



**DESAIN UI ADMIN DASHBOARD COMPLAINT ONILNE BERBASIS
WEBSITE PADA DISDUKCAPIL KOTA BATAM**

KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

SYAFRUDIN HENDRA LUMANTO

20410100020

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**DESAIN UI ADMIN DASHBOARD COMPLAINT ONILNE BERBASIS
WEBSITE PADA DISDUKCAPIL KOTA BATAM**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana

Disusun Oleh :



Nama : Syafrudin Hendra Lumanto

Nim : 20410100020

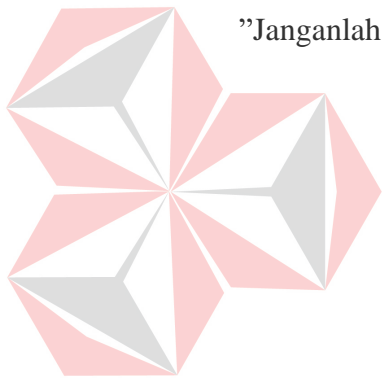
Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

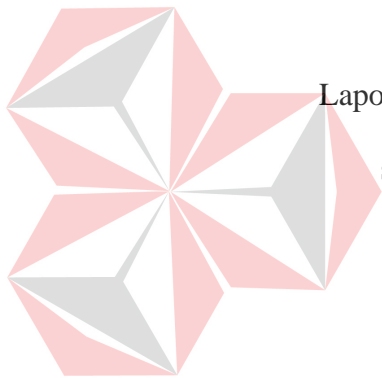


”Janganlah pernah menyerah ketika kita masih mampu berusaha lagi, tidak

ada kata berakhir sampai kita berhenti mencoba”

Syafrudin Hendra Lumanto

UNIVERSITAS
Dinamika



Laporan Kerja Praktik ini saya persembahkan sepenuhnya dan saya dedikasikan untuk keluarga saya tercinta, dosen pembimbing saya, dan seluruh teman teman saya

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN UI ADMIN DASHBOARD COMPLAINT ONLINE BERBASIS WEBSITE PADA
DISDUKCAPIL KOTA BATAM

Laporan Kerja Praktik oleh

Syafrudin Hendra Lum anto

NIM : 20410100020

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 26 Juni 2024

Disetujui

Dosen Pembimbing,

Digitally signed by I
Gusti Ngurah Alit
Widana Putra

Date: 2024.07.31
10:20:36 +07'00'

I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng.

NIDN/ 0805058602

PIC PT Marka Kreasi Persada
(Alterra Academy),


MARKA KREASI PERSADA
Diana Yulinda

1609010052

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by
Julianto

Date: 2024.08.02
11:44:29 +07'00'

Julianto Lemantara, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0722108601

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Syafrudin Hendra Lumanto**

NIM : **20410100020**

Program Studi : **S1 Sistem Informasi**

Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**

Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**

Judul Karya : **DESAIN UI ADMIN DASHBOARD COMPLAINT
ONILNE BERBASIS WEBSITE PADA
DISDUKCAPIL KOTA BATAM**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 20 Juni 2024



Syafrudin Hendra Lumanto

NIM : 20410100020

ABSTRAK

Di era modern ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari manusia, baik dalam pekerjaan, hiburan, maupun pendidikan dan teknologi juga dapat meningkatkan efisiensi pekerjaan. PT Marka Kreasi Persada, Sebagai sebuah institusi yang menyediakan layanan teknologi informasi (TI) di sektor *Business-to-business (B2B)* mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh Disdukcapil Kota Batam dalam mengelola keluhan masyarakat. Permasalahan tersebut mencakup kurangnya platform media yang memadai untuk mengelola, merespons, dan memproses keluhan secara efisien dan terintegrasi. Oleh karena itu solusi yang diambil yaitu dirancang sebuah desain *UI* berbasis *website* yang bertujuan untuk membantu staf Disdukcapil Kota Batam dalam mengelola, merespons, dan memproses keluhan dengan lebih baik dan efisien. Desain ini dilengkapi dengan fitur-fitur utama seperti *Manage Complaint*, *Manage Berita*, dan *Chat*. Metode yang digunakan dalam merancang desain *UI Admin Dashboard GOV - Complaint* adalah studi literatur, dimulai dengan tahapan identifikasi masalah, dilanjutkan dengan pengumpulan data. Setelah itu, dilakukan perancangan desain prototipe, dan diakhiri dengan penyusunan kesimpulan serta saran. Hasil dari kerja praktik ini adalah sebuah *prototype* aplikasi yang dinamakan *GOV - Complaint*. Berdasarkan hasil tersebut, desain ini menjadi solusi yang efektif bagi Disdukcapil Kota Batam untuk mengelola keluhan masyarakat kota Batam dengan cepat dan efisien.

Kata Kunci: Disdukcapil, Keluhan, Studi Literatur, *Website*, *UI*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dengan keharidat Tuhan YME yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan judul “*DESAIN UI ADMIN DASHBOARD COMPLAINT ONILNE BERBASIS WEBSITE PADA DISDUKCAPIL KOTA BATAM*” ini dengan baik dan lancar. Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini sebagai syarat wajib untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi di Universitas Dinamika Surabaya.

Shalawat serta salam tidak lupa kita haturkan junjungan Nabi kita, yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan petunjuk dari Allah SWT kepada kita semua umatnya. Dalam kesempatan ini, penulis mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang sangat berlimpah serta mendapatkan saran dan nasihat oleh karena itu, Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan doa, nasihat, saran dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika Surabaya.
3. Bapak I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing yang sudah memberikan masukan, nasihat, motivasi, dan bimbingan selama proses penyelesaian kerja praktik.
4. Bapak Muhammad Farizky Priambudi selaku PIC MSIB Alterra Academy Batch 5

5. Untuk sahabat, pasangan, dan teman – teman perkuliahan di Universitas Dinamika Surabaya yang telah membantu dalam proses penyelesaian kerja praktik
6. Pihak-pihak yang terlibat dalam memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian Kerja Praktik ini.

Semoga Allah SWT memberikan berkat serta kesehatan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menjalankan dan menyusun laporan Kerja Praktik ini. Meskipun demikian, penulis berusaha dengan sebaik mungkin demi kesempurnaan penulisan Laporan Kerja Praktik ini baik dari hasil belajar dan kegiatan selama berada di mitra, maupun di lingkungan Universitas Dinamika Surabaya sendiri.

Akhirnya diharapkan Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif bagi setiap pihak, meskipun penulis sadar bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan guna menyempurnakan Laporan Kerja Praktik ini untuk masa yang akan datang.

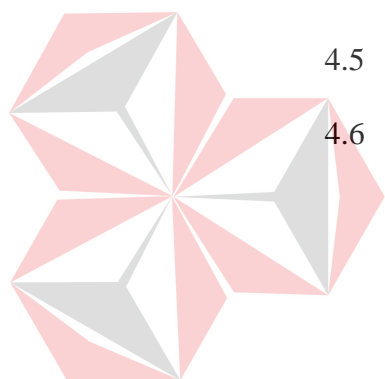
Surabaya, 30 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

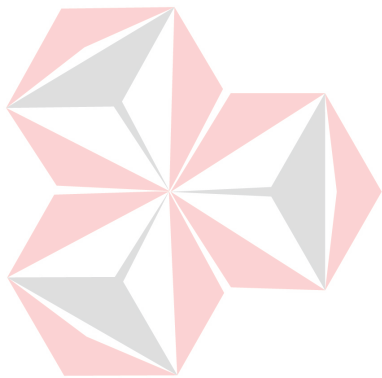
	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB II GAMBARAN UMUM.....	6
2.1 Latar Belakang Perusahaan	6
2.2 Identitas Perusahaan.....	7
2.3 Visi Perusahaan.....	7
2.4 Misi Perusahaan	7
2.5 Struktur Organisasi.....	7
BAB III LANDASAN TERORI	9
3.1 Komplain Atau Keluhan	9
3.2 Disdukcapil	9
3.3 Aplikasi Berbasis Web.....	9
3.4 User Persona.....	10

3.5	User Flow	10
3.6	User Interface (UI)	10
3.7	CSS.....	11
3.8	ReactJS	12
BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTIK		13
4.1	Metodologi Penelitian	13
4.2	User Persona.....	13
4.3	User Flow	15
4.4	Pembuatan Directory Framework React App	19
4.4.1	Instalasi Framework React Menggunakan Vite	20
4.5	Prototype	21
4.6	Implementation	46
4.6.1	Halaman Landing Page (Home Page)	47
4.6.2	Halaman Login	49
4.6.3	Halaman Dashboard	50
4.6.4	Halaman Notification	51
4.6.5	Halaman Manage Complaint.....	52
4.6.6	Halaman Manage News	54
4.6.7	Halaman Manage Category	56
4.6.8	Halaman Chat	58
4.6.9	Halaman Import.....	59
BAB V PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran.....	61



DAFTAR PUSTAKA 63

LAMPIRAN.....**Error! Bookmark not defined.**



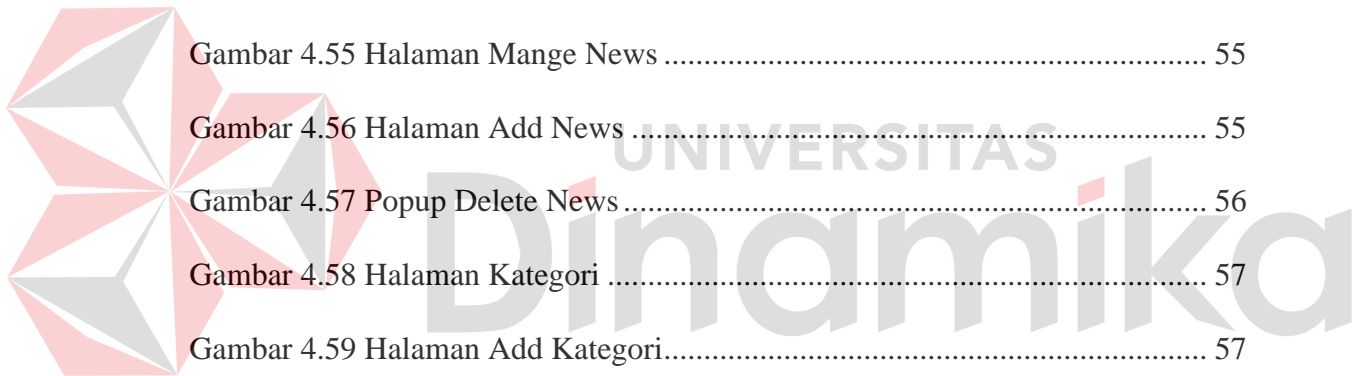
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Alterra	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Alterra	8
Gambar 4.1 User Persona Staf Disdukcapil.....	14
Gambar 4.2 User Flow Manage Complaints.....	15
Gambar 4.3 User Flow Manage Complaints Lanjutan	16
Gambar 4.4 User Flow Manage News	17
Gambar 4.5 User Flow Manage News Lanjutan 1	17
Gambar 4.6 User Flow Manage News Lanjutan 2.....	18
Gambar 4.7 User Flow Chat.....	19
Gambar 4.8 Direktori File ReactJs.....	20
Gambar 4.9 Isi File App.jsx	21
Gambar 4.10 Wireframe Landing Page	22
Gambar 4.11 Wireframe Login.....	23
Gambar 4.12 Wireframe Dashboard	24
Gambar 4.13 Wireframe Notification	25
Gambar 4.14 Wireframe Manage Complaint.....	26
Gambar 4.15 Wireframe Edit Complaint.....	26
Gambar 4.16 Wireframe Delete Complaints.....	27
Gambar 4.17 Wireframe Manage News.....	28
Gambar 4.18 Wireframe Add News.....	28
Gambar 4.19 Wireframe Delete News	29
Gambar 4.20 Wireframe Kategori.....	30

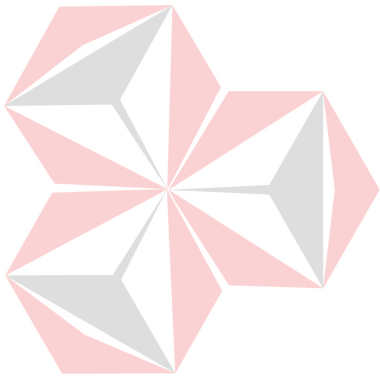
Gambar 4.21 Wireframe Add Kategori.....	30
Gambar 4.22 Wireframe Delete Kategori	31
Gambar 4.23 Wireframe Chat	32
Gambar 4.24 Wireframe isi Chat	32
Gambar 4.25 Wireframe Import.....	33
Gambar 4.26 Hifi Landing Page 1	34
Gambar 4.27 Hifi Landing Page 2	34
Gambar 4.28 Hifi Landing Page 3	35
Gambar 4.29 Hifi Landing Page 4	35
Gambar 4.30 Hifi Login.....	36
Gambar 4.31 Hifi Dashboard	37
Gambar 4.32 Hifi Notification	38
Gambar 4.33 Hifi Manage Complaints	39
Gambar 4.34 Hifi Edit Complaints	39
Gambar 4.35 Hifi Delete Complaints.....	40
Gambar 4.36 Hifi Manage News	41
Gambar 4.37 Hifi Add News	41
Gambar 4.38 Hifi Delete News.....	42
Gambar 4.39 Hifi Kategori	43
Gambar 4.40 Hifi Add Kategori	43
Gambar 4.41 Hifi Delete Kategori	44
Gambar 4.42 Hifi Chat.....	45
Gambar 4.43 Hifi Isi Chat.....	45
Gambar 4.44 Hifi Import	46

Gambar 4.45 Halaman Landing Page 1	48
Gambar 4.46 Halaman Landing Page 2	48
Gambar 4.47 Halaman Landing Page 3	49
Gambar 4.48 Halaman Landing Page 4	49
Gambar 4.49 Halaman Login.....	50
Gambar 4.50 Halaman Dashboard	51
Gambar 4.51 Halaman Notification	52
Gambar 4.52 Halaman Manage Comlaints	53
Gambar 4.53 Popup Edit Comlaints	53
Gambar 4.54 Popup Delete Comlaints.....	54
Gambar 4.55 Halaman Mange News	55
Gambar 4.56 Halaman Add News	55
Gambar 4.57 Popup Delete News	56
Gambar 4.58 Halaman Kategori	57
Gambar 4.59 Halaman Add Kategori.....	57
Gambar 4.60 Popup Delete Kategori	58
Gambar 4.61 Halaman Chat.....	59
Gambar 4.62 Halaman isi Chat	59
Gambar 4.63 Halaman Import.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan dari Perusahaan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. Log Mingguan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Rencana Kegiatan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4. Sertifikat MSIB.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Transkrip Nilai.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6. Kartu Bimbingan KP	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7. Biodata Penulis	Error! Bookmark not defined.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sistem informasi memberikan peran yang sangat penting dalam bidang pelayanan publik, sehingga pelayanan publik menggunakan keunggulan sistem informasi yang ia gunakan sebagai kunci strategi pengelolaan pelayanan. Manajemen pelayanan publik yang efektif memerlukan adanya Sistem Informasi Manajemen (SIM) yang dapat memberikan dukungan dan menjadi faktor penting dalam pengambilan keputusan bagi pimpinan dalam mengelola pelayanan publik. Perkembangan Sistem Informasi Manajemen (SIM) juga telah mengubah peran para manajer dalam pengambilan keputusan, di mana mereka diharapkan untuk selalu memperoleh informasi yang akurat dan terkini yang dapat mereka manfaatkan dalam proses pengambilan keputusan.

PT Marka Kreasi Persada merupakan instansi yang bergerak di bidang teknologi Business-to-business (B2B) yang menyediakan berbagai layanan seperti, agregator pembayaran tagihan, jaringan distribusi, platform promosi, akademi teknologi, sistem air pemerintah yang terintegrasi, sistem absensi, sistem pengoptimalan pajak hotel dan restoran. PT Marka Kreasi Persada ini memiliki program yaitu “*Immersive IT Bootcamp Program dan Alterra Academy*”. Dimana program ini terdiri dari tiga bidang utama, yaitu pengembangan *Frontend Engineering*, pengembangan *Backend*, dan pengembangan *Data Engineering*. Setiap bidang akan membahas topik yang relevan untuk solusi digital dalam

pelayanan publik, seperti desain antarmuka pengguna yang menarik dan fungsional, pengembangan *API* yang berfungsi sebagai jembatan antara aplikasi pelayanan publik dan data-data yang diperlukan, dan pengembangan analisis data untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan publik yang dapat membantu dinas sosial dalam mengelola laporan keluhan dan memaksimalkan kinerja untuk merespon keluhan layanan publik.

Disdukcapil Kota Batam dituntut untuk memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya kepada Masyarakat Kota Batam. Pelayanan diartikan sebagai kegiatan seseorang, kelompok baik, atau organisasi yang memenuhi kebutuhan secara langsung maupun tidak langsung. Pelayanan yang berarti memenuhi kebutuhan masyarakat di segala bidang. Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu tugas dan fungsi penyelenggaraan negara. Pelayanan adalah salah satu keuntungan yang dapat dibuat oleh organisasi dan pemerintah, khususnya memusatkan pelayanan pada bisnis mereka untuk loyalitas konsumen, di mana klien akan setia menggunakan pelayanan organisasi atau pemerintah berulang kali.

Kualitas pelayanan dipandang baik dan bagus jika bantuan yang didapat atau dilihat benar adanya (Dewanti & Evyanto, 2023). Namun, banyak kendala yang dihadapi oleh Disdukcapil Kota Batam, yakni di mana mayoritas pelayanan pengaduan dari Disdukcapil Kota Batam masih mengandalkan komunikasi antara masyarakat melalui platform media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *email*, dan surat pengaduan tertulis.

PT Marka Kreasi Persada bertekad untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh Disdukcapil Kota Batam, khususnya dalam

mengelola keluhan pelayanan publik secara berkelanjutan serta sebagai media pertukaran informasi yang efisien dan efektif.

Berdasarkan pemaparan dan program dari PT Marka Kreasi Persada yang telah diuraikan, tim dari Alterra Academy yang terdiri dari 30 anggota dan terbagi ke dalam beberapa divisi, yaitu divisi *Front End*, *Back End*, *Mobile*, *UI/UX*, dan *QA (Quality Engineer)*. Sebagai anggota Tim *Front End* di Alterra Academy, penulis bertanggung jawab untuk mengimplementasikan desain *User Interface (UI)* ke dalam website, disini penyelesaian yang bisa diambil yaitu tim *UI/UX* merancang desain *UI* berbasis *website* dengan tema "*UI GOV - Complaint Berbasis Website*" yang akan di implementasikan kedalam *website* oleh penulis untuk memudahkan Disdukcapil Kota Batam dalam mengelola keluhan pelayanan publik dari masyarakat secara online. Tujuannya adalah menciptakan solusi digital yang inovatif dan user-friendly, yang dapat diakses dengan mudah oleh para staf Disdukcapil Kota Batam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka di dapatkan rumusan masalah yang diangkat yaitu: Bagaimana merancang desain antarmuka *UI* sebuah *website* Admin Dashboard untuk memberikan kemudahan bagi Disdukcapil Kota Batam dalam mengelola keluhan masyarakat secara online.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Desain *UI* ini hanya bisa diakses melalui *Website* atau *Desktop*.
2. Desain *UI* ini dibuat untuk kader atau staf Disdukcapil Kota Batam untuk mengelola keluhan dari masyarakat kota.
3. Pembuatan Desain *UI* menggunakan tools Figma.
4. Pengguna yang terlibat pada aplikasi ini hanya kader atau staf Disdukcapil Kota Batam.
5. Aplikasi hanya memiliki satu ukuran layar (*unresponsive*)

1.4 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas maka tujuan dari kerja praktik ini adalah merancang antarmuka pengguna (*UI*) untuk *Admin Dashboard* keluhan atau *complaint* berbasis *Website* dengan nama "*GOV-Complaint*".

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait keluhan dari masyarakat Kota Batam secara komprehensif, dengan fokus pada pengelolaan dan penanganan keluhan secara efisien.

1.5 Manfaat

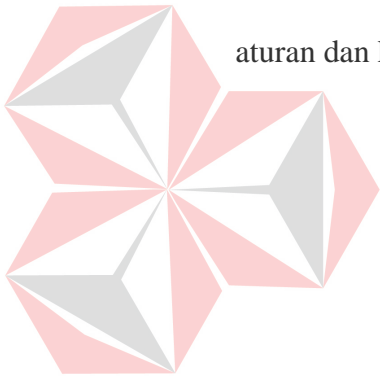
Adapun manfaat yang didapatkan di dalam pelaksanaan kerja praktik ini bagi mitra, antara lain sebagai berikut:

1. Mendapatkan sebuah rancangan *UI* yang membawakan tema *Business-to-Business (B2B) digital ecosystem* dimana mitra ini sedang melaksanakan

program dengan judul “*Complete Front-end Engineer for Business Service & Transformation For Sustainable digital ecosystem*”.

