

IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PENGELOLAAN ARSIP PADA APLIKASI SIDARA DI BPS KOTA SUKABUMI

Hanifah Mulyasari
Universitas Nusa Putra
Email : Hanifahmulyasar019@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi menuntut instansi pemerintahan untuk memiliki sistem informasi yang efektif dan mudah digunakan. SIDARA (Sistem Informasi Data dan Arsip Keuangan) merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk pengelolaan data dan arsip keuangan. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) agar sistem lebih mudah dipahami dan efisien digunakan. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, perancangan desain menggunakan Figma, serta evaluasi usability. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang terstruktur meningkatkan kenyamanan pengguna, mempercepat proses kerja, dan meminimalkan kesalahan input data.

Kata Kunci: UI/UX, Sistem Informasi, SIDARA, Web, Usability

Abstrack

The rapid development of information technology requires government institutions to implement information systems that are effective, efficient, and easy to use. SIDARA (Financial Data and Archive Information System) is a web-based application utilized for managing financial data and archives. This study aims to design and implement User Interface (UI) and User Experience (UX) to improve system usability, user understanding, and operational efficiency. The research methods include observation, interviews, design prototyping using Figma, and usability evaluation. The results indicate that a well-structured UI/UX design enhances user comfort, accelerates work processes, and minimizes data input errors.

Keywords: UI/UX, System Information, SIDARA, Web, Usability

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong berbagai instansi pemerintah untuk melakukan transformasi digital dalam meningkatkan kualitas pelayanan dan pengelolaan administrasi. Salah satu bentuk transformasi tersebut adalah penerapan sistem informasi yang mampu mendukung proses kerja secara lebih efektif, efisien, dan terdokumentasi dengan baik. Badan Pusat Statistik (BPS) sebagai lembaga pemerintah yang bertugas menyediakan data statistik nasional juga memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis digital untuk menunjang pengelolaan data dan administrasi internal (Fadilah & Insany, 2026).

Salah satu aplikasi yang digunakan adalah Sistem Informasi Data Arsip (SIDARA), yang berfungsi sebagai media pengelolaan arsip secara elektronik agar proses penyimpanan, pencarian, dan pengelolaan dokumen menjadi lebih mudah, cepat, dan terorganisasi (Febrian, 2026).

Penggunaan aplikasi SIDARA memberikan berbagai manfaat dalam mendukung pengelolaan arsip di lingkungan BPS Kota Sukabumi. Melalui sistem ini, dokumen dapat disimpan secara digital sehingga mengurangi risiko kehilangan arsip, mempercepat proses pencarian dokumen, serta meningkatkan keamanan dan keteraturan penyimpanan data (Hafidz & Kharisma, 2026). Meskipun demikian, keberhasilan implementasi sebuah sistem informasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur yang dimiliki, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX). Antarmuka yang kurang intuitif dan pengalaman pengguna yang kurang nyaman dapat menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam mengoperasikan sistem, sehingga efektivitas penggunaan aplikasi menjadi kurang optimal (Priyatna & Almanfaluti, 2026).

UI merupakan aspek yang berkaitan dengan tampilan visual dan elemen interaktif yang digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, sedangkan UX berfokus pada pengalaman pengguna secara keseluruhan ketika menggunakan sistem, mulai dari kemudahan navigasi, efisiensi penggunaan, hingga tingkat kepuasan pengguna. Penerapan desain UI/UX yang baik mampu meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi, mengurangi kesalahan pengguna, mempercepat penyelesaian tugas, serta meningkatkan produktivitas kerja (Alfiah et al., 2026). Oleh karena itu, perancangan UI/UX menjadi salah satu komponen penting dalam pengembangan aplikasi SIDARA agar dapat memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik bagi pegawai BPS Kota Sukabumi.

Implementasi desain UI/UX pada aplikasi SIDARA perlu dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik pengguna sebagai pengguna utama sistem. Pendekatan yang berorientasi pada pengguna (*user-centered design*) memungkinkan proses perancangan dilakukan berdasarkan kebutuhan nyata, permasalahan yang dihadapi, serta pola kerja pengguna dalam mengelola arsip (Ajamsaru et al., 2024). Dengan demikian, desain yang dihasilkan tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga mampu mendukung efisiensi kerja, mempermudah akses terhadap informasi arsip, serta meningkatkan kualitas interaksi antara pengguna dengan sistem.

