



## Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD Pada Website PMKS Pendataan Anak Yatim Lombok Tengah

**Ria Rizkina**

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Lombok, Praya, NTB, Indonesia.

\*Corresponding Author e-mail: [riarizkina20@gmail.com](mailto:riarizkina20@gmail.com)

Diterima: Maret 2023; Direvisi: Maret 2023; Dipublikasi: Maret 2023

### Abstract

The design of User Interface (UI) and User Experience (UX) for an orphanage care application plays an important role in providing a good user experience and meeting their needs. Therefore, the purpose of this research is to create an orphanage care application that is suitable for the needs and desires of users. The research methodology used is by conducting direct interviews with users and observing similar applications. The results of the study show that users want an application that is easy to use, has an attractive appearance, and useful features. In addition, data security and accessibility must also be considered in designing the application. The final result of this research is a prototype of an orphanage care application with UI/UX that can help users meet their needs easily and enjoyably

**Keywords:** PMKS Application for Orphan Data Collection, Research, UI/UX Design.

### Abstrak

Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada aplikasi PMKS anak yatim memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman pengguna yang baik dan memenuhi kebutuhan mereka. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi PMKS anak yatim yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Metodologi penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan wawancara langsung dengan pengguna serta mengamati aplikasi sejenis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna menginginkan aplikasi yang mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta fitur-fitur yang bermanfaat. Selain itu, keamanan data pengguna dan aksesibilitas juga harus diperhatikan dalam merancang aplikasi. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah prototipe aplikasi PMKS anak yatim dengan UI/UX yang dapat membantu pengguna memenuhi kebutuhan mereka dengan mudah dan menyenangkan.

**Kata Kunci :** Aplikasi PMKS Pendataan Anak Yatim, Penelitian, Desain UI/UX

---

Sitasi: Rizkina, R. (2023). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode UCD Pada Website PMKS Pendataan Anak Yatim Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 10 (1), 32-40.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi perkembangan dan perubahan anak yatim. Melalui pendidikan, anak yatim dapat mempelajari pola perilaku yang diharapkan dan menjadi anggota yang berguna bagi masyarakat. Pendidikan juga berfungsi sebagai sosialisasi, yaitu cara masyarakat mengajarkan kebudayaannya kepada anak yatim dengan perubahan yang sesuai. Interaksi sosial merupakan hal utama bagi pembangunan, oleh karena itu diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas agar anak yatim dapat berkontribusi dalam pembangunan dan mencapai cita-cita bangsa. Di era globalisasi ini, anak yatim dituntut untuk memiliki keterampilan dan potensi dalam dirinya agar bisa bersaing di masa depan dan menjadi manusia yang berguna bagi dirinya sendiri dan orang lain, (Herwin et al., 2019). Di zaman digital saat ini, website dapat menjadi alat yang efektif untuk mempermudah anak yatim dalam mengakses pendidikan. Beberapa situs web tidak memiliki desain dan

pengalaman pengguna yang optimal, sehingga dapat menghambat akses pengguna terhadap informasi atau pendidikan yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, penting untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik pada website PMKS anak yatim dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini.

Penelitian ini menggunakan metode *User Center Design* (UCD) sebagai pendekatan untuk merancang UI/UX pada website PMKS anak yatim. Metode ini mengutamakan pengguna sebagai pusat perhatian dalam proses perancangan, sehingga memastikan bahwa website yang di buat dapat memenuhi kebutuhan mereka. Dalam proses perancangan, peneliti akan melibatkan anak-anak yatim dan pihak terkait untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka terhadap website.

Dengan merancang UI/UX yang tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, website PMKS anak yatim dapat membantu mempermudah akses pendidikan bagi anak yatim serta memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memiliki pengaruh positif terhadap pendidikan anak yatim dan pengembangan tampilan dan pengalaman pengguna pada situs web kategori sosial.