Sedangkan manfaat yang diterima oleh penulis dalam melakukan kerja praktik ini antara lain sebagai berikut:

1. Membantu penulis dalam menyelesaikan tugas semester 8 dengan mata kuliah kerja praktik.
2. Membantu penulis untuk mengembangkan potensi dan bakat dalam merancang aplikasi yang berbasis *mobile* serta *website* dengan keahlian yang memadai.
3. Mendapat pengalaman baru yang berharga bagi penulis dalam hal pengorganisasian dan perancangan desain yang tepat, sesuai dengan berbagai aturan dan ketentuan yang berlaku.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Latar Belakang Perusahaan

Perusahaan yang memberikan tugas untuk menyelesaikan proyek ini dalam program MSIB Batch 5 adalah Alterra, yang merupakan perusahaan di industri teknologi *Business-to-business (B2B)*. Alterra menyediakan berbagai layanan, seperti agregator pembayaran tagihan, jaringan distribusi, platform promosi, akademi teknologi, sistem terintegrasi pemerintah untuk air, sistem absensi, dan sistem pengoptimalan pajak untuk hotel dan restoran. Didirikan pada tahun 2015 dengan nama Sepulsa, Alterra telah berevolusi menjadi pelopor dalam layanan pembayaran tagihan digital di Indonesia, memungkinkan pemain online terkemuka di negara ini. Selain itu, Alterra juga berperan sebagai teknologi enabler untuk jaringan distribusi *offline to online (O2O)* di industri telekomunikasi, membantu ribuan agen telekomunikasi di seluruh Indonesia dalam memanfaatkan teknologi secara optimal untuk kebutuhan bisnis mereka.



Gambar 2.1 Logo Alterra

2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : PT. Marka Kreasi Perseda (Alterra Academy)

Alamat : Jl. Setia Budi Tengah No.37, RT.2/RW.3, Kuningan,
Karet Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta
Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12910

Website : <https://www.alterra.id/>

2.3 Visi Perusahaan

Visi Alterra Academy adalah melihat lebih banyak lagi putra-putri Indonesia menjadi tech professional atau tech entrepreneur bertaraf global

2.4 Misi Perusahaan

Misi dari Alterra Academy adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pendidikan tech yang berkualitas bagi siapapun orang Indonesia tanpa mempedulikan latar belakang mereka (lokasi, sosio ekonomi, pendidikan, dsb.)
2. Mencetak lulusan-lulusan terbaik yang dihormati di bidangnya
3. Menjadi salah satu sumber referensi untuk perkembangan dan pembelajaran *tech* di Indonesia

2.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dari Alterra diperlihatkan pada Gambar 2.2. Pada posisi paling atas terdapat *Chief Executive Office (CEO)*. Di bawah CEO, terdapat 5 divisi lainnya yaitu *Business to Government & CSR, Bootcamp Program, Product Development, Digital Marketing, dan Support Team*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 2.2 dibawah ini.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Alterra

Berikut detail pembagian Divisi yang ada pada struktur organisasi di mitra PT Marka Kreasi Persada sebagai berikut :

1. Divisi *Business to Government & CSR* dibagi menjadi 2, yaitu :

- *Business to Government (B2G)*
- *CSR (Corporate Social Responsibility)*.

2. Divisi *Bootcamp Program* dibagi menjadi 3, yaitu :

- *Admission*
- *Academic*
- *Job Placement*

3. Divisi *Product Development* dibagi menjadi 2, yaitu :

- *Product Management*
- *Engineering*

4. Divisi *Digital Marketing* dibagi menjadi 2, yaitu :

- *Marketing*
- *Branding*



UNIVERSITAS
Dinamika

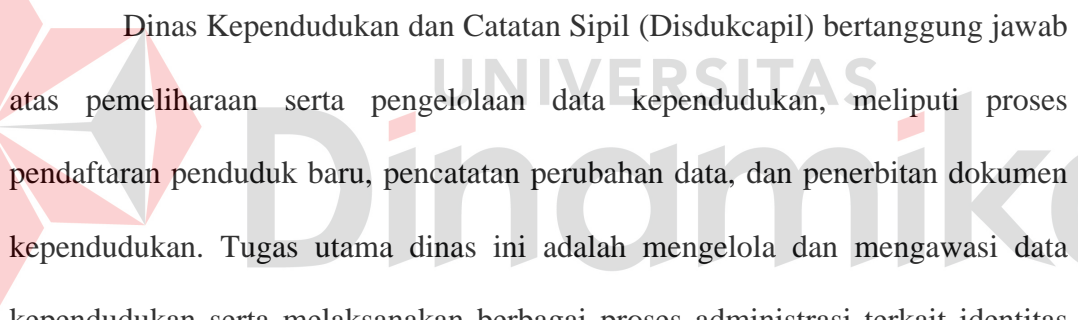
BAB III

LANDASAN TERORI

3.1 Komplain Atau Keluhan

Komplain adalah segala tindakan atau aksi yang dilakukan sebagai akibat dari kekecewaan, ketidakpuasan, ataupun penderitaan yang dialami setelah menggunakan produk ataupun jasa suatu organisasi (Septihadi et al., 2018). Komplain terjadi karena ketidakpuasan terhadap kualitas layanan yang diterima, baik itu komplain secara tertulis ataupun secara lisan (Widayati & Jatmiko, 2022).

3.2 Disdukcapil



Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil (Disdukcapil) bertanggung jawab atas pemeliharaan serta pengelolaan data kependudukan, meliputi proses pendaftaran penduduk baru, pencatatan perubahan data, dan penerbitan dokumen kependudukan. Tugas utama dinas ini adalah mengelola dan mengawasi data kependudukan serta melaksanakan berbagai proses administrasi terkait identitas dan kependudukan, seperti melakukan proses perekaman dan pencatatan data kependudukan (data kelahiran, kematian, pernikahan, perceraian, dan perubahan status kependudukan lainnya); dan penerbitan dokumen kependudukan, misalnya Elektronik kartu tanda penduduk (E-KTP), kartu keluarga (KK), akta kelahiran, akta kematian, akta nikah, dan akta perceraian (Batubara & Rohmadin, 2023).

3.3 Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi berbasis Web adalah aplikasi yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman *HTML*, *PHP*, *CSS*, *JS* yang membutuhkan web

server dan browser untuk menjalankannya seperti *Chrome, Firefox atau Opera, internet explorer, Microsoft edge* dan lain-lainnya. Aplikasi ini dapat berjalan pada jaringan maupun internet (Jaringan *LAN*). Data yang terpusat dan kemudahan dalam mengakses adalah ciri utama yang membuat Aplikasi Web lebih banyak diminati dan lebih mudah diimplementasikan di berbagai bidang kehidupan (Janner Simarmata et al., 2021).

3.4 User Persona

User Persona merupakan salah satu cara atau teknik *Human Computer Interaction (HCI)* untuk mengumpulkan data atau informasi tentang pengguna untuk mengetahui karakteristik dari mereka. Data dan informasi ini yang nantinya akan digunakan untuk mendefinisikan persona yang menjadi fokus pada pengembangan suatu perangkat lunak maupun sistem informasi (Febrianto & Andhika, 2021).

3.5 User Flow

User flow adalah alur yang dilalui oleh pengguna, dari sejak pertama mereka menggunakan *system* (atau *website*) sampai pada langkah terakhir yang dilakukan dalam sistem tersebut. *User flow* umumnya ditampilkan dalam bentuk *flow chart* untuk memudahkan setiap proses yang dialami oleh pengguna saat menggunakan sistem (Sutanto, 2022).

3.6 User Interface (UI)

User Interface adalah input dan output yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir sedangkan *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa (Widyasari &

Yustiawan, 2020). *User interface* merupakan cara bagaimana agar program dan pengguna saling berinteraksi, menggunakan media visual pada perangkat seperti komputer, *smartphone*, tablet dan perangkat lainnya, yang mampu dimengerti oleh pengguna aplikasi, dan diprogram agar dapat terbaca oleh sistem dan dapat menjalankan perintah yang tepat (Hasian et al., 2022). Secara umum, *User Interface* (*UI*) melibatkan elemen-elemen visual dan interaksi yang diperlukan dalam pengalaman pengguna, termasuk tetapi tidak terbatas pada tombol navigasi, teks, gambar, kolom masukan, serta semua elemen yang memfasilitasi interaksi pengguna. Ini juga mencakup aspek-aspek seperti animasi, transisi, struktur tata letak, dan elemen-elemen interaktif lainnya. Sebagai desainer *UI*, tugasnya adalah merancang aspek visual dari *UI*, seperti pemilihan skema warna yang tepat, desain tombol yang ergonomis, dan penggunaan jenis huruf yang sesuai untuk memastikan tampilan yang menarik dan meningkatkan loyalitas pengguna.

3.7 CSS

CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheet* yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen *HTML* dengan berbagai *property* yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan. Sebagian orang menganggap *CSS* bukan termasuk salah satu bahasa pemrograman karena memang strukturnya yang sederhana, hanya berupa kumpulan-kumpulan aturan yang mengatur *style* elemen *HTML* (Permata & Suhendi, 2020).

Penerapan *CSS* dalam mengubah tampilan *HTML* dimulai dengan pemilihan elemen *HTML* yang akan dimodifikasi, diikuti dengan pemberian properti yang sesuai untuk mencapai tampilan yang diinginkan. Dalam memberikan aturan gaya pada elemen *HTML*, skrip *CSS* biasanya terbagi menjadi tiga bagian

utama: *Selector* untuk menentukan elemen yang akan diberi aturan, *Property* yang menggambarkan aturan yang akan diterapkan, dan *Value* sebagai nilai yang mendefinisikan parameter aturan tersebut.

3.8 *ReactJS*

ReactJS adalah pustaka *JavaScript* yang digunakan untuk mengembangkan komponen antarmuka pengguna (*UI*) yang dapat digunakan kembali. Berdasarkan dokumentasi resmi *React*, berikut adalah definisi *React* adalah perpustakaan untuk membangun antarmuka pengguna modular. *React* pada dasarnya memungkinkan pengembangan aplikasi berbasis web yang besar dan kompleks yang dapat mengubah datanya tanpa perlu melakukan *refresh* pada halaman berikutnya. Ini digunakan sebagai *View (V)* di *Model-View-Controller (MVC)*. *React* menggunakan *Document-Object-Model (DOM)*, sehingga menawarkan kemudahan dan efektivitas dalam pengalaman pengembangan aplikasi. *React* sebagian besar dirender di sisi server menggunakan *NodeJS*, dan dukungan untuk aplikasi *mobile* menggunakan *React Native* (Aggarwal, 2018).

BAB IV

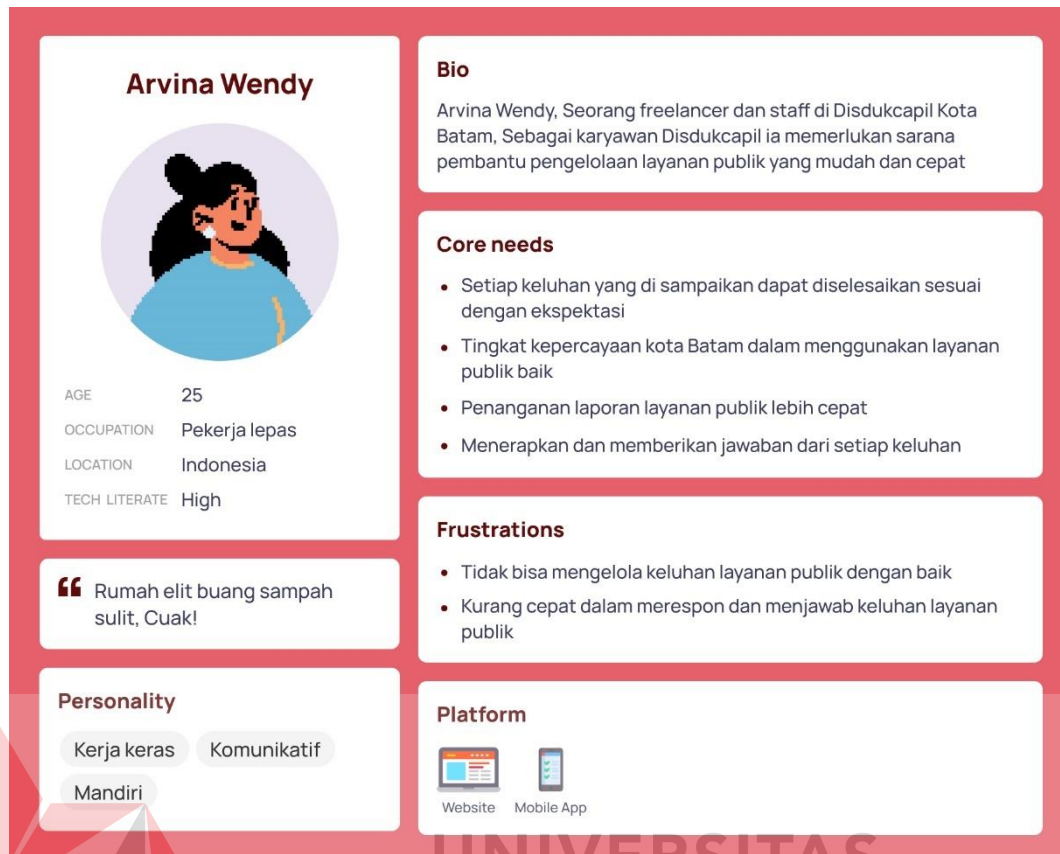
DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

4.1 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan laporan ini, langkah pertama dimulai dengan mengumpulkan data melalui metode studi literatur. Data dan informasi yang relevan dengan permasalahan yang dibahas diperoleh dari hasil penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, buku-buku, serta sumber lainnya yang berkaitan dengan desain *user interface* (UI) berbasis web. Sumber-sumber ini dijadikan sebagai referensi utama. Selain itu, dilakukan juga diskusi untuk mendapatkan gambaran umum terkait perancangan desain UI untuk sistem pengaduan Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Disdukcapil) Kota Batam.

4.2 *User Persona*

Berikut adalah penyusunan *user persona* berdasarkan beberapa data yang telah diperoleh dari online. *User persona* ini dirancang dengan tujuan untuk memahami kebutuhan serta tujuan pengguna, serta mengidentifikasi berbagai permasalahan yang mereka hadapi. Berikut contoh *user persona* yang telah disusun oleh penulis.



Gambar 4.1 User Persona Staf Disdukcapil

Pada *user persona* yang telah didapatkan oleh penulis yakni Kak Arvina Wendy, seorang *freelancer* sekaligus staf di Disdukcapil Kota Batam yang bertugas untuk mengamati peningkatan jumlah keluhan masyarakat terkait layanan publik di Kota Batam. Dalam upaya untuk mengelola, merespons, dan menjawab keluhan-keluhan tersebut, Disdukcapil dan para staf telah beralih ke media sosial. Namun, mengelola, merespons, dan menjawab keluhan secara efektif melalui berbagai platform media sosial merupakan tantangan tersendiri bagi para staf. Kak Arvina Wendy menyadari perlunya sebuah platform informasi terintegrasi yang dapat mengakomodasi seluruh keluhan masyarakat dalam satu tempat. Dengan adanya media informasi yang terpusat, diharapkan keluhan masyarakat dapat ditangani

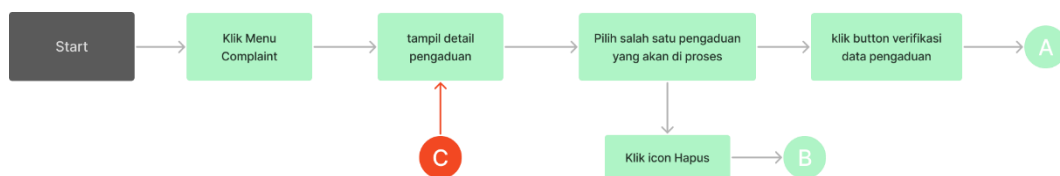
dengan lebih baik dan cepat, sehingga meningkatkan kualitas pelayanan publik di Kota Batam.

4.3 User Flow

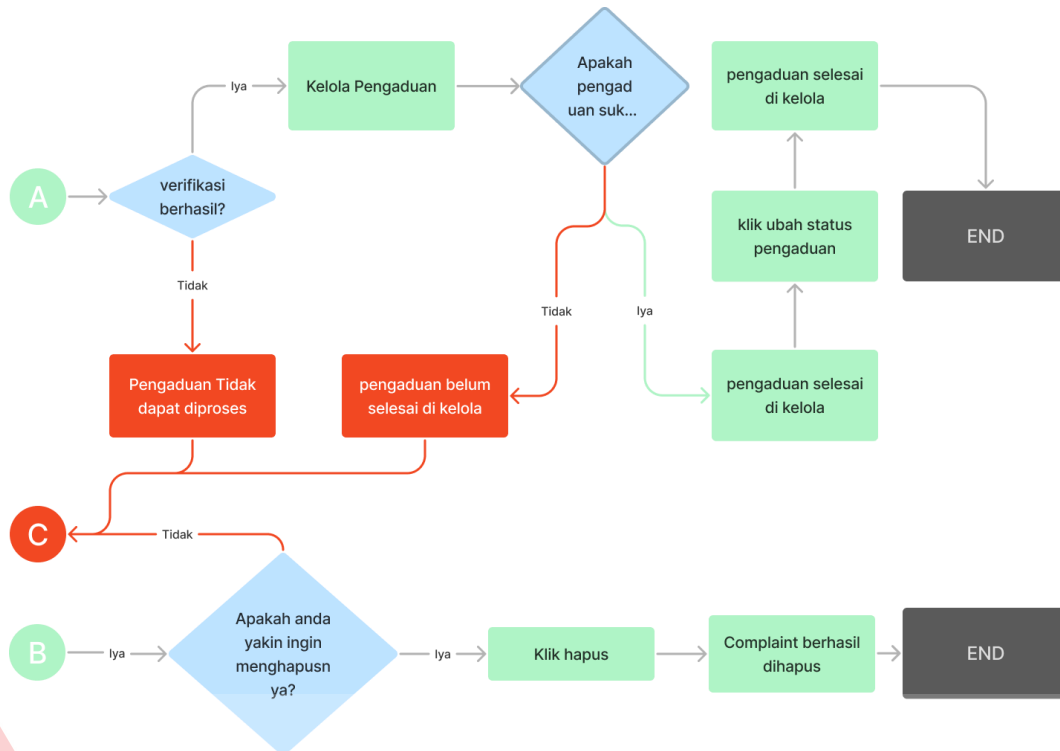
Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *user flow* untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai alur atau langkah-langkah yang akan dilalui oleh staf Disdukcapil di setiap fitur dalam *UI Website GOV - Complaint*, mulai dari awal hingga akhir. Setiap *user flow* dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai langkah-langkah yang diambil oleh staf dalam menggunakan fitur-fitur ini, memastikan interaksi yang efisien dan efektif dalam mengelola keluhan masyarakat melalui *UI Website GOV-Complaint*.

Berikut ini, penulis telah menyusun beberapa *user flow* untuk setiap fitur utama, termasuk *Manage Complaint*, *Manage News*, dan *Chat* sebagai berikut.

- 1) *User flow* pertama yaitu *Manage Complaint*, dimana fitur ini dirancang untuk membantu staf Disdukcapil dalam mengelola keluhan masyarakat dengan efisien. Melalui fitur ini, staf dapat memproses keluhan, mengedit status keluhan, dan menghapus keluhan yang sudah terselesaikan. Berikut *user flow manage complaint* seperti gambar 4.2 dan gambar 4.3 dibawah ini.



Gambar 4.2 User Flow Manage Complaints

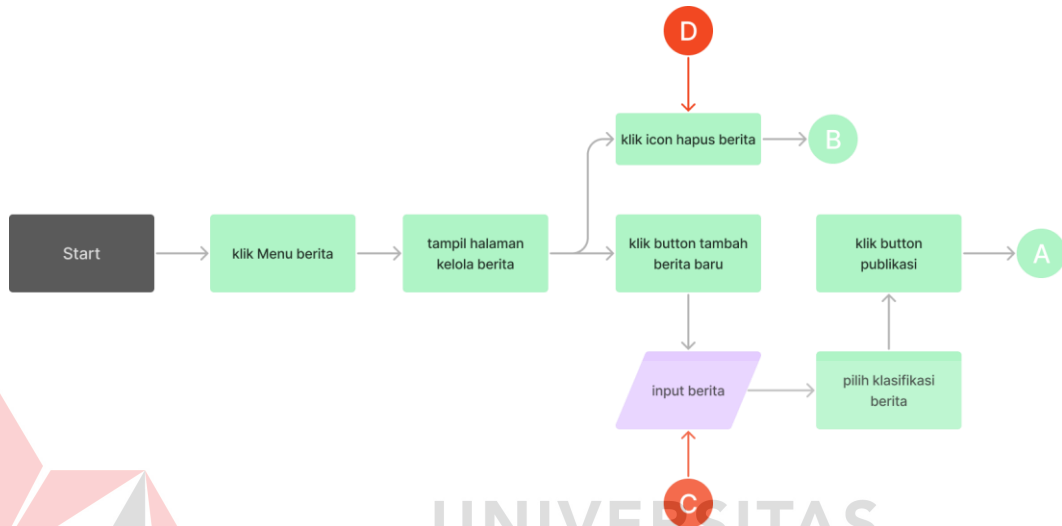


Gambar 4.3 User Flow Manage Complaints Lanjutan

User flow "Manage Complaint" ini menjelaskan tahapan yang harus dilakukan oleh staf Disdukcapil untuk mengakses dan menggunakan fitur "*Manage Complaint*." Langkah-langkah tersebut dimulai dengan staf yang memilih fitur "*Manage Complaint*" pada halaman *Dashboard*. Setelah itu, staf akan disajikan daftar seluruh keluhan dari masyarakat yang harus diproses. Proses selanjutnya adalah verifikasi keluhan oleh staf. Apabila keluhan tersebut telah terverifikasi, maka keluhan akan diproses sesuai dengan prosedur yang berlaku. Setelah keluhan selesai diproses, keluhan tersebut akan dihapus dari daftar dengan cara mengklik *icon* tempat sampah.