Berdasarkan uraian tersebut, implementasi desain UI/UX pada aplikasi SIDARA di BPS Kota Sukabumi menjadi langkah yang penting untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan arsip digital. Perancangan antarmuka yang mudah dipahami, konsisten, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna diharapkan mampu meningkatkan kinerja pegawai dalam mengelola arsip, meminimalkan kesalahan penggunaan sistem, serta mendukung terwujudnya tata kelola administrasi yang lebih modern dan efisien. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul "Implementasi Desain UI/UX untuk Meningkatkan Efektivitas Pengelolaan Arsip pada Aplikasi SIDARA di BPS Kota Sukabumi" perlu dilakukan sebagai upaya untuk menghasilkan rekomendasi desain yang dapat meningkatkan kualitas penggunaan aplikasi SIDARA di lingkungan BPS Kota Sukabumi.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui pendekatan partisipatif dan sistematis. Kegiatan diawali dengan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna terhadap sistem informasi pengelolaan data dan arsip keuangan. Selanjutnya dilakukan perancangan *desain User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* menggunakan Figma dalam bentuk wireframe dan prototype. Desain yang telah dibuat kemudian diuji melalui evaluasi usability untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan sistem. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan efektivitas sistem.

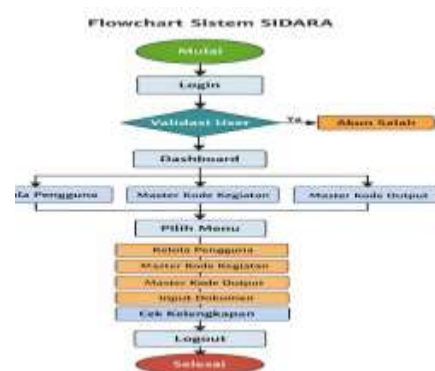
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilaksanakan menghasilkan perancangan dan implementasi desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada aplikasi SIDARA berbasis web yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan arsip di BPS Kota Sukabumi. Implementasi desain diawali dengan proses analisis kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan pembuatan prototype menggunakan Figma sebagai acuan dalam pengembangan antarmuka sistem. Hasil implementasi menunjukkan bahwa desain antarmuka yang dihasilkan memiliki tampilan yang lebih sederhana, konsisten, menarik, dan mudah dipahami oleh pengguna, sehingga memudahkan proses interaksi dengan sistem. Selain itu, struktur navigasi aplikasi berhasil diperbaiki sehingga pengguna dapat mengakses berbagai fitur secara lebih cepat dan efisien tanpa mengalami kesulitan dalam berpindah antarhalaman (Samsudin et al., 2025).

Perancangan juga menghasilkan form input data yang lebih terstruktur dan sistematis, sehingga mampu mengurangi kesalahan dalam proses pengisian data arsip. Dashboard aplikasi dirancang lebih informatif dengan menampilkan ringkasan data dalam bentuk visual yang mudah dipahami, sehingga membantu pengguna dalam memantau kondisi arsip secara cepat. Di samping itu, penambahan fitur pencarian arsip memungkinkan pengguna menemukan dokumen yang dibutuhkan secara lebih mudah dan akurat (Revythi & Tselios, 2019). Berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi usability, desain UI/UX yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi kerja pengguna yang ditunjukkan dengan waktu pengolahan data yang lebih singkat, kemudahan dalam menyelesaikan tugas, serta meningkatnya kenyamanan dan kepuasan pengguna selama menggunakan aplikasi SIDARA. Dengan demikian, implementasi desain UI/UX yang berorientasi pada kebutuhan pengguna terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pengelolaan arsip di lingkungan BPS Kota Sukabumi.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa desain UI/UX memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas sistem informasi. Tampilan yang sederhana dan navigasi yang jelas membantu pengguna memahami fungsi sistem dengan lebih cepat (Kashfi et al., 2016). Hal ini sesuai dengan prinsip usability yang menekankan kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Perbaikan pada struktur form dan tata letak menu terbukti mampu mengurangi kesalahan input data. Selain itu, keberadaan dashboard dan fitur pencarian arsip memberikan kemudahan dalam memantau serta mengelola data keuangan. Secara keseluruhan, implementasi desain UI/UX pada SIDARA memberikan dampak positif terhadap produktivitas kerja pengguna dan kualitas pengelolaan data (Putra & Ma'sum, 2024). Alur kerja sistem SIDARA dirancang untuk mempermudah proses pengelolaan data keuangan, mulai dari login pengguna hingga penyimpanan arsip.