## **METODE**

Dalam proses perancangan website PMKS pendataan anak yatim, digunakan metode pendekatan *User Centered Design* (UCD) yang terdiri dari tiga langkah:

### **A. Inspiration**

Tahap ini membantu mengetahui masalah apa yang akan dihadapi serta kendala apa yang akan muncul. Proses ini penting digunakan untuk mendapatkan solusi terbaik dari perancang maupun pengguna aplikasi (Damayanti et al., 2022).

### **B. Ideation**

Setelah tahap pengumpulan data menggunakan wawancara dan kuesioner pada tahap inspirasi, langkah berikutnya adalah melakukan pengolahan data yang sudah terkumpul. Untuk mendapatkan solusi terbaik dalam merancang prototype. Data yang telah terkumpul akan dianalisis dan dievaluasi untuk memperoleh informasi yang relevan dalam merancang solusi yang tepat untuk masalah yang dihadapi.

Dalam sistem pendataan anak yatim ini mempunyai empat user yaitu:

#### **1. Pendata**

Pendata merupakan user yang bertugas untuk menginput data anak yatim ke dalam sistem. Tugasnya adalah memastikan data yang diinput benar dan lengkap sesuai dengan informasi yang diberikan.

#### **2. Verifikator**

Verifikator merupakan user yang bertanggung jawab untuk memverifikasi data yang diinput oleh pendata. Tugasnya adalah memastikan kebenaran dan kevalidan data sebelum data tersebut disimpan dalam database. Verifikator juga dapat menolak data yang tidak sesuai atau meminta pendata untuk melakukan koreksi.

### 3. Pimpinan

Tugas pemimpin adalah memonitor dan mengendalikan seluruh proses pendataan anak yatim piatu.

### 4. Super admin

Tugas seorang superadmin adalah mempunyai tanggung jawab dalam mengelola dan mengembangkan sistem pendataan anak yatim pada PMKS. Ia harus mengatur hak dan akses pengguna, menjaga agar sistem terus berjalan dengan baik, dan memastikan bahwa data yang dimasukkan ke dalam sistem adalah akurat dan dapat dipercaya.

## C. Implementation

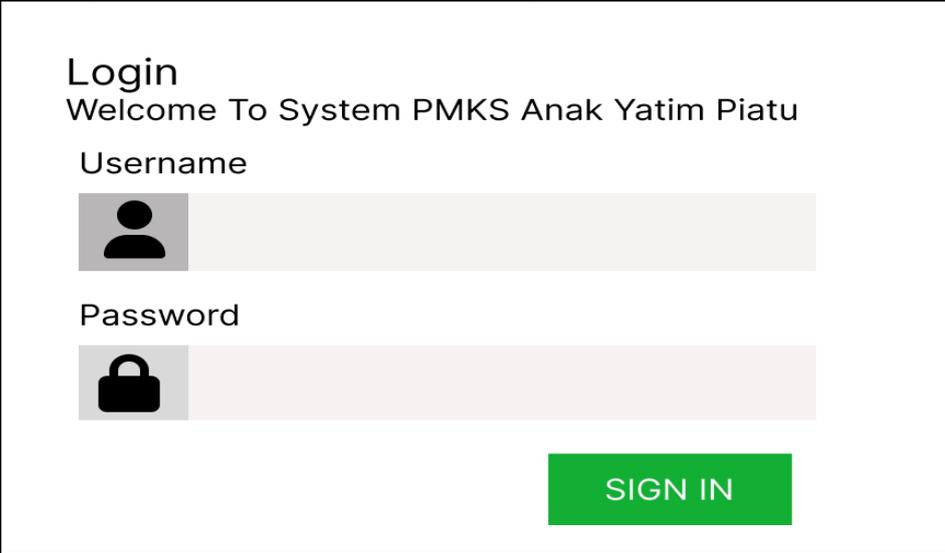
Tahap ini akan menghasilkan hasil akhir dari perbaruan desain website yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sistem pendataan PMKS anak yatim. Dengan pembaruan tersebut, diharapkan sistem dapat menjadi lebih efektif dan efisien dalam membantu pengumpulan data serta pelayanan sosial untuk anak yatim yang membutuhkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengumpulkan data, digunakan dua metode yaitu kuisisioner dan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna, terdapat beberapa kebutuhan yang diinginkan pada aplikasi yang akan dibangun saat sesi wawancara.