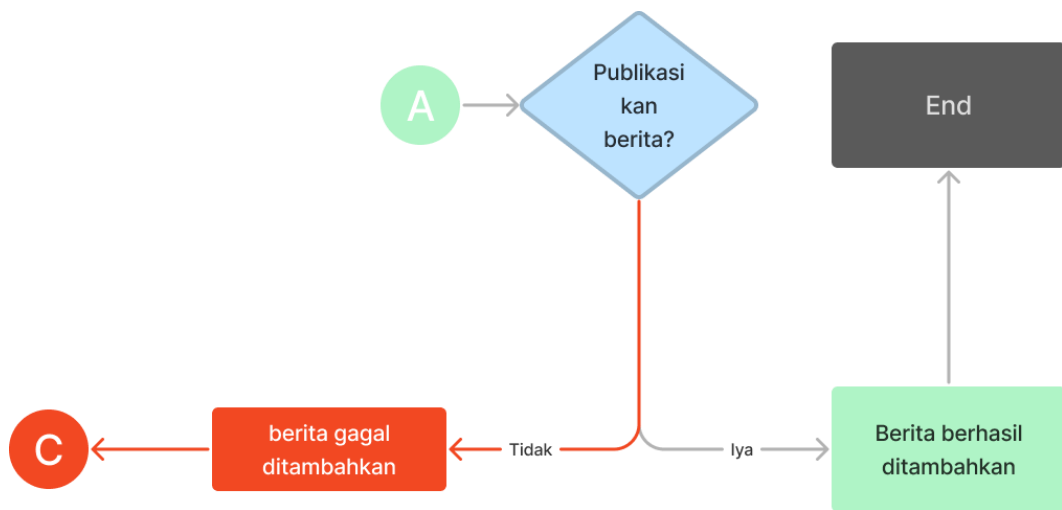
2) *User flow* selanjutnya yaitu *Manage News*, dimana fitur ini dirancang untuk membantu staf Disdukcapil dalam membuat dan mengelola berita bagi masyarakat Kota Batam. Dengan adanya fitur ini, masyarakat dapat membaca

berita terbaru dari Disdukcapil, memastikan mereka selalu mendapatkan informasi terkini mengenai layanan dan aktivitas yang dilakukan oleh instansi. Berikut *user flow manage news* seperti gambar 4.4, gambar 4.5, dan gambar 4.6 dibawah ini.

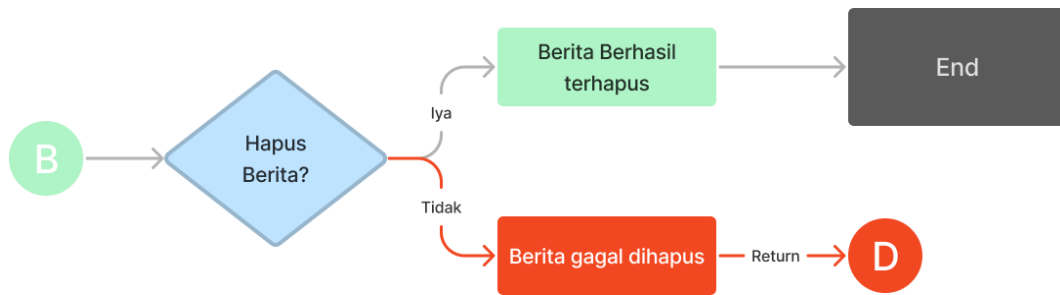


Gambar 4.4 User Flow Manage News

Gambar 4.5 dan Gambar 4.6 dibawah ini melanjutkan proses dari user flow "Manage News" yang telah dijelaskan sebelumnya.



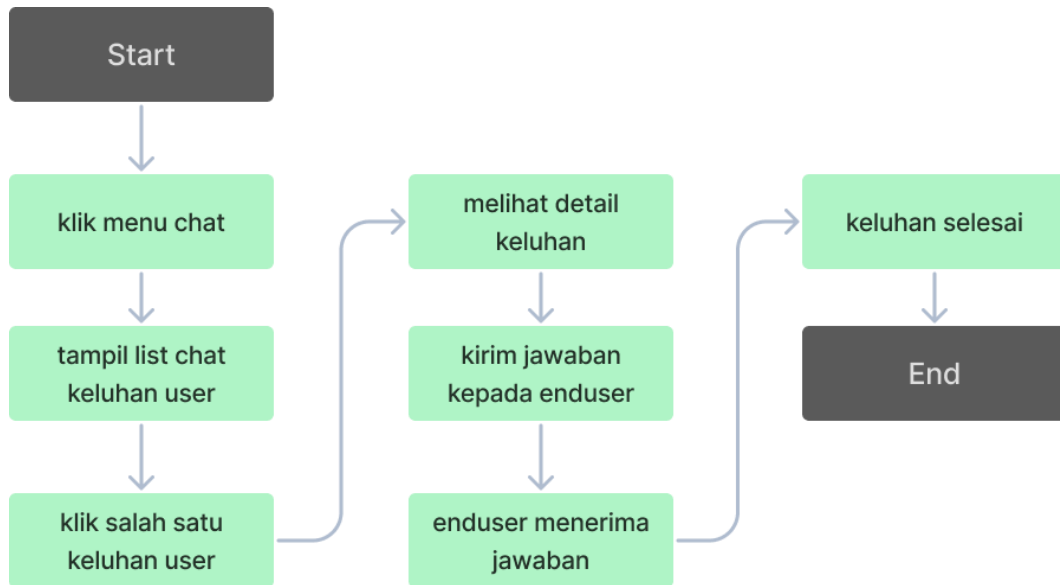
Gambar 4.5 User Flow Manage News Lanjutan 1



Gambar 4.6 User Flow Manage News Lanjutan 2

User flow “Manage News” ini menjelaskan tahapan yang dilalui oleh staf Disdukcapil ketika mengakses fitur “*Manage News*”. Proses dimulai dengan staf memilih fitur “*Manage News*” pada halaman *Dashboard*. Setelah itu, staf akan disajikan daftar semua berita yang telah dibuat sebelumnya oleh admin. Ketika staf ingin menambahkan berita baru, mereka harus mengklik tombol Tambah Berita, yang akan mengarahkan ke halaman Tambah Berita untuk memasukkan informasi baru. Setelah berita ditambahkan, berita tersebut akan dipublikasikan. Jika terdapat berita yang sudah tidak relevan, staf dapat menghapusnya dengan mengklik *icon* tempat sampah.

- 3) *User flow* Chat dimana fitur Chat ini menyediakan halaman khusus yang memungkinkan staf untuk berkomunikasi langsung dengan masyarakat. Melalui halaman ini, staf dapat memberikan jawaban terkait keluhan yang diajukan oleh masyarakat, serta bertukar informasi penting dengan masyarakat. berikut *user flow chat* seperti gambar 4.7 dibawah ini.



Gambar 4.7 User Flow Chat

User flow Chat ini menjelaskan tahapan yang dilalui oleh staf Disdukcapil ketika mengakses fitur *Chat*. Proses dimulai dengan staf memilih fitur *Chat* pada halaman *Dashboard*. Selanjutnya, staf akan diarahkan ke halaman *Chat*, di mana mereka akan melihat daftar *chat* dari masyarakat Kota Batam yang telah berkomunikasi langsung dengan staf. Staf kemudian mengklik salah satu keluhan dari pengguna untuk melihat detail keluhan tersebut melalui fitur *Chat*. Setelah itu, staf dapat mengirimkan jawaban terkait keluhan tersebut dengan mengklik tombol *Send* yang ada di layar, dan pengguna akan menerima pesan tersebut. Selain menjawab keluhan, fitur *Chat* ini juga memungkinkan staf dan pengguna untuk bertukar informasi penting.

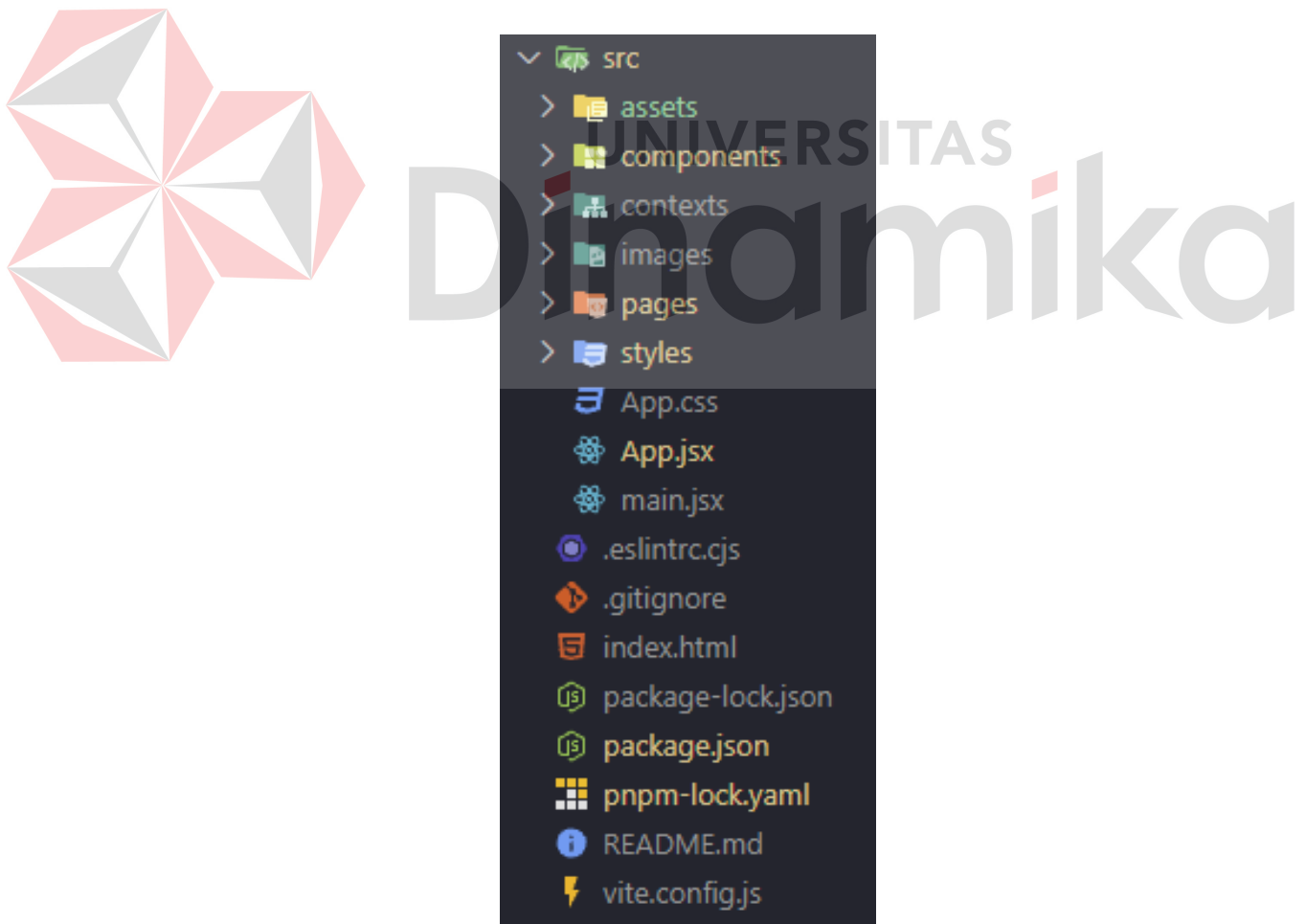
4.4 Pembuatan *Directory Framework React App*

Pada tahap ini, membuat *React App* yang nantinya akan menjadi *directory project* dan digunakan untuk merealisasikan desain *UI* yang sudah dibuat kedalam

website menggunakan *ReactJS*. Berikut ini merupakan tahapan yang dilakukan untuk membuat *React App* atau *Create React App (CRA)*

4.4.1 Instalasi Framework React Menggunakan Vite

Untuk melakukan instalasi *React* dengan menggunakan *Vite* cukup mudah, yaitu dengan mengetikkan perintah “*npm create vite@latest*” pada *terminal tools* yang digunakan yaitu *Visual Studio Code* untuk memulai instalasi *Vite* pada *React* untuk *directory project*. Berikut ini adalah gambar dari file *React Vite* yang telah dibuat sebagai *directory project* pada gambar 4.5 serta isi dari file *app.js* yang merupakan file utama pada *React App* pada gambar 4.6



Gambar 4.8 Direktori File ReactJs



```

App.jsx M X
src > App.jsx > ...
You, last month | 4 authors (dianputri1 and others)
1 import LandingPage from "./pages/LandingPage";
2 import ManageBerita from "./pages/ManageBerita";
3 import Dashboard from "./pages/Dashboard";
4 import ChatList from "./pages/ChatList";
5 import Login from "./pages/Login";
6 import RecoveryPassword from "./components/Login/RecoveryPassword";
7 import NewPassword from "./components/Login/NewPassword";
8 import Success from "./components/Login/Success";
9 import Import from "./pages/Import";
10 import Notification from "./pages/Notification";
11 import FormBerita from "./components/TambahBerita/FormBerita";
12 import UbahBerita from "./components/UbahBerita/FormBerita";
13 import { BrowserRouter as Router, Routes, Route } from "react-router-dom";
14 import "./App.css";
15 import ComplaintPage from "./pages/Complaint";
16 import Kategori from "./pages/Kategori";
17 import TambahKategori from "./components/Kategori/TambahKategori";
18 import FaqPage from "./pages/FaqPage";
19 import DetailComplaint from "./components/Modal/detail";
20 import ChatContent from "./components/CustomerServ/ChatContent";
21 import EditKategori from "./components/Kategori/EditKategori";
22 import EditBerita from "./components/TambahBerita/EditBerita";
23 import EditComplaint from "./components/TableComplaint/EditComplaint";
24
25 function App() {
26   return (
27     <Router>
28       <Routes>
29         <Route path="/" element=<{LandingPage /}></Route>
30         <Route path="/login" element=<{Login /}></Route>
31         <Route path="/recovery" element=<{RecoveryPassword /}></Route>
32         <Route path="/newpassword" element=<{NewPassword /}></Route>
33         <Route path="/success" element=<{Success /}></Route>
34         <Route path="/dashboard" element=<{Dashboard /}></Route>
35         <Route path="/complaint" element=<{ComplaintPage /}></Route>
36         <Route path="/berita" element=<{ManageBerita /}></Route>
37         <Route path="/kategori" element=<{Kategori /}></Route>
38         <Route path="/tambahkategori" element=<{TambahKategori /}></Route>
39         <Route path="/tambahberita" element=<{FormBerita /}></Route>
40         <Route path="/editberita" element=<{UbahBerita /}></Route>
41         <Route path="/chat" element=<{ChatList /}></Route>
42         <Route path="/import" element=<{Import /}></Route>
43         <Route path="/notification" element=<{Notification /}></Route>
44         <Route path="/faq" element=<{FaqPage /}></Route>
45         <Route
46           path="/detail-complaint/:id"
47           element=<{DetailComplaint /}>
48         ></Route>
49         <Route path="/chats" element=<{ChatContent /}></Route>
50         <Route path="/editCatg/:id" element=<{EditKategori /}></Route>
51         <Route path="/editNews/:id" element=<{EditBerita /}></Route>
52         <Route path="/editComplaint/:id" element=<{EditComplaint /}></Route>
53       </Routes>
54     </Router>
55   );
56 }
57
58 export default App;

```

Gambar 4.9 Isi File App.jsx

4.5 Prototype

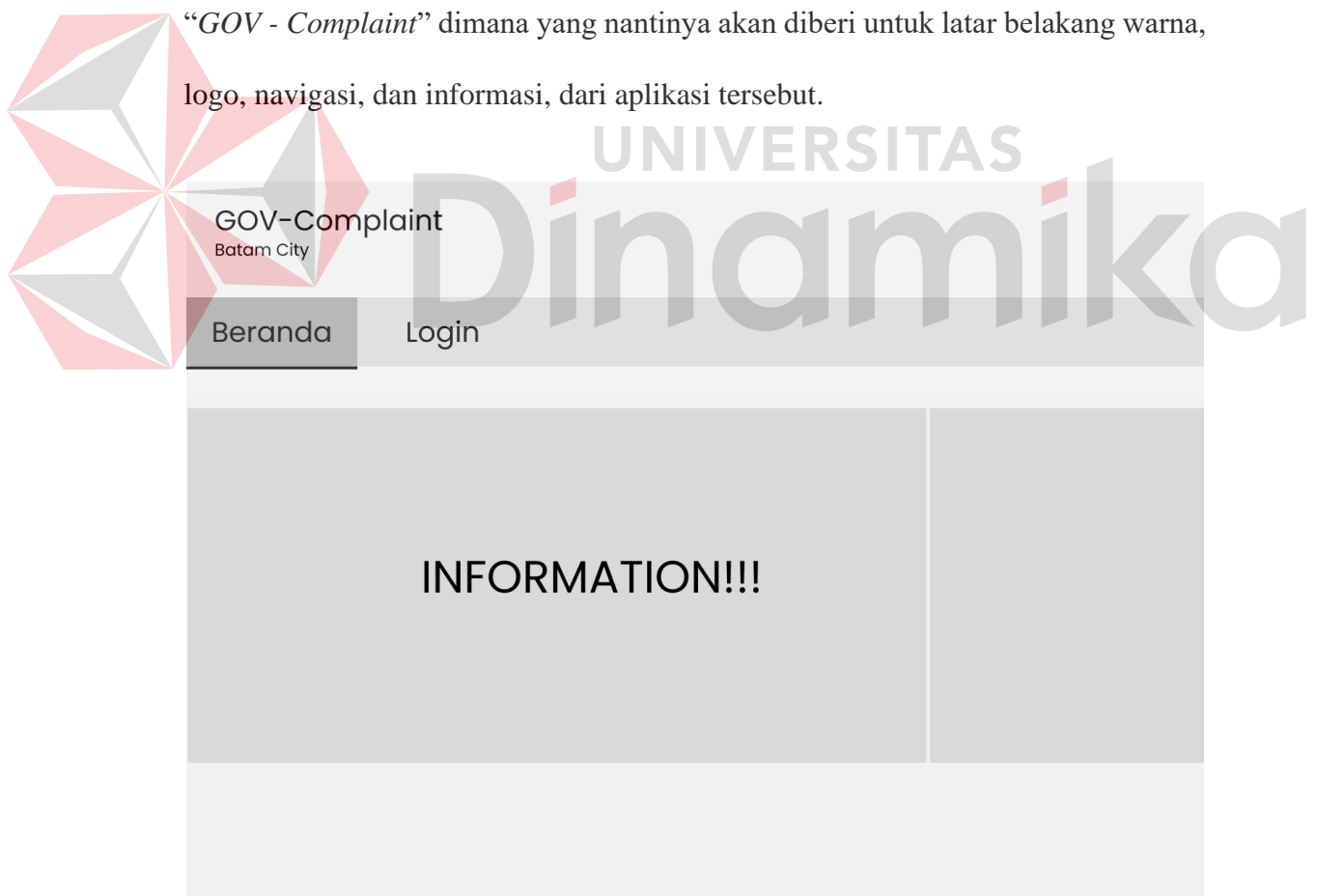
Pada tahap ini, penulis memulai proses perancangan tampilan berdasarkan ide-ide yang telah dikumpulkan pada fase sebelumnya. Fase ini melibatkan beberapa langkah penting, dimulai dengan pembuatan *wireframe*. *Wireframe* adalah kerangka awal tampilan yang hanya menampilkan susunan tata letak dalam bentuk hitam putih tanpa warna dan gambar. *Wireframe* ini berfungsi sebagai dasar untuk desain lebih lanjut.

Setelah *wireframe* selesai, proses dilanjutkan dengan tahap *Hi-Fi Design* (*High Fidelity Design*). Pada tahap ini, penulis mulai menambahkan elemen visual yang lebih kompleks, termasuk warna, gambar, dan desain yang lebih mendetail. Tujuannya adalah agar pengguna dapat merasakan dan melihat langsung tampilan aplikasi secara utuh serta mengeksplorasi fitur-fitur dan halaman yang tersedia.