Gambar 1. Flowchart Sistem Sidara

Halaman login merupakan tampilan awal sistem yang berfungsi sebagai gerbang akses pengguna. Pada halaman ini, pengguna memasukkan username dan password untuk menjaga keamanan serta membatasi akses sistem hanya bagi pengguna yang berwenang.



Gambar 2. Tampilan Halaman Login Sistem SIDARA

Dashboard adalah halaman utama yang menampilkan ringkasan informasi penting terkait data keuangan. Tampilan ini dirancang informatif agar pengguna dapat melihat gambaran umum sistem secara cepat serta mengakses menu utama dengan mudah.



Gambar 3. Tampilan Dashboard SIDARA

Halaman output data keuangan menampilkan hasil pengolahan data dalam bentuk informasi yang siap digunakan, seperti laporan atau ringkasan data. Desain halaman ini dibuat jelas dan sistematis agar pengguna mudah membaca, memahami, dan memanfaatkan informasi yang disajikan.



Gambar 4. Halaman Output Data Keuangan

Halaman arsip data berfungsi sebagai tempat penyimpanan dokumen dan data yang telah diolah. Fitur ini memudahkan pengelolaan, penataan, dan pemeliharaan data agar tetap rapi dan mudah diakses kembali.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa implementasi desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada aplikasi SIDARA di BPS Kota Sukabumi mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan arsip dan kemudahan penggunaan sistem. Perancangan antarmuka yang sederhana, konsisten, serta didukung navigasi yang jelas membuat pengguna lebih mudah memahami fungsi-fungsi yang tersedia dan menyelesaikan pekerjaannya secara lebih efisien. Selain itu, perbaikan pada struktur form input, tata letak menu, serta penyajian informasi melalui dashboard yang informatif mampu mengurangi kesalahan dalam pengisian data dan mempercepat proses pengelolaan arsip.

Implementasi fitur pencarian arsip dan penyajian output data yang lebih terstruktur juga memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menemukan dokumen serta memanfaatkan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan akurat. Secara keseluruhan, penerapan desain UI/UX pada aplikasi SIDARA memberikan dampak positif terhadap peningkatan produktivitas kerja, kenyamanan pengguna, serta kualitas pengelolaan arsip di BPS Kota Sukabumi. Dengan demikian, desain UI/UX yang berorientasi pada kebutuhan pengguna menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi sistem informasi yang efektif, efisien, dan mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajamsaru, N., Paturusi, S. D. E., & Tulenan, V. (2024). Analisis UI/UX pada Website Program Studi Teknik Informatika Menggunakan Metode System Usability Scale. *J. Tek. Inform.*, 19(01), 45–50.
- Alfiah, A., Firdaus, U., & Gautama, B. G. (2026). Penerapan Metode User Centered Design (UCD) pada Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Sistem Informasi Perpustakaan "Si-Pustaka" (Studi Kasus: SMA Plus Damar Bangsa Sukabumi). *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 10(1), 437–444.
- Fadilah, F. S., & Insany, G. P. (2026). Perancangan dan Implementasi Sistem Pengelolaan Data Keuangan di Badan Pusat Statistik Kota Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari*, 2(9), 445–457.

- Febrian, R. (2026). Design and Implementation of UI/UX for the SPINTAR Website (One-Stop Information and Consultation Service) at the Central Bureau of Statistics of Sukabumi City. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Bisnis dan Iptek (JPMBISTEK)*, 3(1), 20–32.
- Hafidz, M. A., & Kharisma, I. L. (2026). Pembuatan UI/UX Design untuk Webiste E-Arsip di Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(3), 4010–4018.
- Kashfi, P., Nilsson, A., & Feldt, R. (2016). Integrating User eXperience Practices into Software Development Processes: Implications of Subjectivity and Emergent Nature of UX. *arXiv preprint arXiv:1605.03783*.
- Priyatna, D. E., & Almanfaluti, I. K. (2026). Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi SW Maps BPS Kabupaten Sidoarjo Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 17(1), 71–78.
- Putra, T. S., & Ma'sum, H. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Jemput Sampah Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer*, 1(2), 77–84.
- Revythi, A., & Tselios, N. (2019). Extension of Technology Acceptance Model by Using System Usability Scale to Assess Behavioral Intention to Use E-Learning. *Education and Information Technologies*, 24(4), 2341–2355.
- Samsudin, M. V. P., Muslih, M., Arianti, N. D., Saringat, M. Z., & Ellahuuta, A. (2025). Designing UI/UX for a Mobile TPA Application Using Design Thinking Method. *Engineering Proceedings*, 107(1), 112.