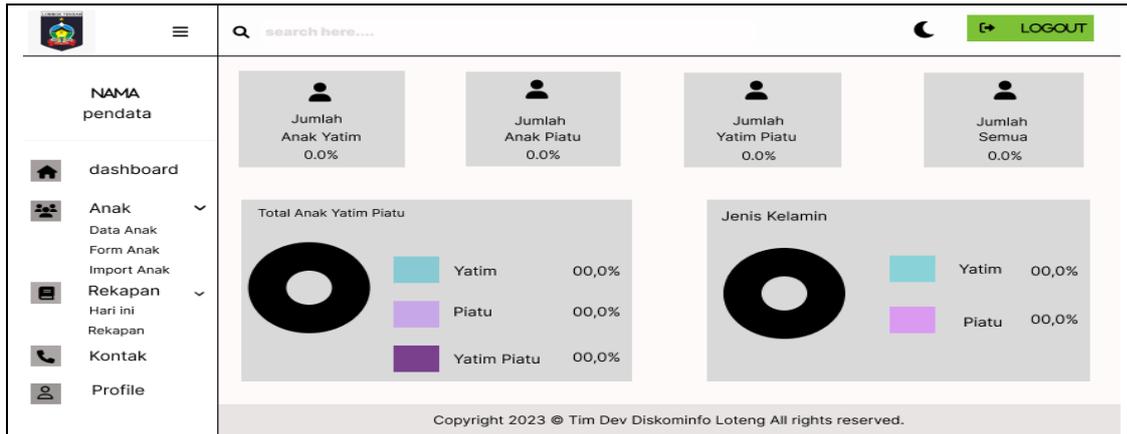
1. Fitur yang di butuhkan berupa filter data, grafik, aktifasi akun
2. Kebutuhan utama yang di butuhkan yaitu pendataan anak yatim di setiap desa dan kecamatan, penyaringan data anak yatim berdasarkan desa dan kecamatan, dan prestasi dari anak yatim.

Berikut ini adalah implementasi desain dari sebuah aplikasi prototipe untuk pendataan anak yatim, yang dibuat dengan menggunakan alat Figma dan didasarkan pada metode *User Centered Design*.



**Gambar 1.** Halaman Log-In

Gambar di atas merupakan tampilan sign-in untuk merepresentasikan menuju account pengguna ke dalam website