Berikut adalah tampilan *wireframe* yang telah disiapkan oleh penulis, yang telah dibagi ke dalam beberapa kategori yang telah ditentukan sebelumnya.

a. *Wireframe Landing Page (Home Page)*

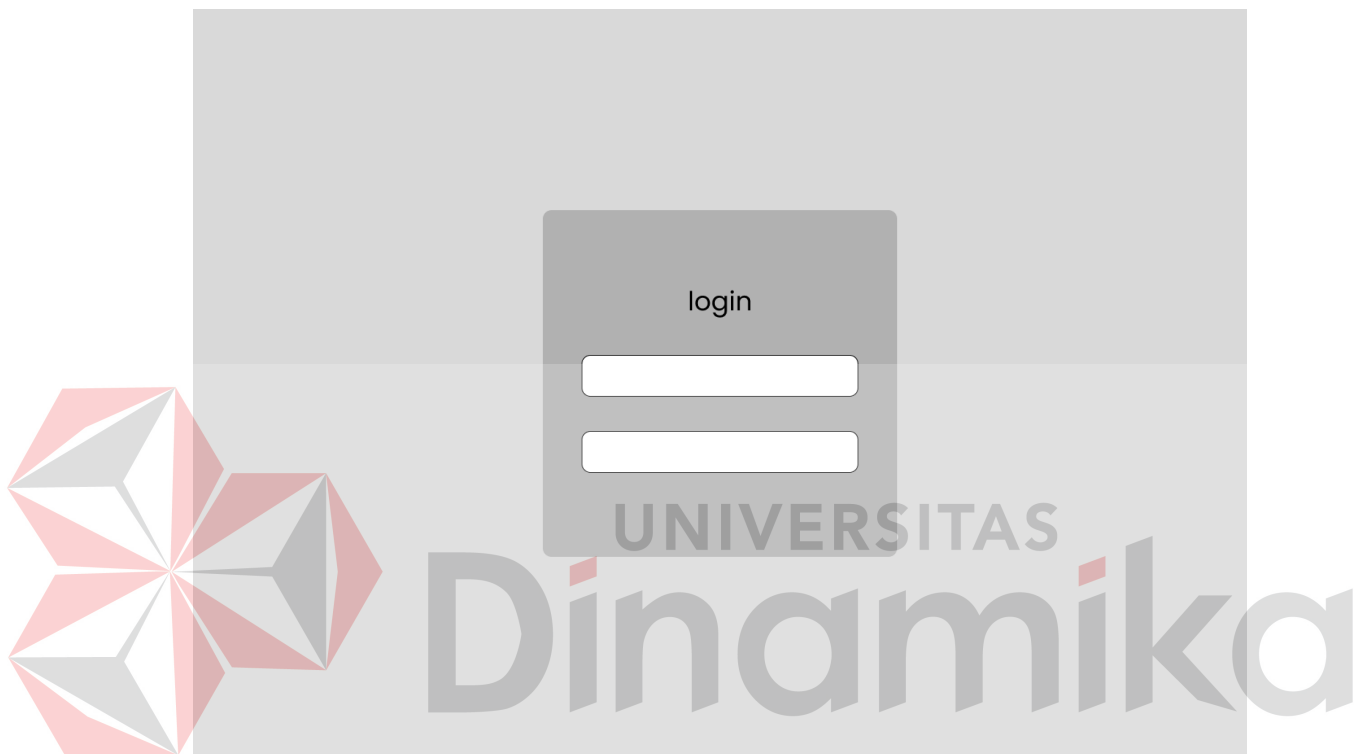
Gambar 4.10 dibawah ini adalah *wireframe* dari *homepage* untuk aplikasi “*GOV - Complaint*” dimana yang nantinya akan diberi untuk latar belakang warna, logo, navigasi, dan informasi, dari aplikasi tersebut.



Gambar 4.10 Wireframe Landing Page

b. *Wireframe Login Page*

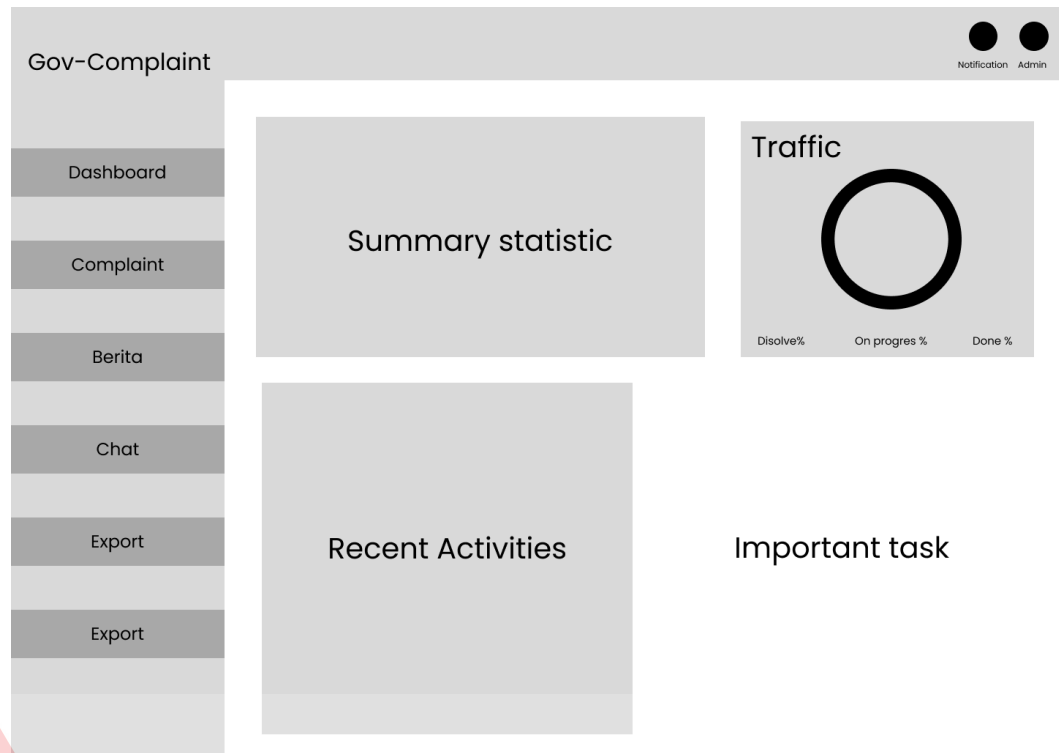
Gambar 4.11 dibawah ini adalah *wireframe* dari halaman *login* untuk dari aplikasi “*GOV - Complaint*” dimana yang nantinya akan digunakan staf Disdukcapil untuk masuk kedalam aplikasi.



Gambar 4.11 Wireframe Login

c. *Wireframe Dashboard*

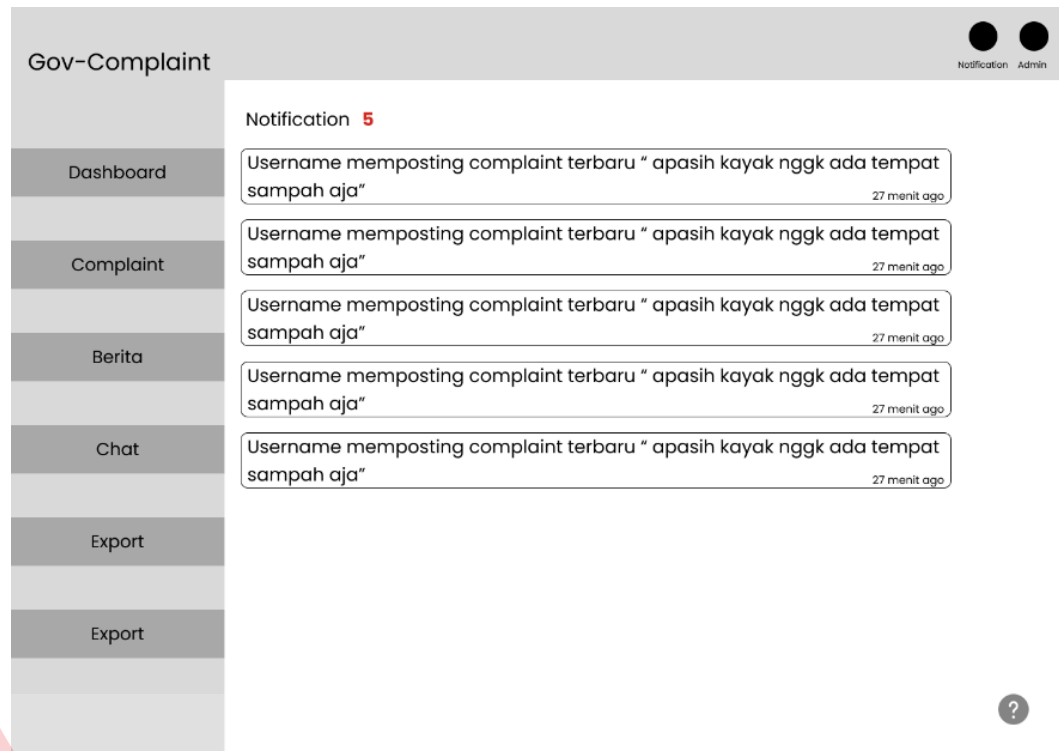
Gambar 4.12 dibawah ini adalah *wireframe* dari halaman *dashboard* untuk dari aplikasi “*GOV - Complaint*” dimana ada beberapa informasi terkait tampilan visual dari semua data *complaint* yang bisa dibaca oleh staf.



Gambar 4.12 Wireframe Dashboard

d. *Wireflow Notification*

Gambar 4.13 dibawah ini adalah *wireframe* dari halaman *notification* untuk dari aplikasi "GOV - Complaint" dimana didalam halaman tersebut ada informasi complaint baru masuk.

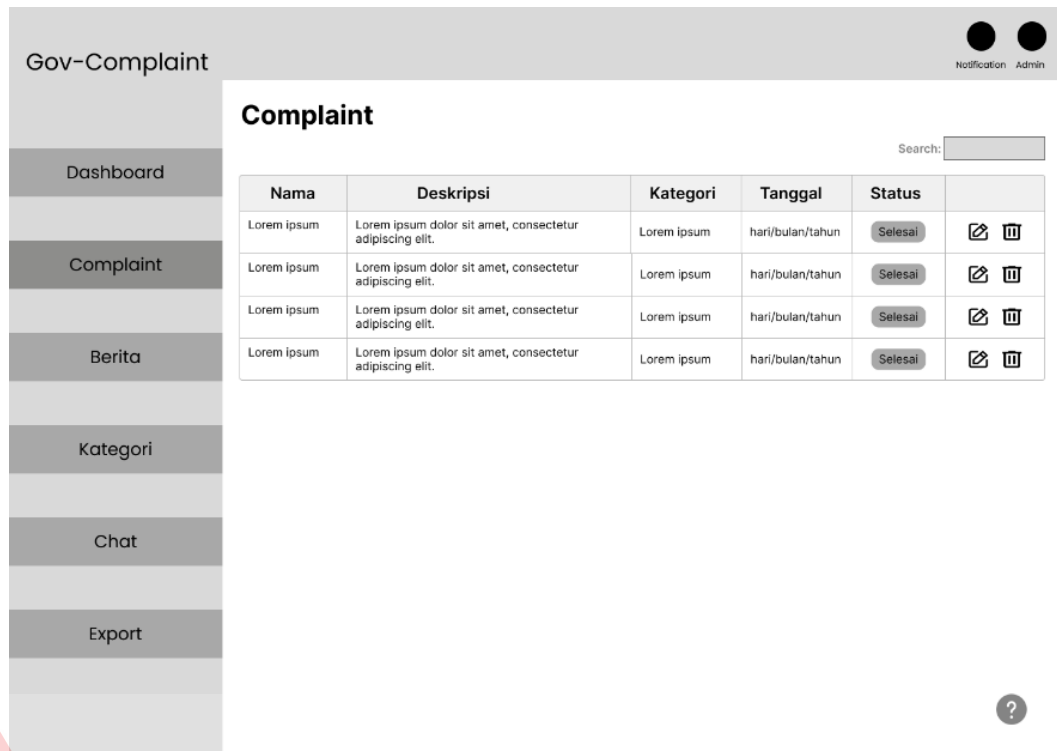


Gambar 4.13 Wireframe Notification

e. *Wireframe Manage Complaint*

Gambar 4.14, Gambar 4.15, dan Gambar 4.16 dibawah ini adalah *wireframe* dari halaman *manage complaint* untuk dari aplikasi “GOV - Complaint”

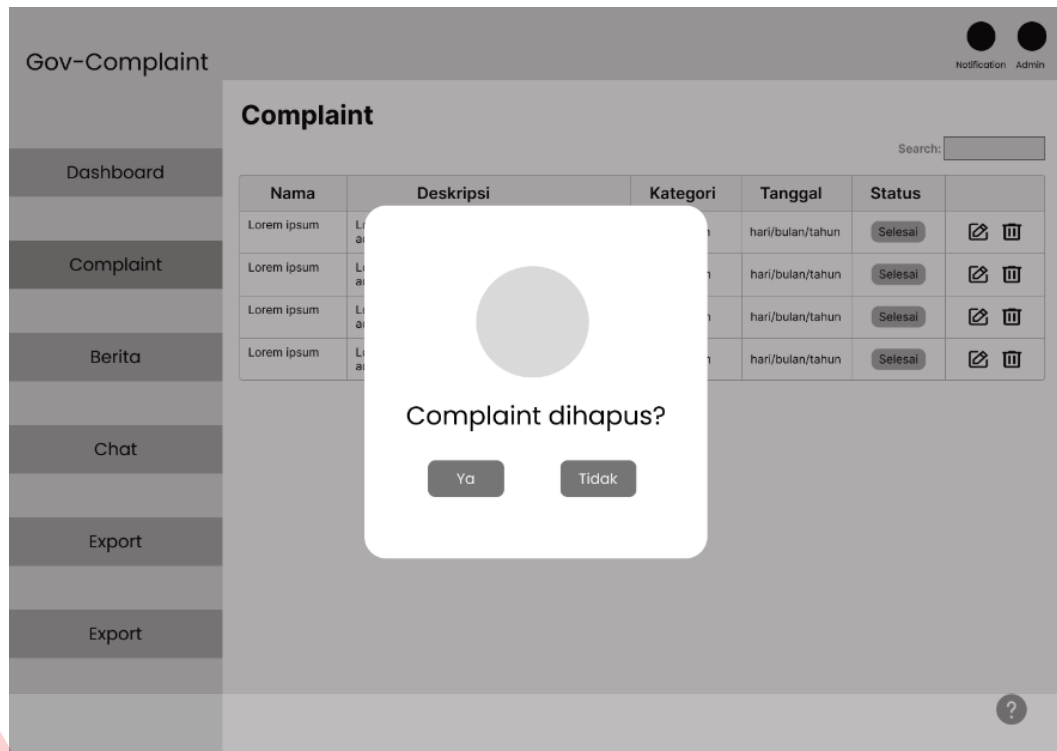
dimana yang nantinya akan digunakan staf Disdukcapil untuk mengelola pengaduan masyarakat di dalam aplikasi.



Gambar 4.14 Wireframe Manage Complaint



Gambar 4.15 Wireframe Edit Complaint

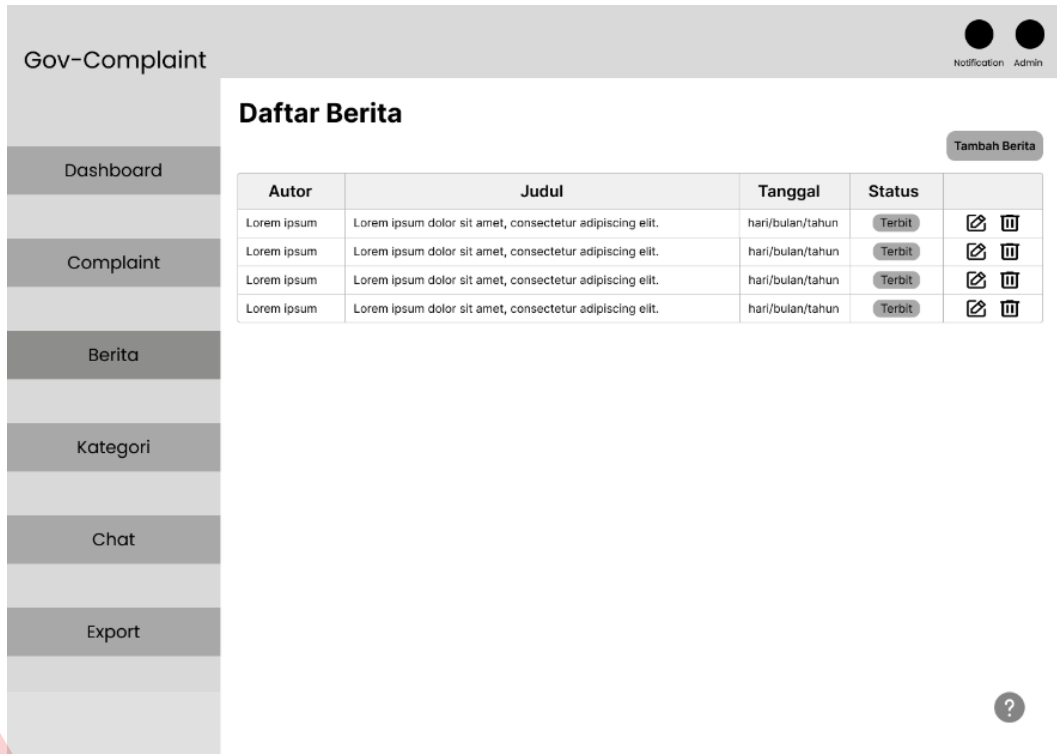


Gambar 4.16 Wireframe Delete Complaints

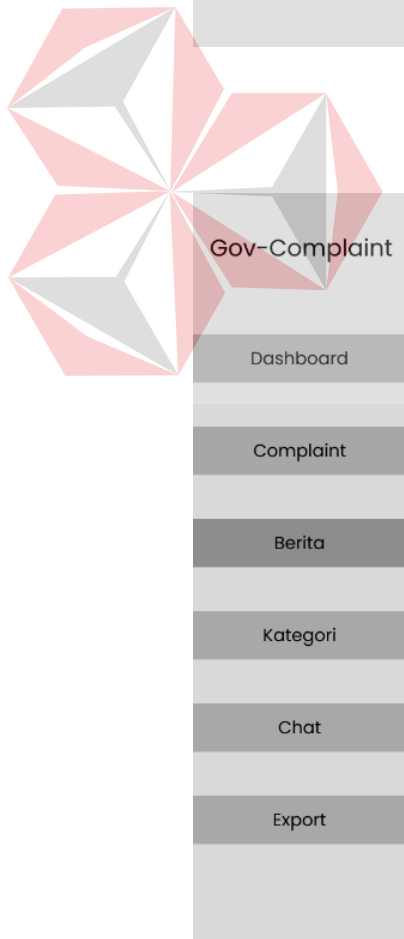
f. *Wireframe Manage News*

Gambar 4.17, Gambar 4.18, dan Gambar 4.19 dibawah ini adalah *wireframe* dari halaman *manage news* untuk dari aplikasi "GOV - Complaint"

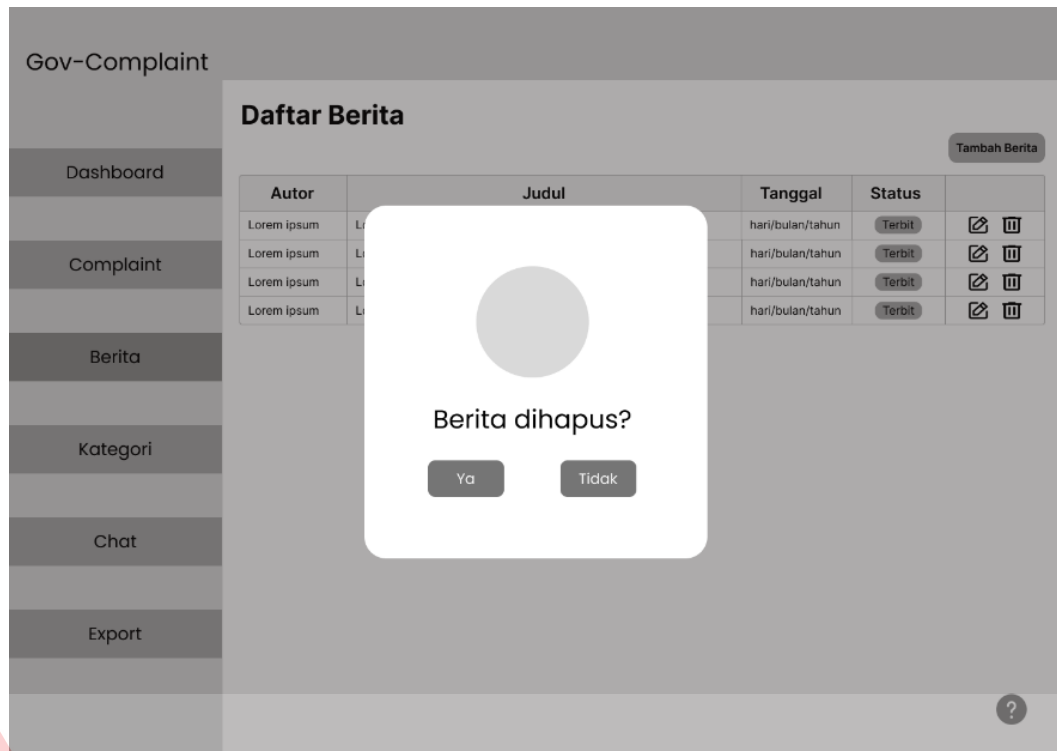
dimana yang nantinya akan digunakan staf Disdukcapil untuk mengelola berita didalam aplikasi.



