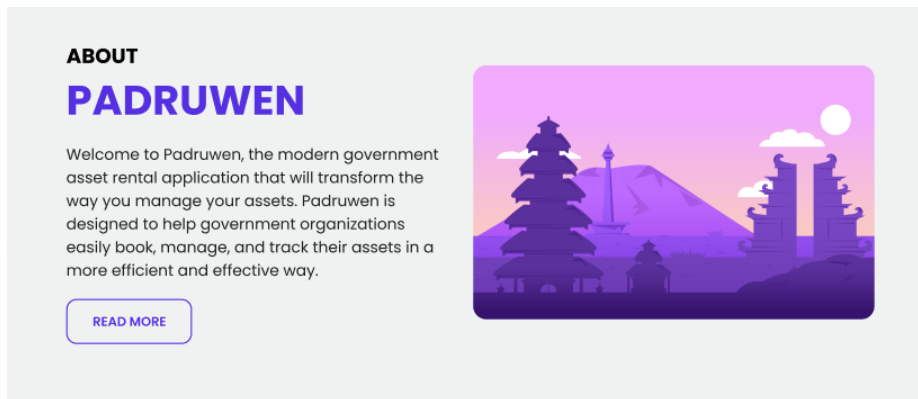


Gambar 3. 2 Desain Sistem Aplikasi Penyewaan Aset Pemerintah

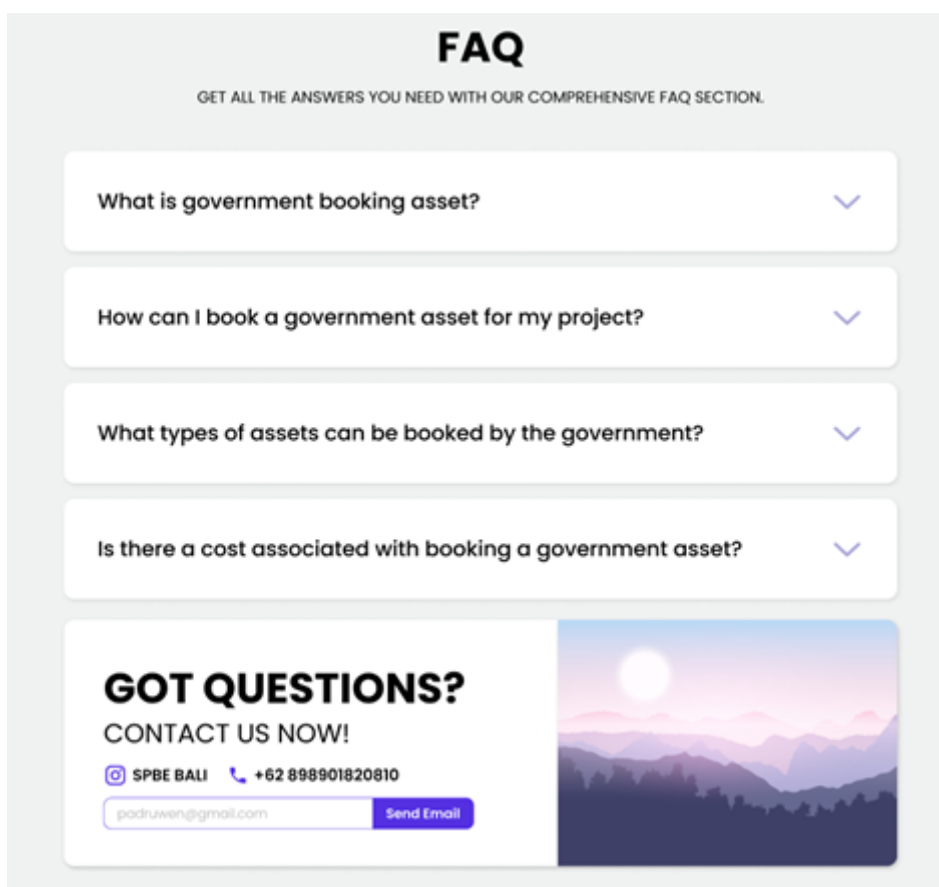


Gambar 3. 3 Halaman Beranda Aplikasi Penyewaan Aset

Pada halaman beranda diletakkan beberapa komponen seperti pencarian dan navigasi yang dimana dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Halaman navigasi berguna untuk membantu pengguna dalam berpindah posisi guna mendapatkan tampilan dan informasi yang diinginkan. Sedangkan bagian pencarian digunakan dalam memudahkan pencarian produk dengan filter atau penyesuaian seperti tanggal dan tempat yang diinginkan pengguna saat melakukan pemesanan.