**Gambar 2.** Halaman Dashboard pendata

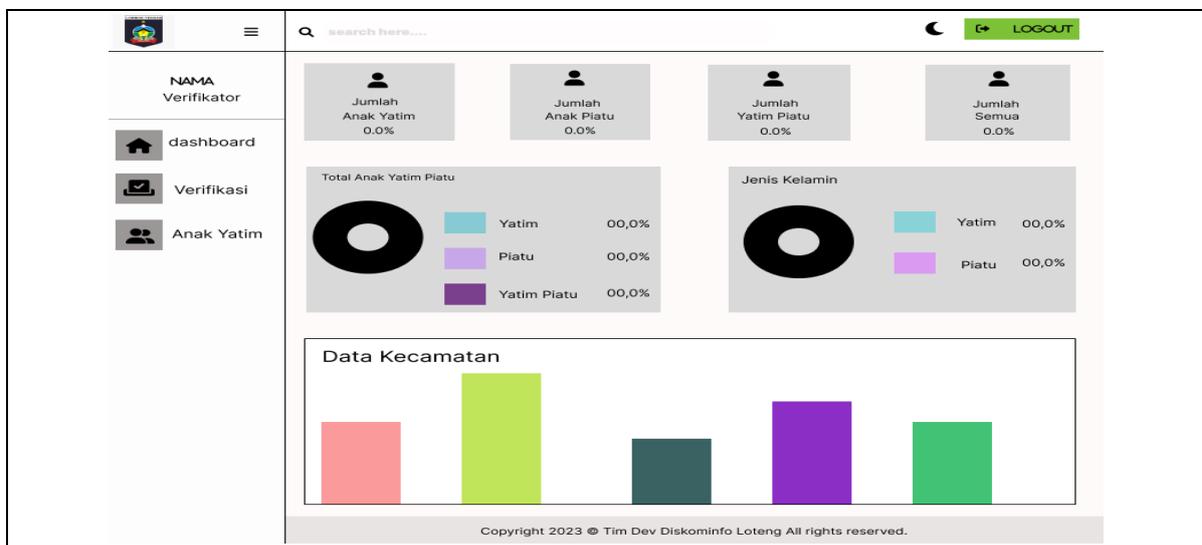
Gambar 2. menampilkan halaman utama dari dashboard pendata di situs web PMKS anak yatim. Halaman ini memberikan informasi awal tentang proses pendataan yang terjadi, seperti jumlah yatim, piatu, dan yatim piatu yang dilaporkan, serta grafik yang menunjukkan data tersebut. Halaman ini dapat diakses oleh para pendata.

**Gambar 3.** Halaman form tambah anak yatim

Gambar 3. Merupakan tampilan form untuk mengumpulkan informasi tentang anak-anak yatim yang membutuhkan bantuan sosial. Form tersebut biasanya mencakup informasi seperti nama lengkap anak, tanggal lahir, alamat, status kepala keluarga, serta informasi lain yang relevan.