Gambar 4.17 Wireframe Manage News



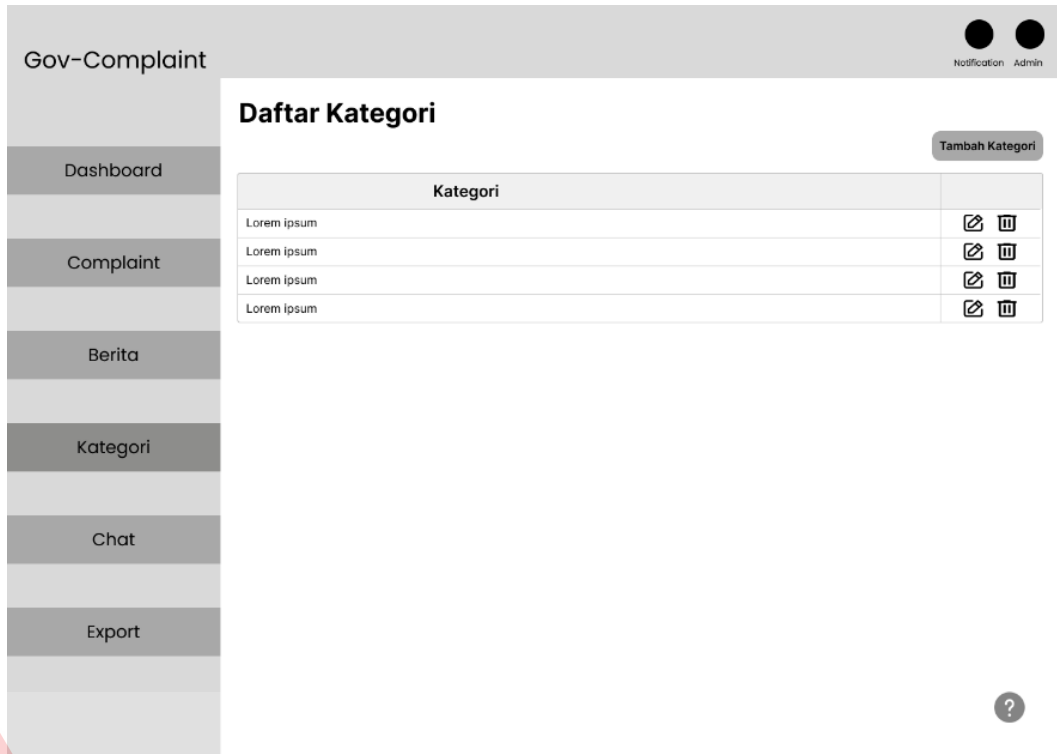
Gambar 4.18 Wireframe Add News



Gambar 4.19 Wireframe Delete News

g. Wireframe Kategori

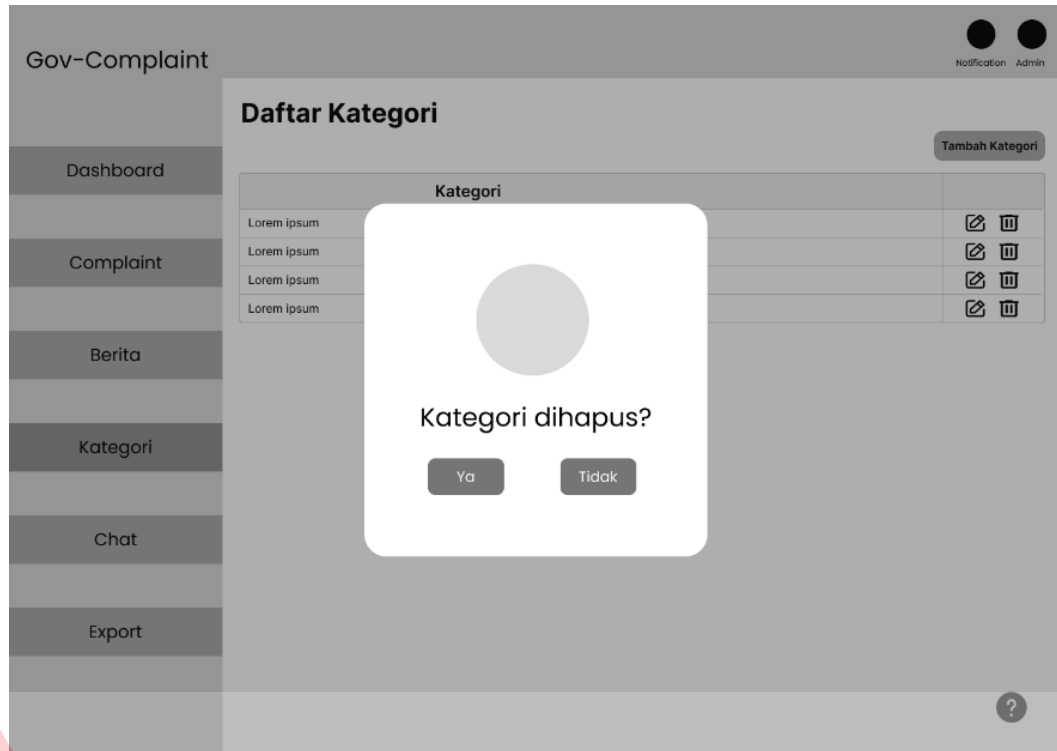
Gambar 4.20, Gambar 4.21, dan Gambar 4.22 dibawah ini adalah wireframe dari halaman kateogri untuk dari aplikasi "GOV - Complaint" dimana yang nantinya akan digunakan staf Discukcapil untuk mengelola kategori dari setiap keluhan *user* didalam aplikasi.



Gambar 4.20 Wireframe Kategori



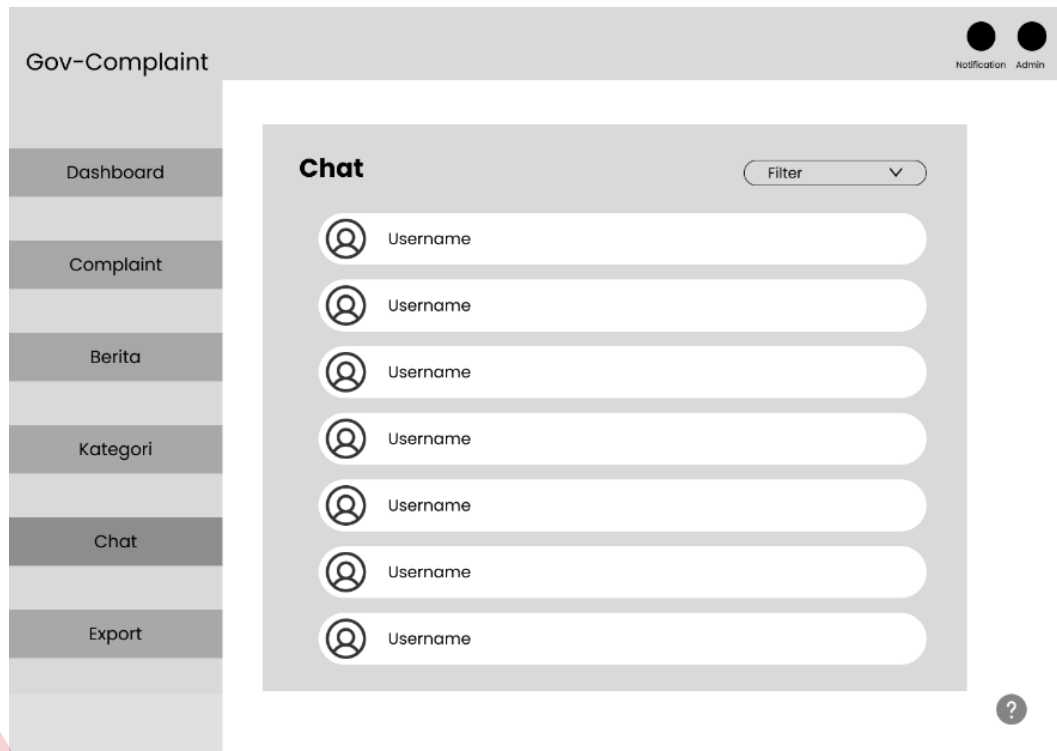
Gambar 4.21 Wireframe Add Kategori



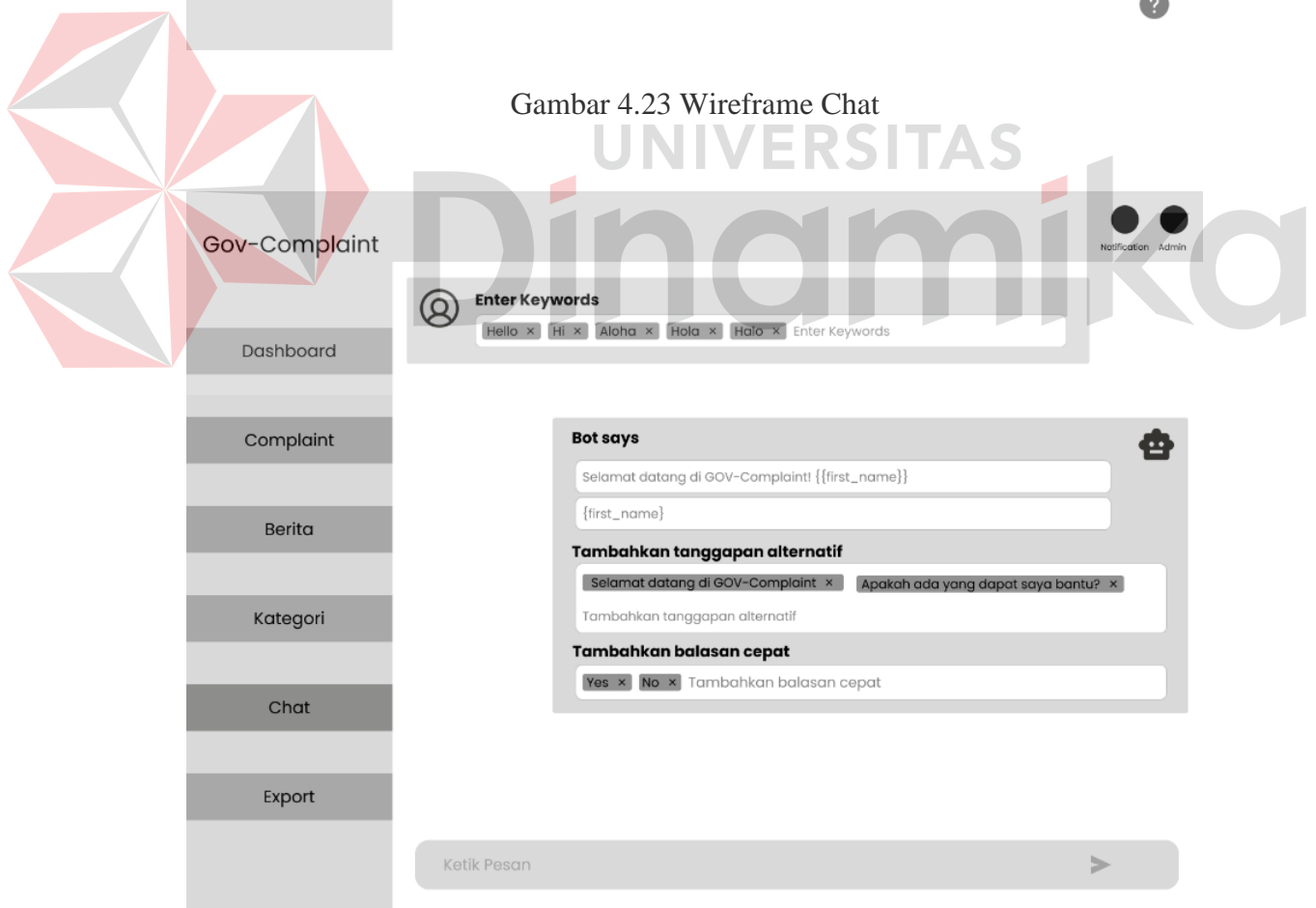
Gambar 4.22 Wireframe Delete Kategori

h. Wireframe Chat

Gambar 4.23, dan Gambar 4.24 dibawah ini adalah *wireframe* dari halaman *chat* untuk dari aplikasi “GOV - Complaint” dimana yang nantinya akan digunakan staf Discukcapil untuk berkomunikasi langsung dengan *user* didalam aplikasi.



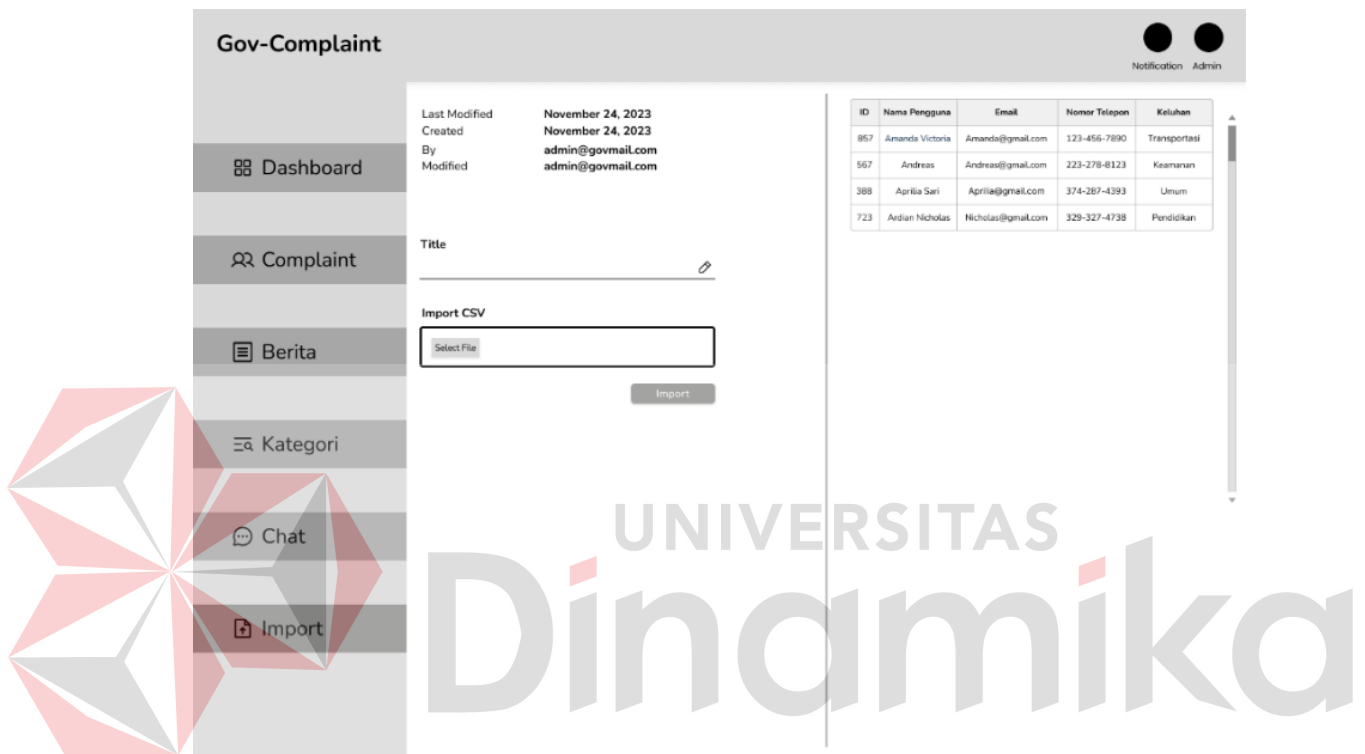
Gambar 4.23 Wireframe Chat



Gambar 4.24 Wireframe isi Chat

i. *Wireframe Import*

Gambar 4.22 dibawah ini adalah *wireframe* dari halaman *Import* untuk dari aplikasi “*GOV - Complaint*” dimana yang nantinya akan digunakan staf Disdukcapil untuk *Import* data *complaint user* didalam aplikasi.



Gambar 4.25 Wireframe Import

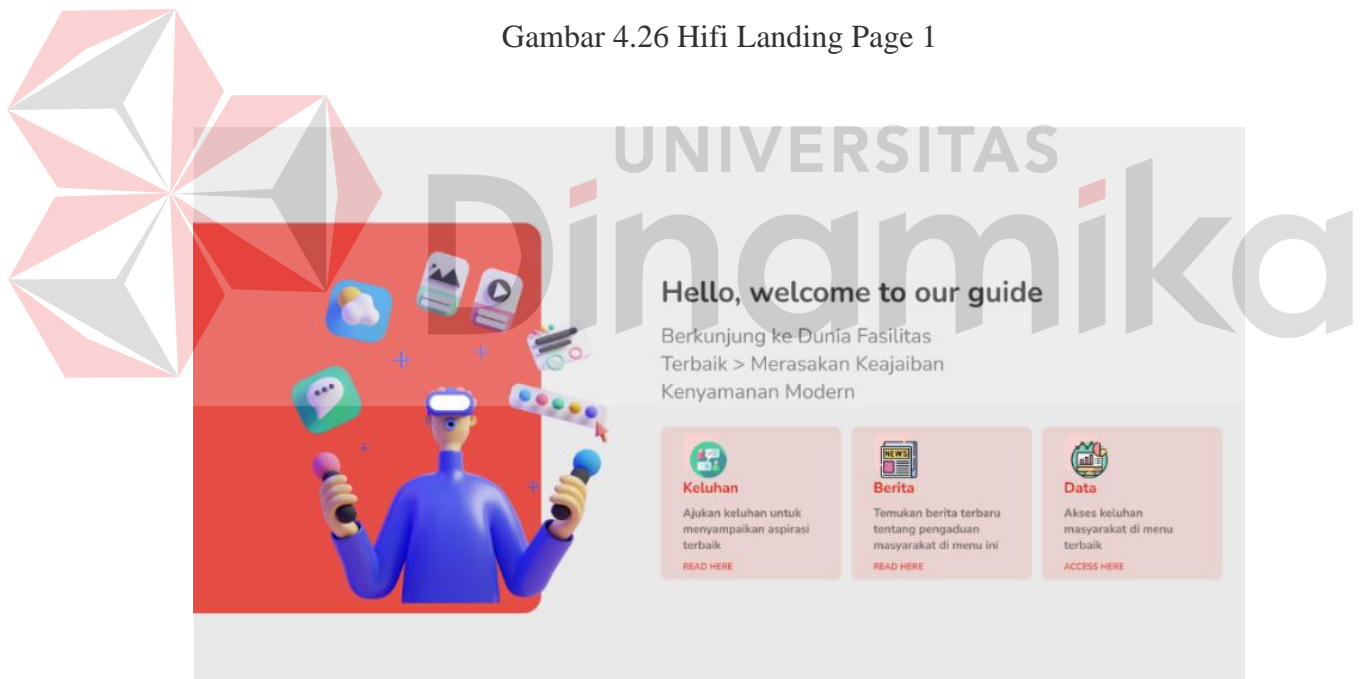
Setelah tampilan *wireframe* telah selesai, penulis akan melanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu tampilan *hifi Design* yang sudah disiapkan oleh penulis yang telah dibagi pada beberapa kategori yang telah dibuat.

a. Halaman *Landing Page (Home Page)*

Gambar 4.26, Gambar 4.27, Gambar 4.28, dan Gambar 4.29 dibawah ini adalah gambar desain *hifi* dari halaman *landing page (home page)* yang sudah dibuat oleh penulis dengan menampilkan logo dari aplikasi tersebut, bar navigasi, informasi, *3d model*, *background* warna merah dan putih dari aplikasi tersebut.



Gambar 4.26 Hifi Landing Page 1




Gambar 4.27 Hifi Landing Page 2

Our Capabilities

Make yourself heard, voice your complaints

mari kita bersama-sama menyuarakan
keluhan dan aspirasi kita untuk menciptakan
perubahan yang lebih baik

575 **1.500** **1.000**
Total User Total Complaint Resolved Complaint



Gambar 4.28 Hifi Landing Page 3



News & Updates

Blog Posts

Kasus Kekerasan di Dunia Pendidikan Kian Bertambah, Cek Selengkapnyal!



by Admin on Oktober 2023

Situasi kekerasan di sekolah, perguruan tinggi, atau lingkungan pendidikan lainnya sedang mengalami perkembangan yang mengkhawatirkan. Itu ini menjadi lebih serius dan mungkin membutuhkan perhatian dan tindakan lebih lanjut untuk mengatasinya. Itu selengkapnya dapat berupa data, statistik, laporan kasus, penyebab, dampak, serta upaya-upaya yang sedang dilakukan untuk mengatasi masalah kekerasan dalam dunia pendidikan.

5 Tips Cegah Bullying di Sekolah bagi Guru, Salah Satunya Libatkan Orang Tua



by Admin on Oktober 2023

Banyaknya informasi terkait beberapa tips yang dapat membantu guru mencegah kasus bullying di sekolah. Salah satu tipisnya adalah pentingnya melibatkan orang tua dalam upaya pencegahan. Artikel ini dibuat untuk mengulas peran guru dalam menciptakan lingkungan aman dan memberikan solusi konkret untuk mengatasi bullying. Dalam konteks ini, orang tua juga dibentarkan untuk bekerja sama dengan guru dan sekolah dalam mengatasi permasalahan ini.

Sistem Pengaduan Online Kota Batam Semakin Dapat Diakses dengan Mudah, Simak Selengkapnyal!



by Admin on Oktober 2023

Kota Batam akan menjadi proyek pilot nasional untuk sistem pengaduan online. Sistem ini bertujuan untuk meningkatkan layanan publik dan transparansi pemerintahan. Untuk itu, mari salurkan minat dan aspirasi kalian dalam menggunakan layanan pengaduan online.