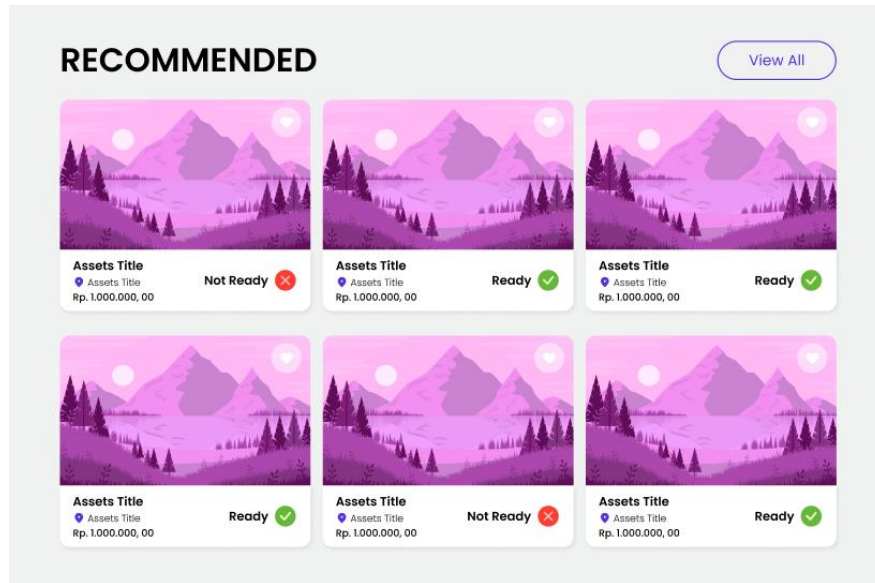


Gambar 3. 4 Halaman Tentang Aplikasi Penyewaan Aset



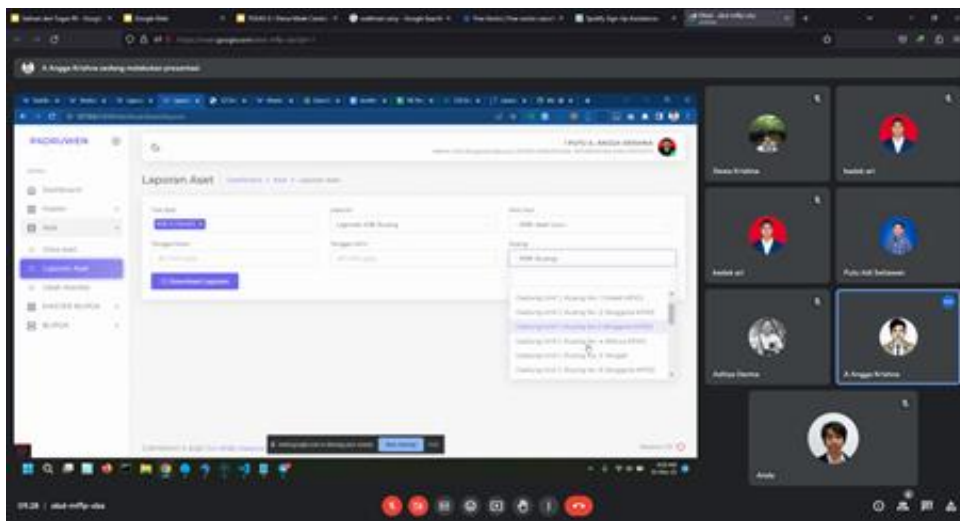
Gambar 3. 5 Halaman FAQ dan Kontak Bantuan Penyewaan Aset

Pada gambar 3.5 halaman ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan maupun kebingungan yang terjadi saat pengguna pertama kali menggunakan Website Penyewaan Aset. Dengan adanya FAQ diharapkan pengguna tidak kesulitan dalam menggunakan website khususnya pada proses pemesanan dan pembayaran.



Gambar 3. 6 Desain Rancangan Produk Penyewaan

Pada halaman produk diusahakan agar semua informasi penting yang diperlukan dapat diterima oleh pengguna sehingga tanpa perlu menuju ke halaman detail, pengguna sudah bisa mendapatkan informasi yang cukup mengenai produk yang ditawarkan oleh penyedia layanan dalam hal ini pemerintah.



Gambar 3. 7 Sesi Diskusi Bersama Tim SPBE



Gambar 3. 8 Dokumentasi Sosialisasi yang Dilakukan Bersama Pihak Pembimbing dan Instansi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh oleh tim pada Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika (Diskominfo) Provinsi Bali mengenai metode pelaksanaan dalam membangun perancangan UI/UX sistem penyewaan aset pemerintah berbasis website, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini memberikan solusi yang efektif dalam meningkatkan aksesibilitas masyarakat terhadap aset pemerintah yang dapat disewa. Dengan menerapkan analisis kebutuhan yang komprehensif, perancangan antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik, serta melalui proses sosialisasi dan evaluasi yang baik, hasilnya adalah sebuah UI/UX aplikasi website penyewaan aset pemerintah yang mudah digunakan dan diakses. Keunggulan aplikasi ini dalam memudahkan proses penyewaan aset pemerintah memberikan manfaat signifikan bagi masyarakat, meningkatkan efisiensi dalam penggunaan aset pemerintah, dan memperkuat hubungan antara pemerintah dengan masyarakat. Dengan demikian, jurnal ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan sistem penyewaan aset pemerintah yang berfokus pada pengalaman pengguna yang optimal dan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi berbasis website.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan jurnal ini. Terima kasih kepada tim dari unit SPBE pada Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika (Diskominfo) Provinsi Bali yang telah bekerja keras dalam menghasilkan jurnal ini. Kami juga ingin berterima kasih kepada pihak terkait, seperti pengelola aset pemerintah dan manajemen Diskominfo, atas dukungan dan kerjasamanya dalam penyusunan jurnal ini. Terima kasih juga kepada semua responden yang telah memberikan masukan dan umpan balik berharga dalam tahap sosialisasi dan evaluasi. Tanpa kontribusi dari semua pihak yang terlibat, pencapaian dan pengembangan solusi untuk meningkatkan aksesibilitas penyewaan aset pemerintah tidak akan terwujud. Ucapan terima kasih kami yang tulus juga diberikan kepada pihak-pihak lain yang telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi selama proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.

Saad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Elex Media Komputindo.