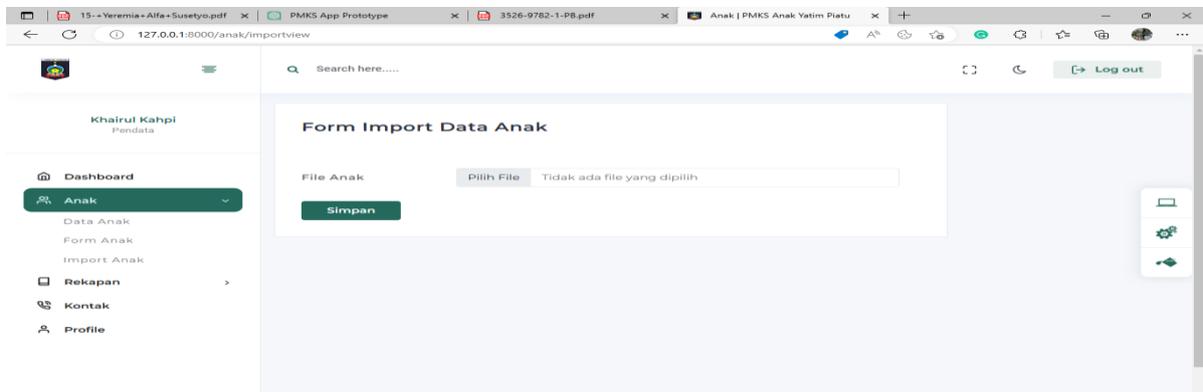


**Gambar 4.** Data anak yang berhasil di tambahkan



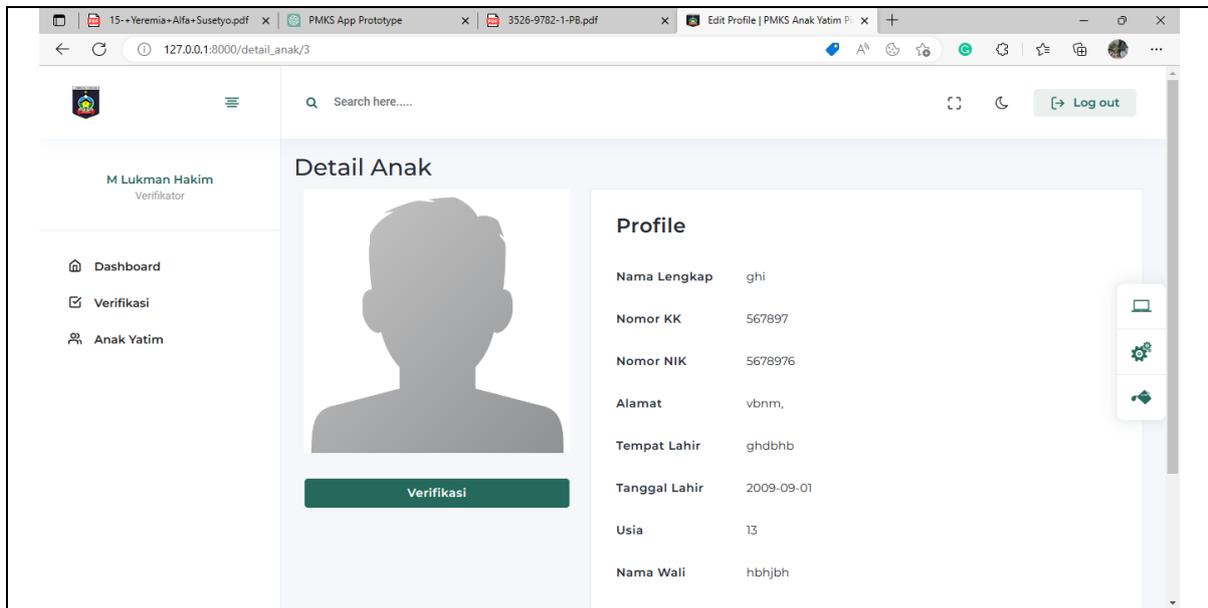
**Gambar 5.** Halaman dashboard verifikator

Gambar 5. menampilkan halaman utama dari dashboard verifikator terdapat grafik data kecamatan yang menunjukkan banyak anak yatim yang ada di setiap kecamatan.



**Gambar 6.** Halaman import anak pada role pendata

Gambar 6. Halaman impor anak tersebut dirancang untuk digunakan di daerah dengan sinyal yang sulit. Sebelum mengimpor data anak ke dalam sistem pendataan, pengguna harus memasukkan data terlebih dahulu ke dalam lembar Excel.



**Gambar 7.** Halaman detail anak yang belum terverifikasi pada role verifikator

Gambar 7. Halaman detail anak pada PMKS pendataan anak yatim merupakan halaman yang berisi informasi detail mengenai data anak yatim yang terdaftar dalam sistem PMKS. Pada akhir sesi wawancara, dilakukan kuisisioner untuk melihat tingkat kepuasan dari pengguna menggunakan Google Formulir.

Apakah aplikasi PMKS dilengkapi dengan fitur yang mudah di pahami? \*

1 2 3 4 5

sulit di pahami      mudah di pahami

---

Apakah Anda memiliki saran atau masukan untuk perancangan UI/UX aplikasi PMKS? \*

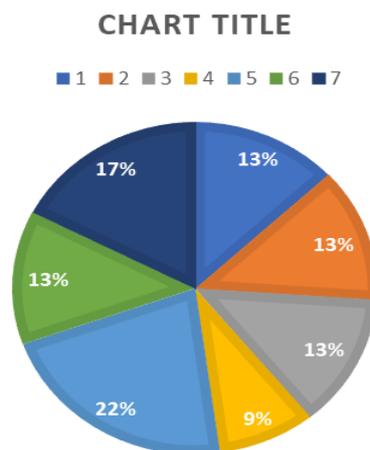
Teks jawaban panjang

---

Apakah Anda memiliki saran atau masukan untuk meningkatkan implementasi aplikasi PMKS \* di masa depan?