© Copyright Gov-Complaint 2023

Support
FAQ
How It Works
Features
Contact

Links
Facebook
Instagram
Youtube
Twitter

Get in Touch
(+)621 3456 789
JL. NU tenggara, Batam

Gambar 4.29 Hifi Landing Page 4

b. Halaman *Login Page*

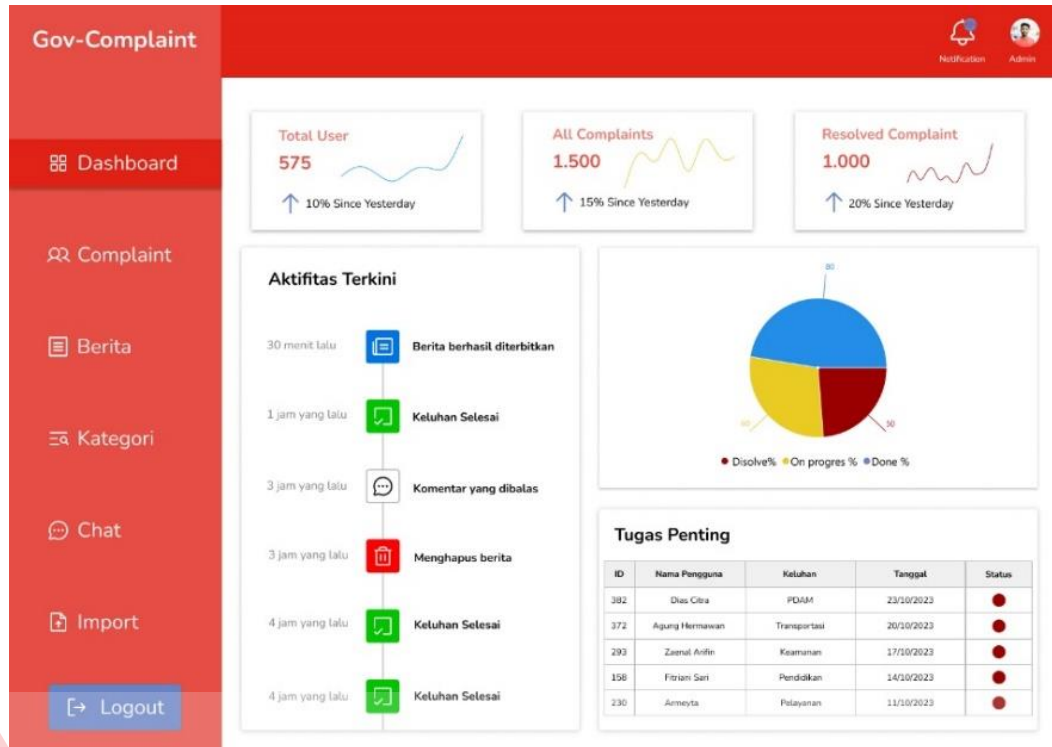
Gambar 4.30 dibawah ini adalah gambar desain *hifi* dari halaman *login page* yang sudah dibuat oleh penulis dengan menampilkan beberapa *textfield* untuk staf melakukan *login* di aplikasi tersebut



Gambar 4.30 Hifi Login

c. Halaman *Dashboard*

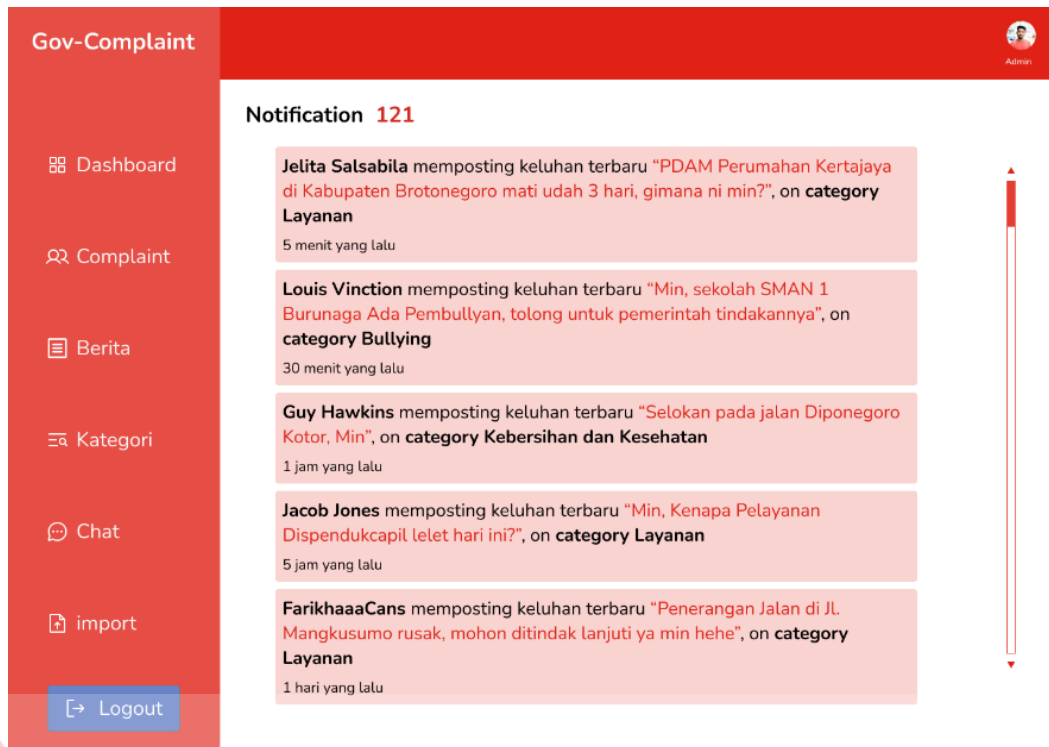
Gambar 4.31 dibawah ini adalah gambar desain *hifi* dari halaman *dashboard* yang sudah dibuat oleh penulis, dimana staf bisa melihat ada beberapa informasi seperti *total user*, *total complaint* dan informasi tambahan lainnya.



Gambar 4.31 Hifi Dashboard

d. Halaman *Notification*

Gambar 4.32 dibawah ini adalah gambar desain *hifi* dari halaman *notification* yang sudah dibuat oleh penulis dimana staf bisa melihat ada informasi baru ketika user mobile membuat complaint baru.



Gambar 4.32 Hifi Notification

e. Halaman *Manage Complaint*

Gambar 4.33, Gambar 4.34, dan Gambar 4.35 dibawah ini adalah gambar desain *hifi* dari halaman *manage complaint* yang sudah dibuat oleh penulis dimana

Staf dapat menggunakan fitur *Manage Complaint* ini untuk mengelola pengaduan dari masyarakat, seperti meninjau, mengubah status pengaduan, dan menghapus pengaduan yang diterima.

Gov-Complaint

4 Total Laporan

Nama	Deskripsi	Kategori	Tanggal	Status	Tindakan
Budi	Saya ingin melaporkan masalah pencahayaan di Jalan Raja Ali Haji, Batam Centre. Beberapa lampu jalan mati, dan ini membuat daerah tersebut	Lingkungan	23/10/2023	Proses	[Icon] [Icon] [Icon]
Tatang	Saya sering menggunakan transportasi umum di Batam, tetapi beberapa kali saya terlambat karena ketidaktepatan jadwal bus. Apakah ada upaya untuk	Transportasi	20/10/2023	Proses	[Icon] [Icon] [Icon]
Fitriani	SMP Negeri 5 Batam perlu kurikulum dan fasilitas yang lebih baik. Anak-anak kami butuh pendidikan yang lebih canggih. Terima kasih.	Pendidikan	17/10/2023	Selesai	[Icon] [Icon] [Icon]
Arif	Kurikulum di SMK Negeri Batam perlu pembaruan. Perkembangan teknologi terbaru perlu diintegrasikan. Kami harap ada perbaikan segera. Ter	Pendidikan	15/10/2023	Selesai	[Icon] [Icon] [Icon]

1|64 1 2 3 4 5 6 7

Gambar 4.33 Hifi Manage Complaints

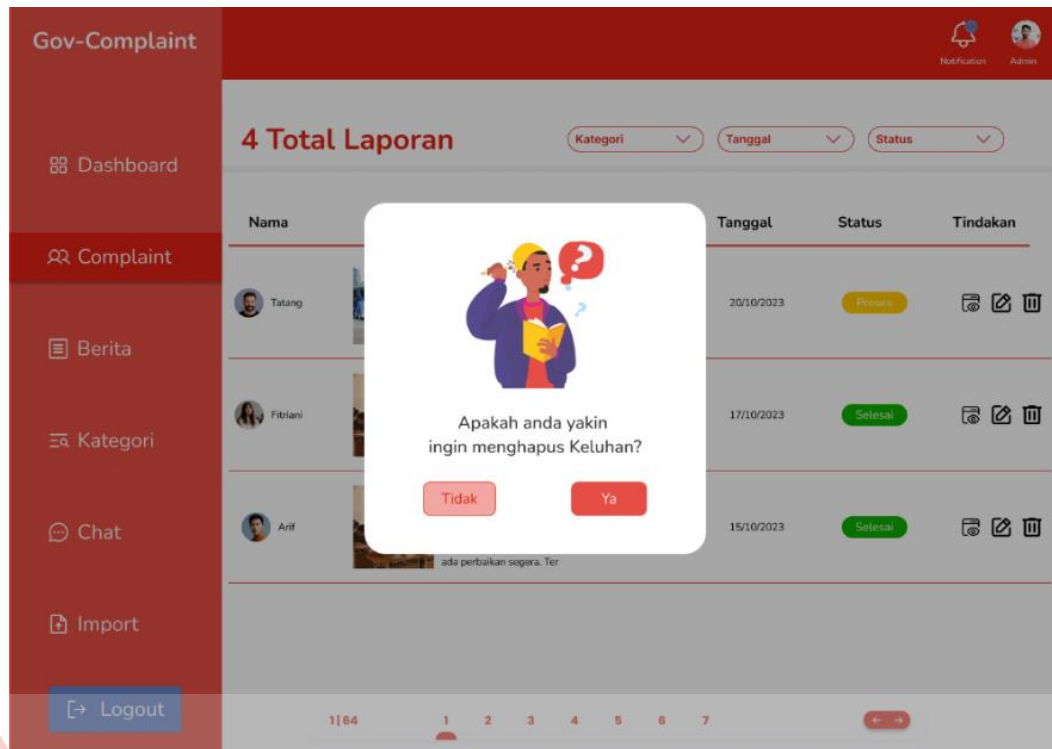
Gov-Complaint

4 Total Laporan

Nama	Deskripsi	Kategori	Tanggal	Status	Tindakan
Tatang	Saya sering menggunakan transportasi umum di	Lingkungan	20/10/2023	Proses	[Icon] [Icon] [Icon]
Fitriani	SMP Negeri 5 Batam perlu kurikulum dan fasilitas yang lebih baik. Anak-anak kami butuh pendidikan yang lebih canggih. Terima kasih.	Pendidikan	17/10/2023	Selesai	[Icon] [Icon] [Icon]
Arif	Kurikulum di SMK Negeri Batam perlu pembaruan. Perkembangan teknologi terbaru perlu diintegrasikan. Kami harap ada perbaikan segera. Ter	Pendidikan	15/10/2023	Selesai	[Icon] [Icon] [Icon]

1|64 1 2 3 4 5 6 7

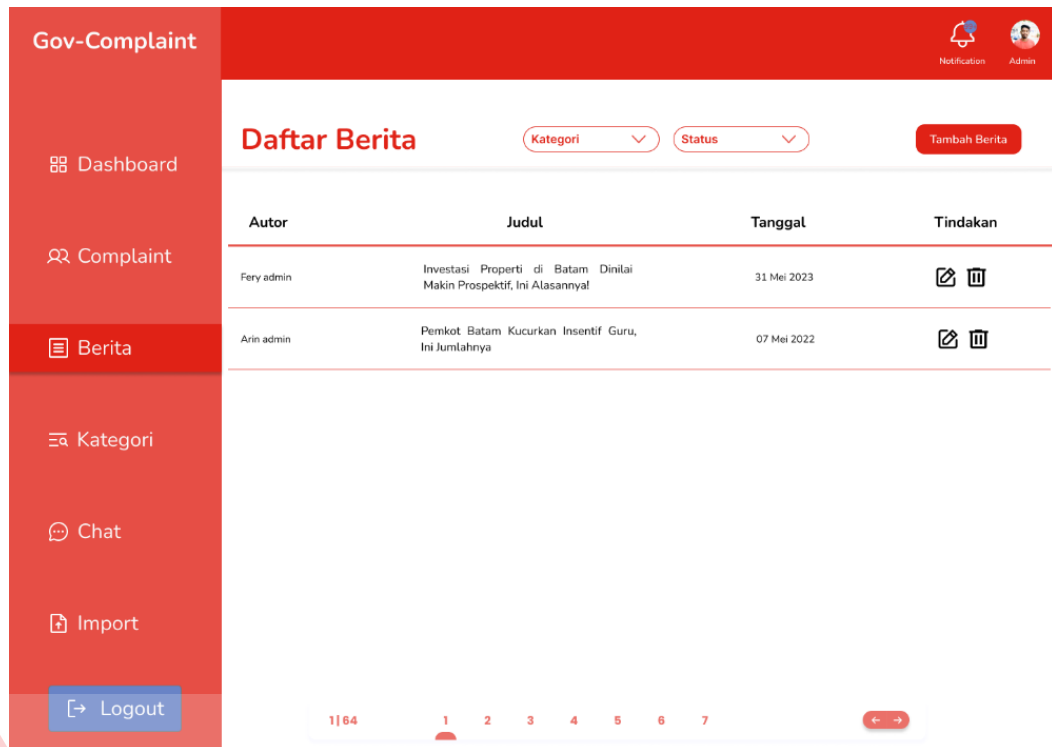
Gambar 4.34 Hifi Edit Complaints







Gambar 4.35 Hifi Delete Complaints

f. Halaman *Manage News*

Gambar 4.36, Gambar 4.37, dan Gambar 4.38 dibawah ini adalah gambar desain *hifi* dari halaman *manage news* yang sudah dibuat oleh penulis dimana staf bisa menggunakan fitur *Manage News* ini untuk mengelola berita yang akan di post untuk masyarakat.

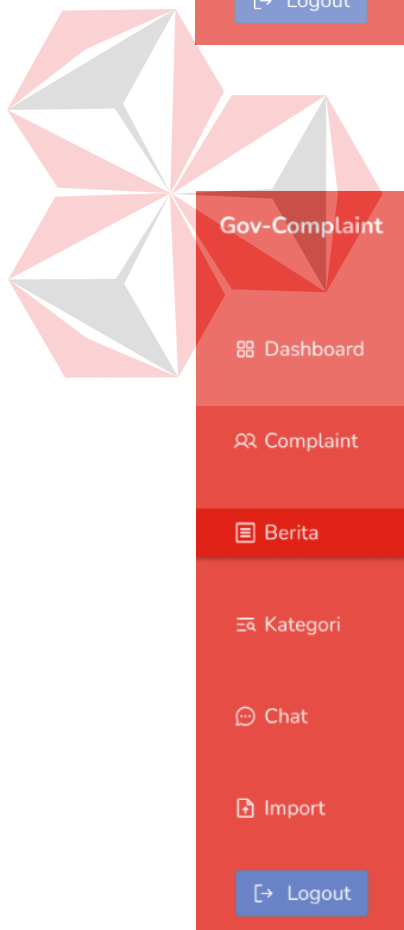
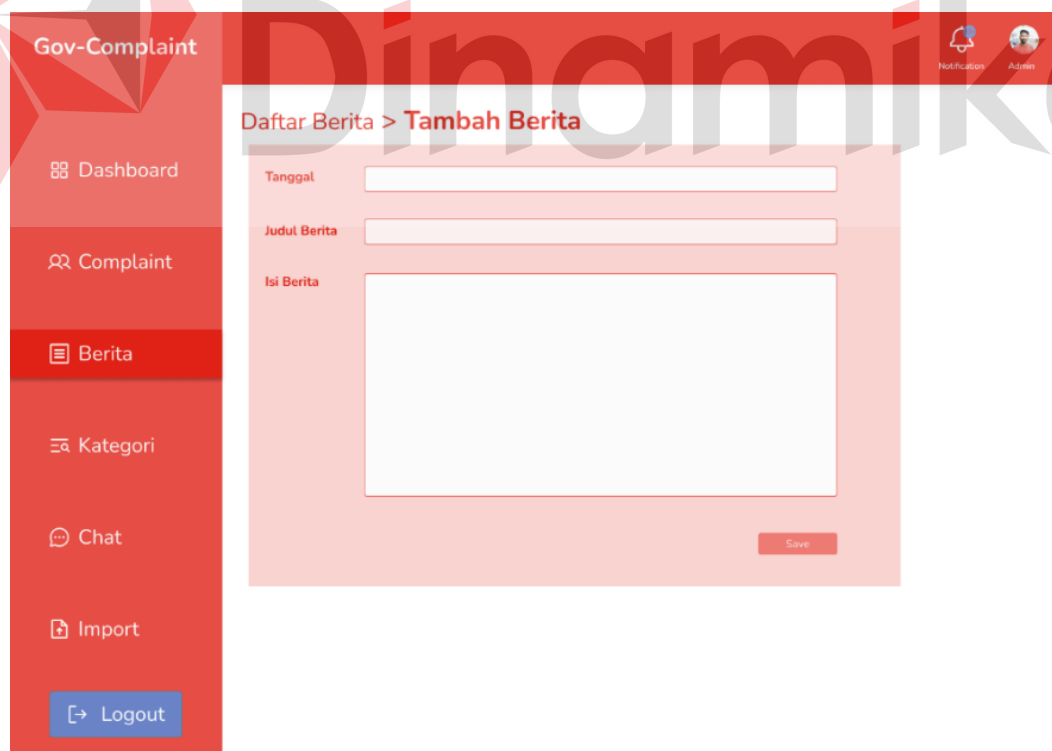


The screenshot shows the 'Daftar Berita' (News List) page in the Hifi Manage News application. The interface features a red sidebar on the left with navigation options: Dashboard, Complaint, Berita (selected), Kategori, Chat, Import, and Logout. The main content area has a header with 'Daftar Berita', filters for 'Kategori' and 'Status', and a 'Tambah Berita' button. Below is a table with columns for 'Autor', 'Judul', 'Tanggal', and 'Tindakan'.

Autor	Judul	Tanggal	Tindakan
Fery admin	Investasi Properti di Batam Dintai Makin Prospektif, Ini Alasannya!	31 Mei 2023	 
Arin admin	Pemkot Batam Kucurkan Insentif Guru, Ini Jumlahnya	07 Mei 2022	 

At the bottom of the table, there is a pagination bar showing '1|64' and a series of page numbers from 1 to 7, with the first page (1) highlighted.

Gambar 4.36 Hifi Manage News

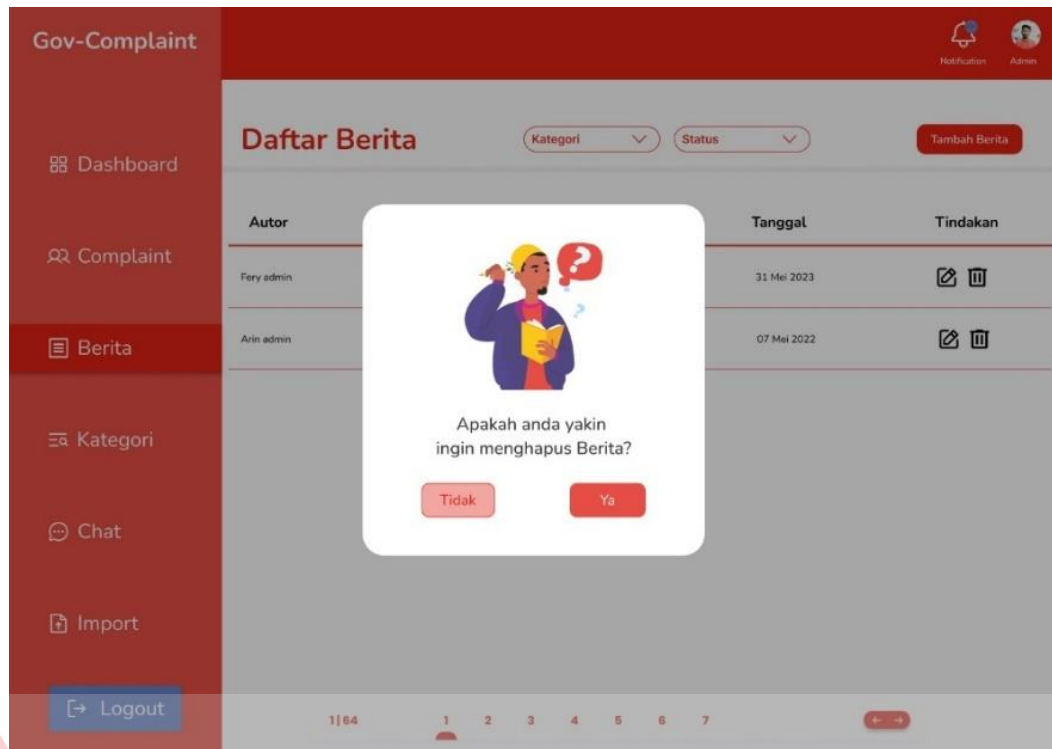
The screenshot shows the 'Daftar Berita > Tambah Berita' (Add News) page in the Hifi Manage News application. The interface features a red sidebar on the left with navigation options: Dashboard, Complaint, Berita (selected), Kategori, Chat, Import, and Logout. The main content area has a header with 'Daftar Berita > Tambah Berita' and a 'Save' button. Below is a form with fields for 'Tanggal', 'Judul Berita', and 'Isi Berita'.

The form fields are:

- Tanggal:
- Judul Berita:
- Isi Berita:

A 'Save' button is located at the bottom right of the form.

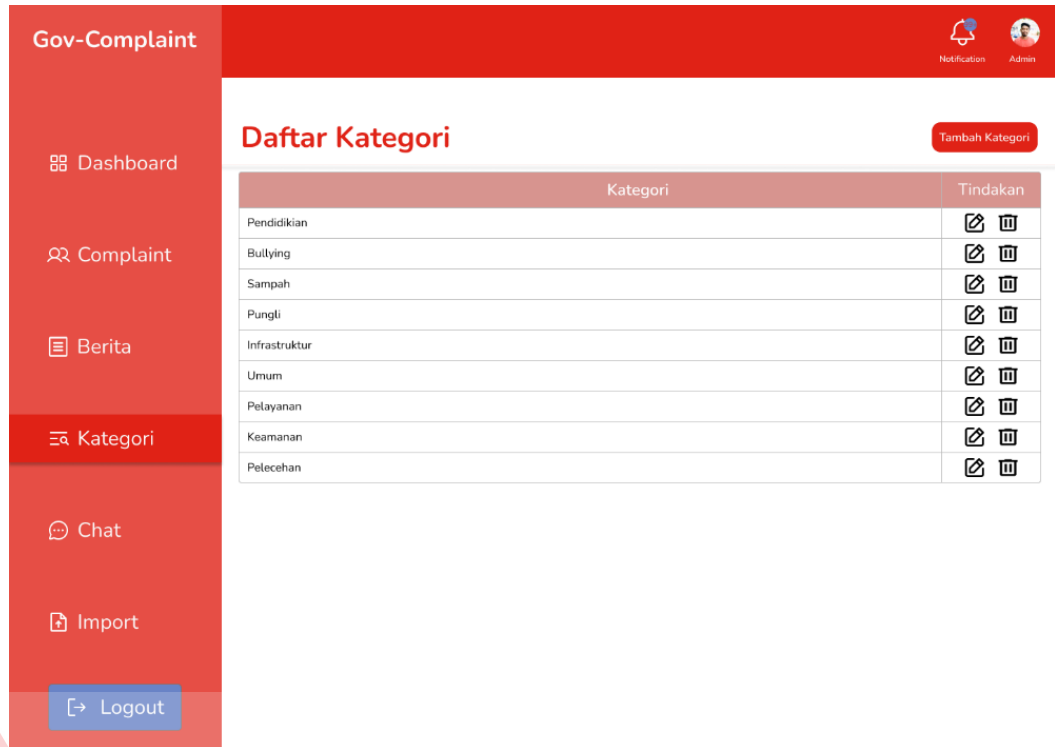
Gambar 4.37 Hifi Add News



Gambar 4.38 Hifi Delete News

g. Halaman *Manage Category*

Gambar 4.39, Gambar 4.40, dan Gambar 4.41 dibawah ini adalah gambar desain *hifi* dari halaman *manage category* yang sudah dibuat oleh penulis dimana staf bisa menggunakan fitur *Manage Category* ini untuk mengelola kategori yang akan di gunakan untuk keluhan masyarakat.



Gov-Complaint

Notification Admin

Daftar Kategori Tambah Kategori

Kategori	Tindakan
Pendidikian	
Bullying	
Sampah	
Pungli	
Infrastruktur	
Umum	
Pelayanan	
Keamanan	
Pelecehan	

Dashboard

Complaint

Berita

Kategori

Chat

Import

[Logout](#)

Gambar 4.39 Hifi Kategori



Gov-Complaint

Notification Admin

Daftar Kategori > **Tambah Kategori**

Kategori Tambah

Dashboard

Complaint

Berita

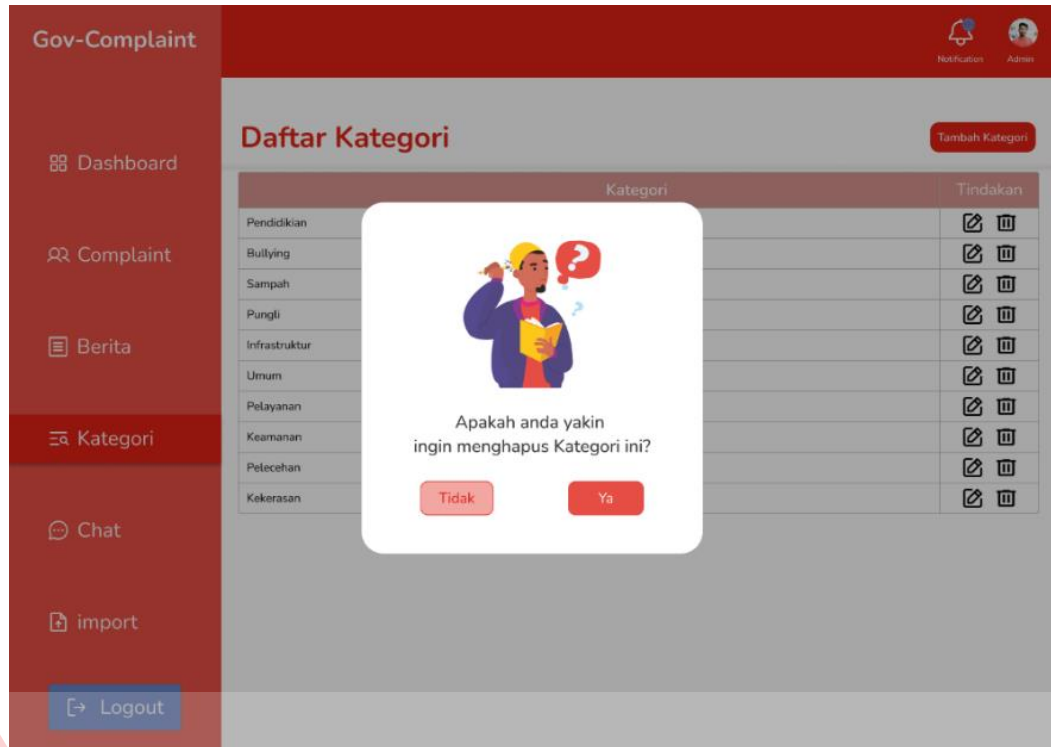
Kategori

Chat

Import

[Logout](#)

Gambar 4.40 Hifi Add Kategori

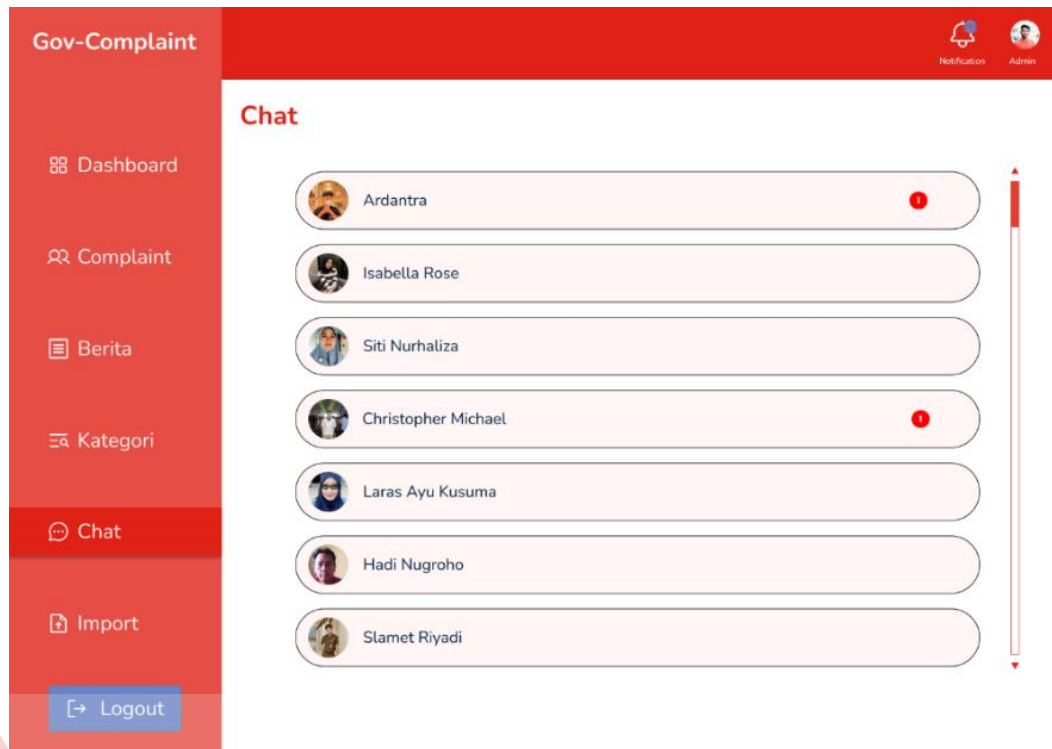


Gambar 4.41 Hifi Delete Kategori

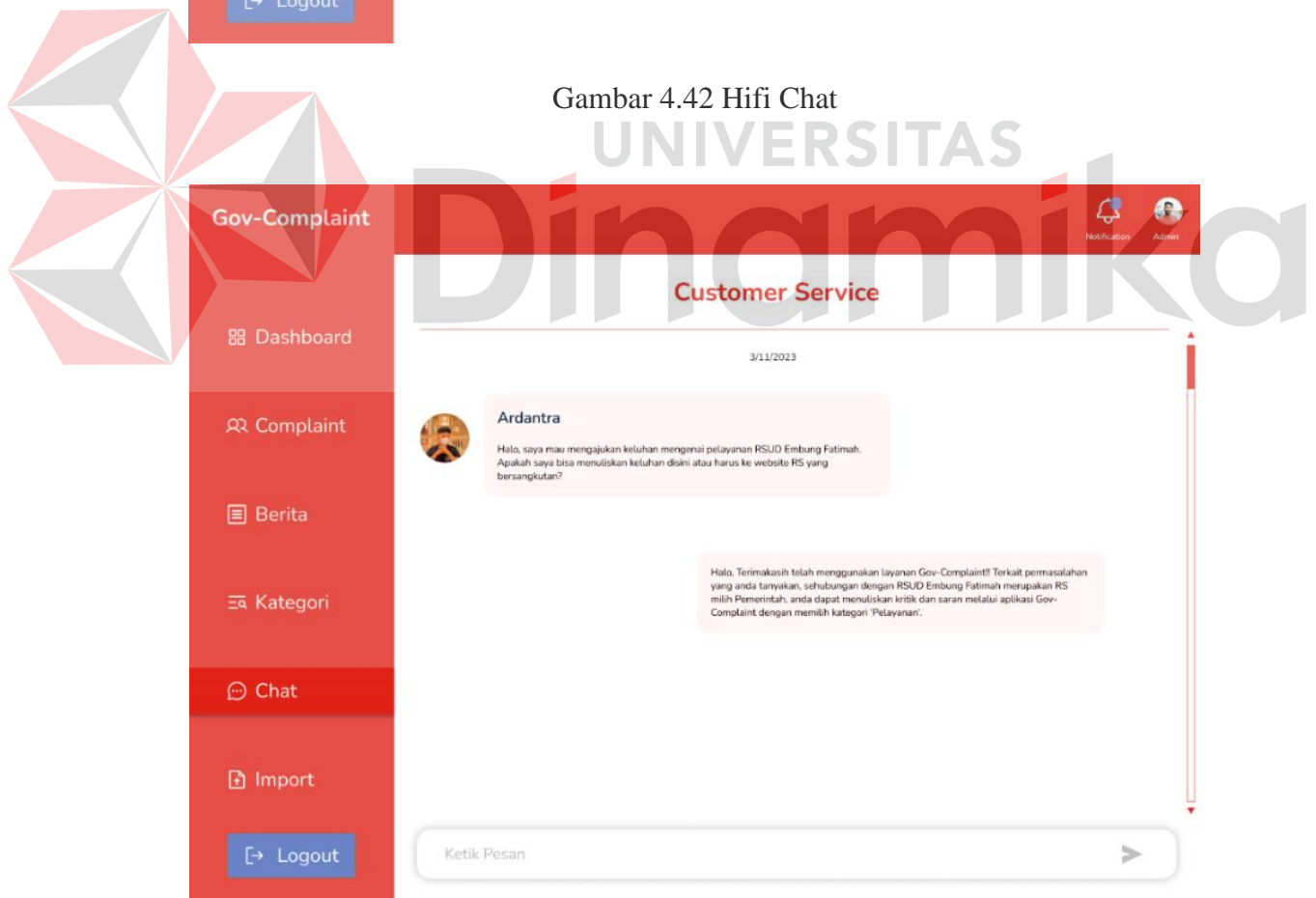
h. Halaman Chat

Gambar 4.42, dan Gambar 4.43 dibawah ini adalah gambar desain *hifi* dari halaman *chat* yang sudah dibuat oleh penulis dimana staf bisa menggunakan

fitur *Chat* ini untuk membalas/menjawab *chat user* di aplikasi.



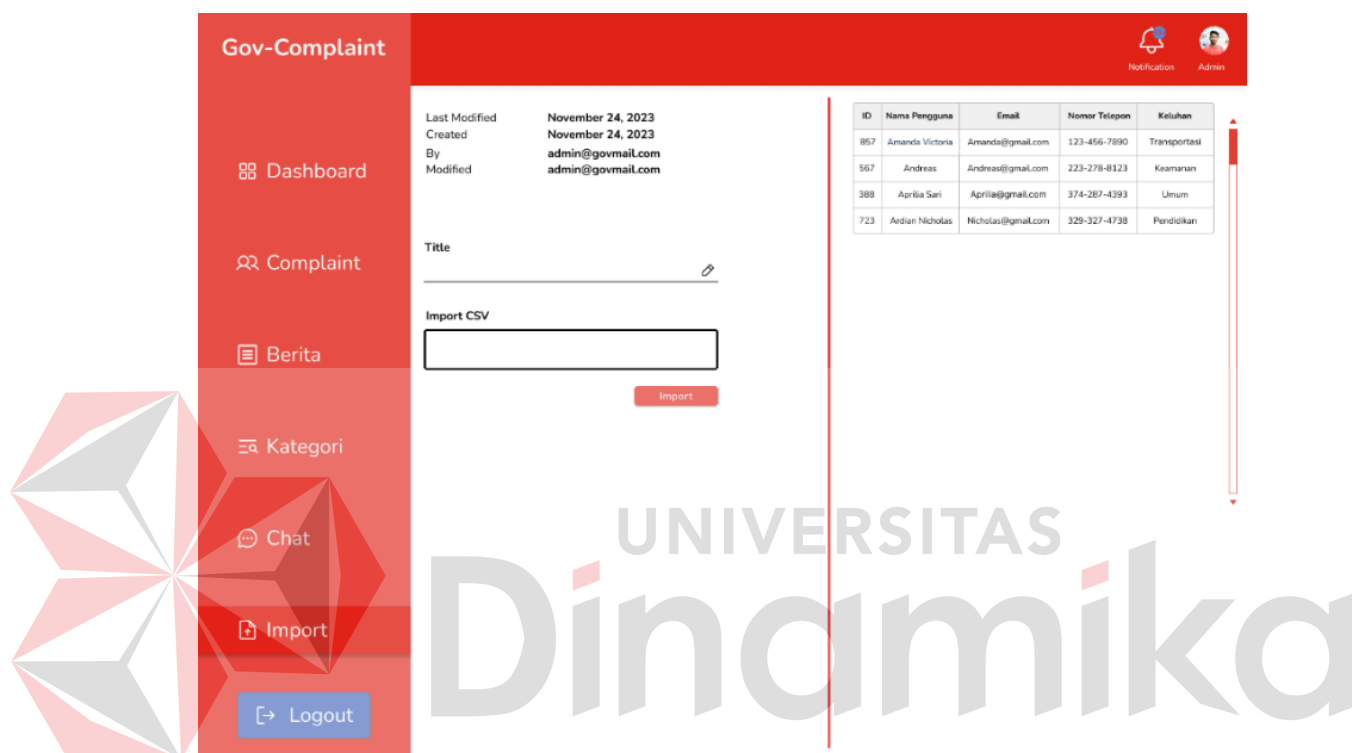
Gambar 4.42 Hifi Chat



Gambar 4.43 Hifi Isi Chat

i. Halaman *Import*

Gambar 4.44 dibawah ini adalah gambar desain *hifi* dari halaman *import* yang sudah dibuat oleh penulis dimana staf bisa menggunakan fitur *Import* ini untuk *upload file data complaint user* kedalam aplikasi.



Gambar 4.44 Hifi Import

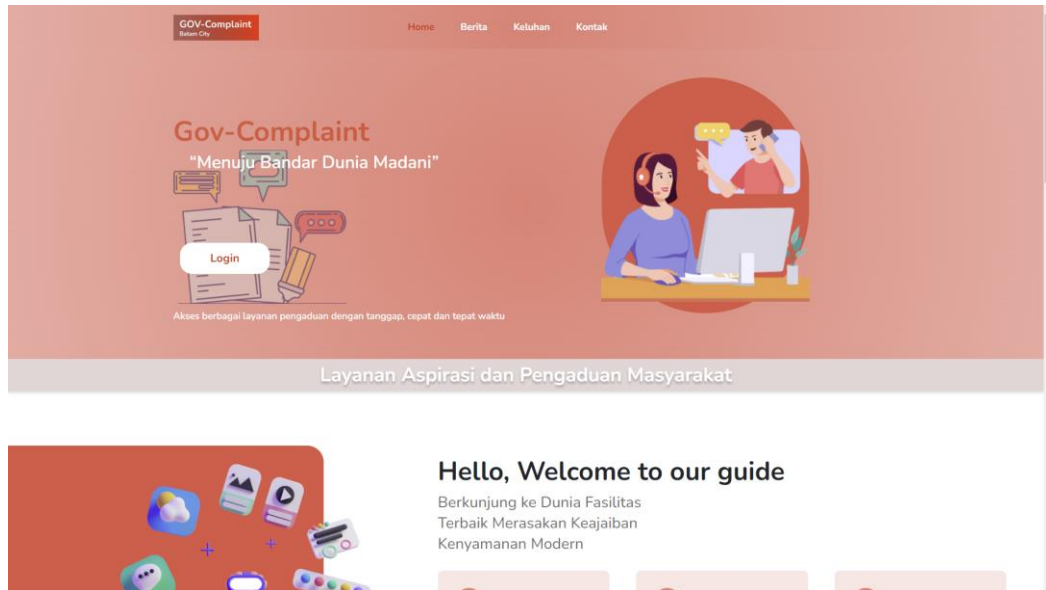
4.6 Implementation

Setelah tahap pembuatan desain *UI website*, langkah selanjutnya adalah *implementation*. Tahap ini melibatkan pembuatan kode aplikasi berdasarkan desain *UI* yang telah dirancang sebelumnya. Proses pengkodean ini menggunakan bahasa pemrograman *HTML*, *JavaScript*, dan *CSS* dengan bantuan *Visual Studio Code* sebagai alat pengembangan, *Framework* yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *ReactJS*.

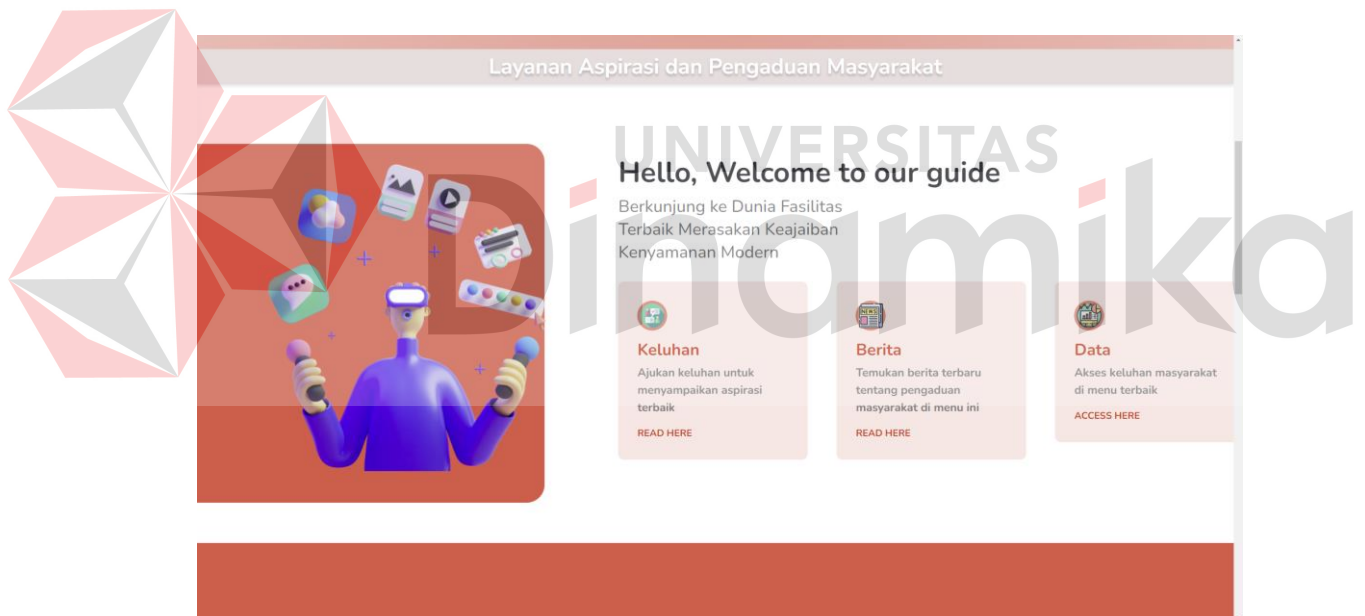
Proses implementasi ini bertujuan untuk merealisasikan desain *UI* yang telah dirancang, memastikan bahwa setiap elemen berfungsi dengan baik, dan mengintegrasikan desain tersebut ke dalam sistem yang ada. Implementasi ini mencerminkan kesiapan *UI* baru untuk digunakan oleh pengguna, sesuai dengan spesifikasi dan standar yang telah ditentukan. Berikut ini adalah tampilan hasil dari implementasi *UI* sistem ke dalam *website* yang telah dikembangkan.