Teks jawaban panjang

**Gambar 8.** Google Formulir



**Gambar 9.** Grafik persentase hasil kuisisioner

## KESIMPULAN

Dalam perancangan UI/UX pendataan PMKS anak yatim menggunakan metode UCD, desain yang dihasilkan harus fokus pada kebutuhan pengguna, yaitu petugas PMKS dan anak yatim yang membutuhkan bantuan sosial. Desain UI/UX harus mudah dipahami, user-friendly, dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang memudahkan petugas PMKS dalam melakukan pendataan dan memberikan pelayanan sosial. Desain yang konsisten dan mudah diingat oleh pengguna dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas petugas PMKS. Untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan pengguna, dilakukan pengujian dan evaluasi prototipe UI/UX. Perancangan UI/UX yang baik dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelayanan sosial bagi anak yatim yang membutuhkan bantuan dan perlindungan sosial.

## SARAN

Dalam merancang antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi PMKS bagi anak yatim, pengertian yang mendalam mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna adalah hal yang paling penting. Oleh karena itu, langkah pertama adalah melakukan survei dan penelitian untuk memperoleh informasi tentang harapan, kesulitan, dan preferensi anak yatim dalam menggunakan aplikasi PMKS. Berdasarkan hasil survei, perancang UI/UX dapat merancang tampilan yang mudah digunakan dan ramah pengguna dengan tata letak, ukuran font, warna, dan navigasi yang tepat. Fitur-fitur yang berguna seperti pengaduan, jadwal kegiatan, pemberitahuan, dan komunikasi dengan pihak terkait juga harus disediakan. Keamanan data pengguna juga perlu diperhatikan dan dijamin. Setelah aplikasi diluncurkan, evaluasi dan perbaikan secara berkala perlu dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi tetap sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menjadi pilihan utama anak yatim untuk mendapatkan layanan yang diperlukan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengumpulan, menganalisis, dan memvalidasi data serta desain UI/UX. Kontribusi mereka sangat berharga dalam menjaga akurasi dan kualitas hasil penelitian. Penulis juga tidak akan melupakan dosen pembimbing kami yang memberikan arahan, bimbingan, dan masukan berharga selama penelitian. Bantuan mereka telah membantu meningkatkan kualitas dan validitas penelitian kami. Terakhir, kami berharap bahwa hasil jurnal perancangan UI/UX PMKS untuk anak yatim dengan menggunakan metode UCD ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi para peneliti, desainer, dan praktisi UI/UX di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 551. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>
- Herwin, H., Kaharuddin, K., & Ismail, L. (2019). Persepsi Masyarakat Terhadap Pendidikan Anak Yatim di Kecamatan Balusu Kabupaten Barru. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 173–178. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v7i1.2604>
- Lim, C., Sumarlie, A. C., Fernando, F., & Haris, D. A. (2021). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi “Jikan” Dengan Metode *User Centered Design*. *Computatio : Journal of Computer Science and Information Systems*, 5(1), 16. <https://doi.org/10.24912/computatio.v1i1.12992>
- Ui, P., Aplikasi, U. X., & Wisata, D. (2021). *Tempat Kuliner Berbasis Android Menggunakan Metode User-Centered Design Ui / Ux Design of Tourism Destination and Culinary Places Application Based on Android Using User-Centered Design*. 8(5), 6574–6582.
- Lim, C., Sumarlie, A. C., Fernando, F., & Haris, D. A. (2021). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi “Jikan” Dengan Metode *User Centered Design*. *Computatio : Journal of Computer Science and Information Systems*, 5(1), 16.

<https://doi.org/10.24912/computatio.v1i1.12992>

Iqbal, M., Marthasari, G. I., & Nuryasin, I. (2020). Penerapan Metode UCD (*User Centered Design*) pada Perancangan aplikasi Darurat Berbasis Android. *Jurnal Repositor*, 2(2), 201. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i2.221>