4.6.1 Halaman *Landing Page* (*Home Page*)

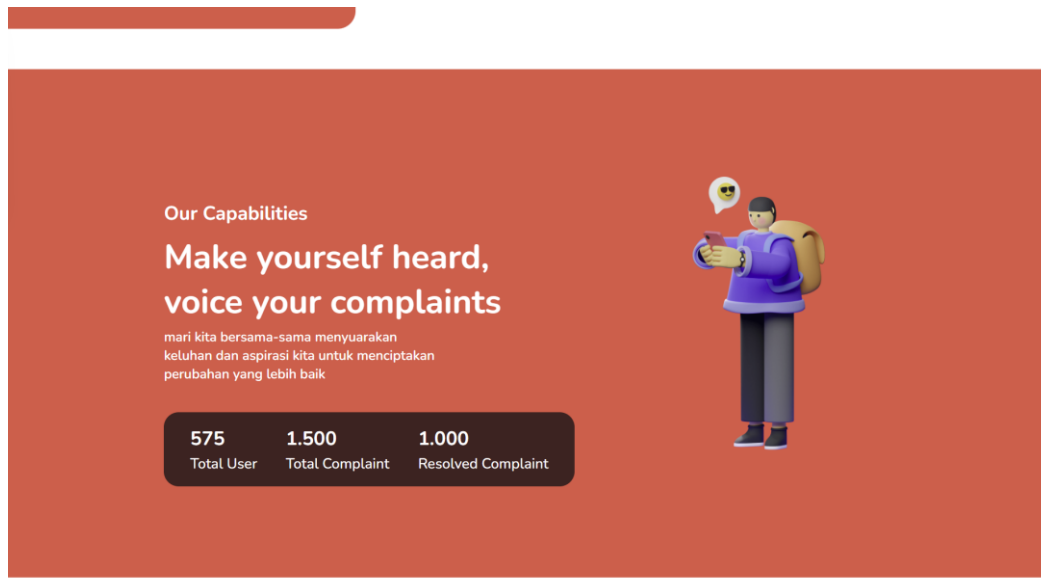
Pada halaman *Landing Page*, terdapat *navbar* yang menyediakan pintasan menuju halaman-halaman lain serta beberapa informasi penting. Staf dapat menemukan informasi ringkasan data yang mencakup total pengguna, total keluhan, dan jumlah keluhan yang telah terselesaikan. Selain itu, halaman ini juga menampilkan beberapa berita yang telah diposting oleh admin staf *GOV - Complaint* sebelumnya. Jika staf ingin login ke aplikasi *GOV - Complaint*, mereka dapat menekan tombol *Login* yang tersedia di *Landing Page* atau di bagian *navbar* untuk pindah ke halaman *login*. Tampilan untuk halaman *Landing Page* dapat dilihat pada Gambar 4.45, Gambar 4.46, Gambar 4.47, dan Gambar 4.48.



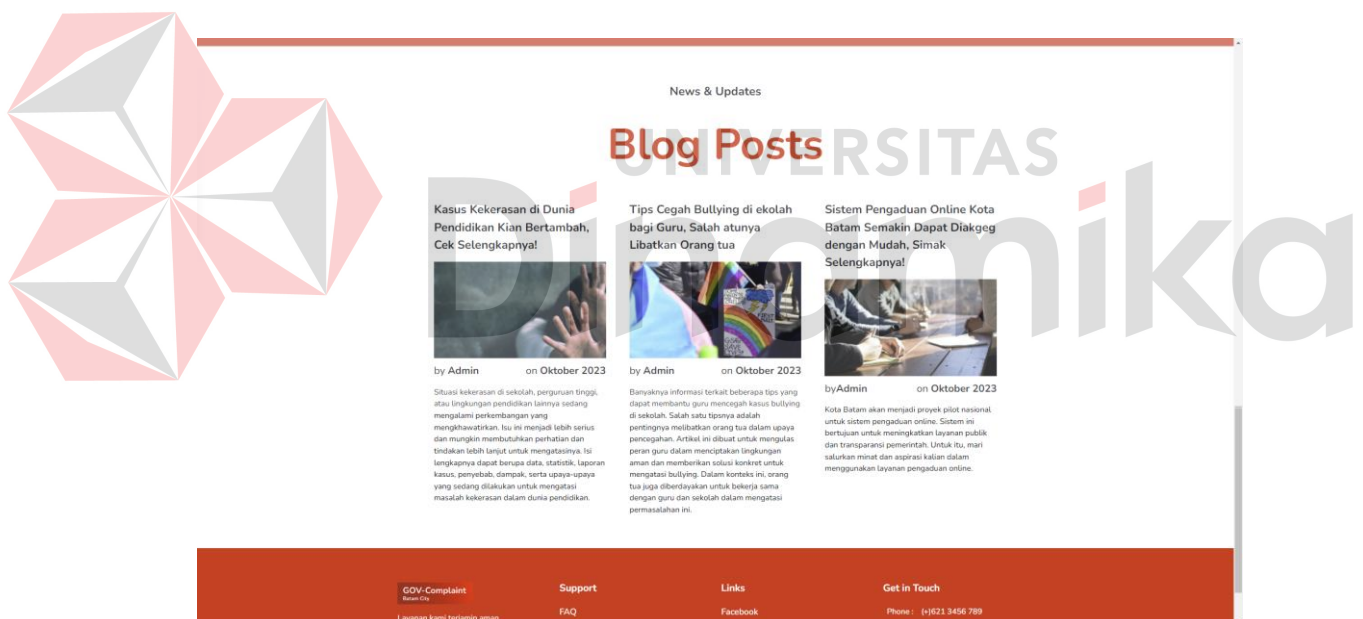
Gambar 4.45 Halaman Landing Page 1



Gambar 4.46 Halaman Landing Page 2



Gambar 4. 47 Halaman Landing Page 3

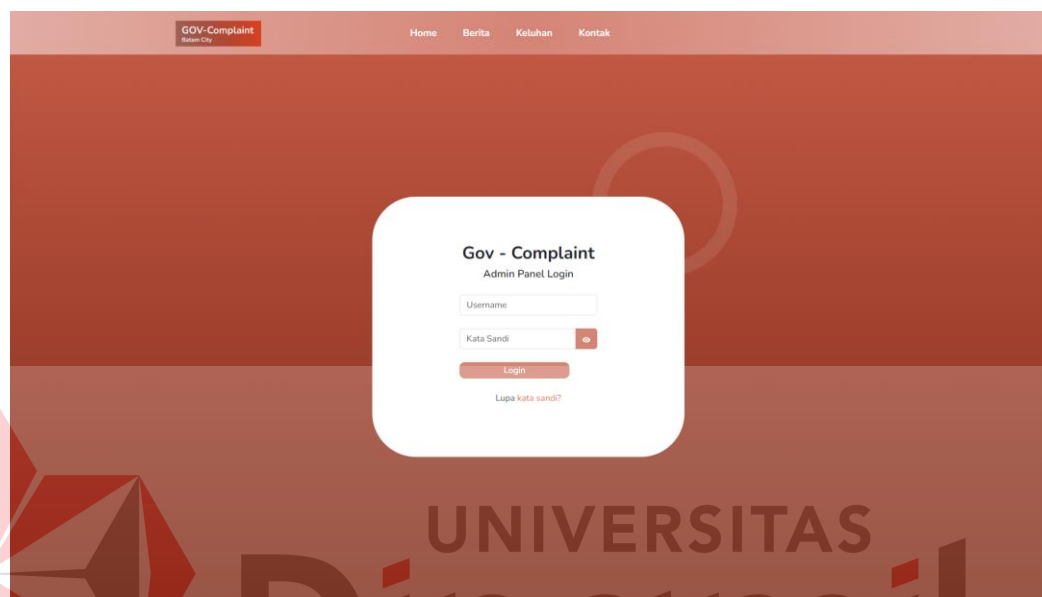


Gambar 4.48 Halaman Landing Page 4

4.6.2 Halaman Login

Pada halaman *login*, pengguna yang merupakan staf Disdukcapil diwajibkan untuk melakukan *login* atau autentikasi untuk dapat mengoperasikan *website*. Pengguna akan diminta untuk memasukkan *username* dan *password*,

kemudian menekan tombol *login* yang akan mengarahkan ke halaman *dashboard website*. Apabila *username* dan *password* yang dimasukkan benar, maka proses selanjutnya dapat dilanjutkan. Namun, apabila *username* dan *password* yang dimasukkan salah, akses ke halaman *dashboard* akan ditolak.



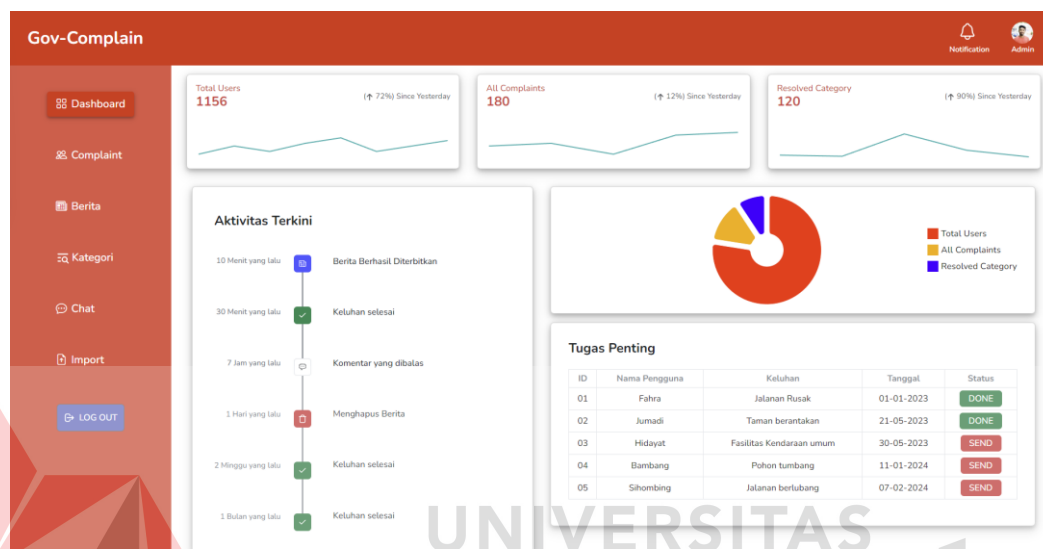
Gambar 4.49 Halaman Login

Apabila pengguna merupakan staf baru dan belum memiliki akun, pengguna dapat meminta super *admin* dari *GOV - Complaint* untuk melakukan pendaftaran dan memperoleh akun baru. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4.49.

4.6.3 Halaman *Dashboard*

Pada halaman *dashboard*, ditampilkan berbagai data, grafik, dan tabel terkait *user* dan *complaint*. Staf Disdukcapik dapat melihat detail setiap data, seperti jumlah *total user* yang telah mendaftar di aplikasi *GOV - Complaint Mobile*, semua *complaint* yang masuk, semua *complaint* yang telah berhasil diproses, serta grafik

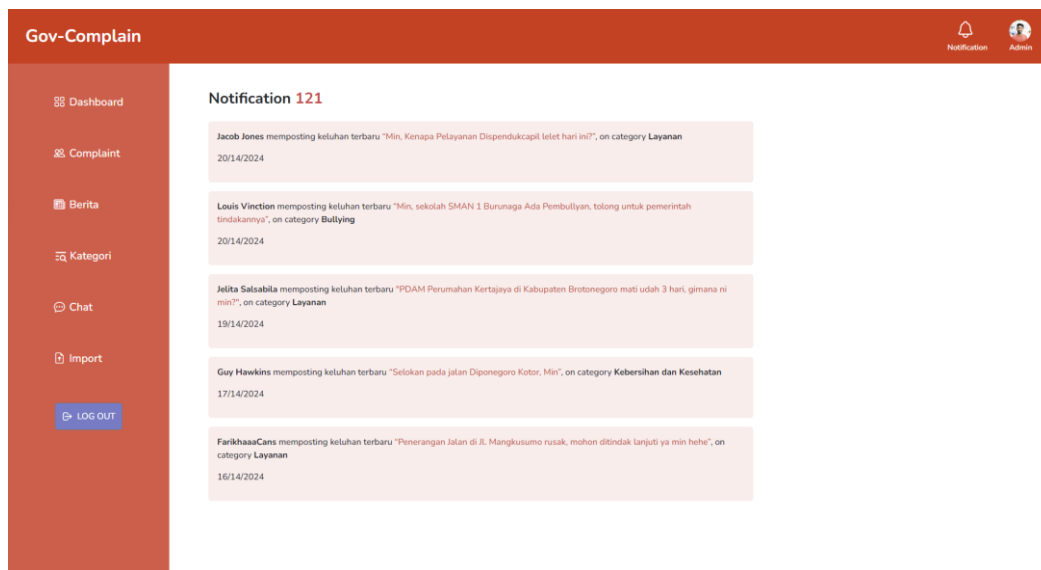
pie chart dari total keseluruhan data tersebut. Selain itu, staf Disdukcapil juga dapat memantau aktivitas terkini yang dilakukan oleh staf lain saat menggunakan *website GOV - Complaint*. Tampilan untuk halaman *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4.50.



Gambar 4.50 Halaman Dashboard

4.6.4 Halaman *Notification*

Pada halaman *Notification*, akan ditampilkan pemberitahuan terkait keluhan pengguna yang baru masuk ke dalam *website GOV - Complaint*. Pemberitahuan ini bertujuan agar staf dapat segera menindaklanjuti keluhan tersebut secara efektif dan efisien. Dengan adanya *notification* ini, setiap keluhan dapat ditangani dengan cepat, sehingga meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pengguna. Tampilan untuk halaman *notification* dapat dilihat pada Gambar 4.51.



Gambar 4.51 Halaman Notification

4.6.5 Halaman *Manage Complaint*

Pada halaman *Manage Complaint*, ditampilkan data keluhan yang telah diposting oleh pengguna aplikasi *GOV - Complaint*. Staf memiliki kemampuan untuk mengelola data keluhan tersebut dengan beberapa fitur yang tersedia. Apabila terdapat perubahan pada data keluhan, staf dapat memperbarui informasi dengan menekan *icon* "Ubah". Selain itu, jika keluhan sudah terselesaikan atau sudah diproses, staf dapat menghapus data tersebut dengan menekan *icon* "Trash". Tampilan lengkap untuk halaman *manage complaint* dapat dilihat pada Gambar 4.52, Gambar 4.53, dan Gambar 4.54.

Gov-Complain

4 Total Laporan

Nama	Deskripsi	Kategori	Tanggal	Status	Tindakan
Dewi	Saya ingin melaporkan masalah pencahayaan di Jalan Raja Ali Haji, Batam Centre. Beberapa lampu jalan mati, dan ini membuat daerah tersebut	Lingkungan	23/10/2023	Proses	[Edit] [Hapus]
Budi	Saya sering menggunakan transportasi umum di Batam, tetapi beberapa kali saya terlambat karena ketidaktepatan jadwal bus. Apakah ada upaya untuk	Transportasi	20/10/2023	Proses	[Edit] [Hapus]
Arya	SMP Negeri 5 Batam perlu kurikulum dan fasilitas yang lebih baik. Anak-anak kami butuh pendidikan yang lebih canggih. Terima kasih.	Pendidikan	17/10/2023	Selesai	[Edit] [Hapus]
Fajar	Kurikulum di SMK Negeri Batam perlu pembaruan. Perkembangan teknologi terbaru perlu diintegrasikan. Kami harap ada perbaikan segera.	Pendidikan	15/10/2023	Selesai	[Edit] [Hapus]

1 | 1

Gambar 4.52 Halaman Manage Comlaints

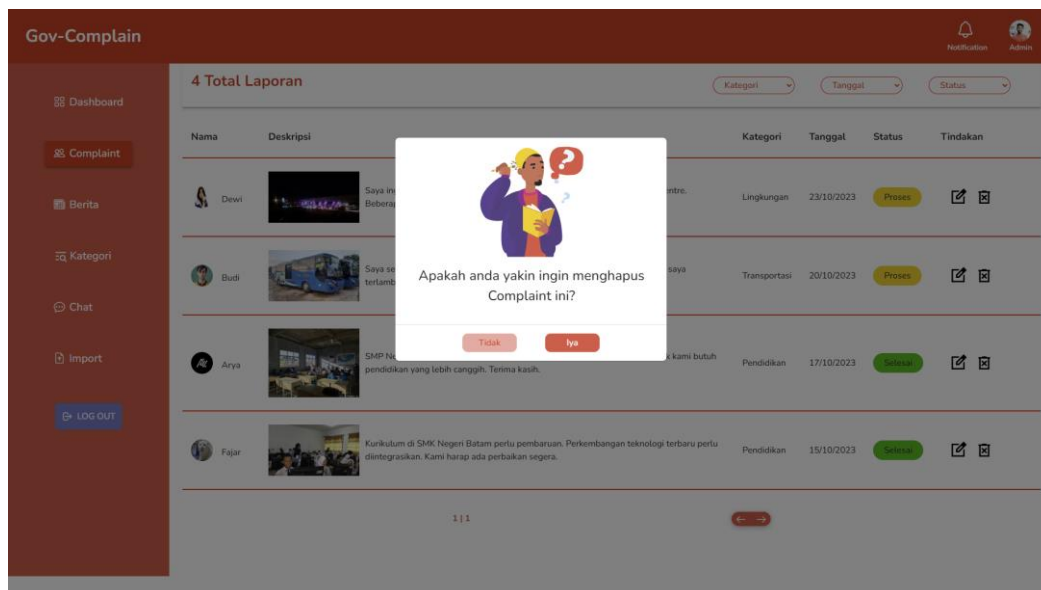
Gov-Complain

4 Total Laporan

Nama	Deskripsi	Kategori	Tanggal	Status	Tindakan
Dewi	Saya ingin melaporkan masalah pencahayaan di Jalan Raja Ali Haji, Batam Centre. Beberapa lampu jalan mati, dan ini membuat daerah tersebut	Lingkungan	23/10/2023	Proses	[Edit] [Hapus]
Budi	Saya sering menggunakan transportasi umum di Batam, tetapi beberapa kali saya terlambat karena ketidaktepatan jadwal bus. Apakah ada upaya untuk	Transportasi	20/10/2023	Proses	[Edit] [Hapus]
Arya	SMP Negeri 5 Batam perlu kurikulum dan fasilitas yang lebih baik. Anak-anak kami butuh pendidikan yang lebih canggih. Terima kasih.	Pendidikan	17/10/2023	Selesai	[Edit] [Hapus]
Fajar	Kurikulum di SMK Negeri Batam perlu pembaruan. Perkembangan teknologi terbaru perlu diintegrasikan. Kami harap ada perbaikan segera.	Pendidikan	15/10/2023	Selesai	[Edit] [Hapus]

1 | 1

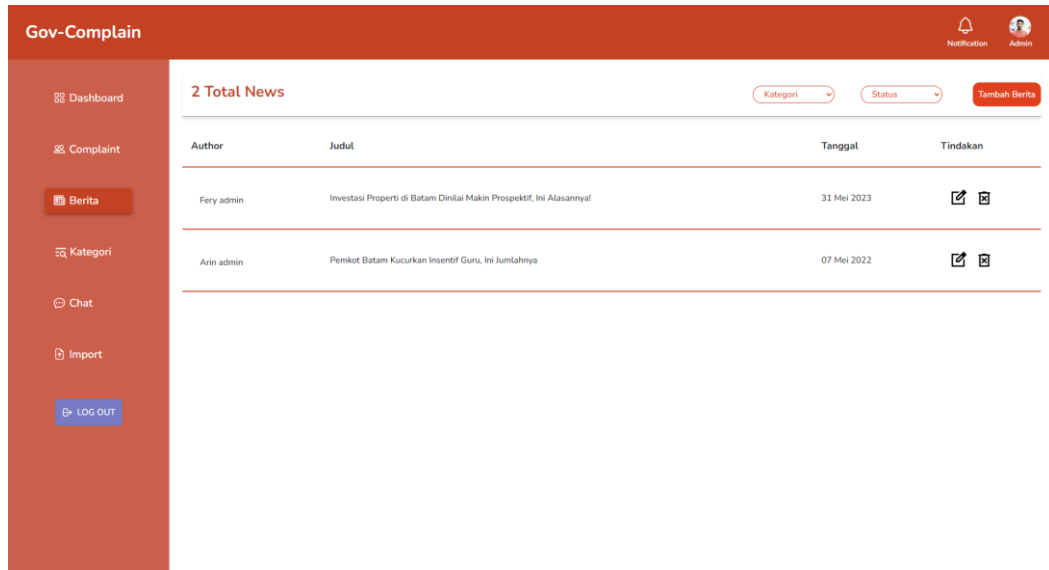
Gambar 4.53 Popup Edit Complaints



Gambar 4.54 Popup Delete Complaints

4.6.6 Halaman *Manage News*

Pada halaman *Manage News*, ditampilkan seluruh data berita yang telah dibuat dan diposting oleh admin staf *GOV - Complaint*. Staf memiliki beberapa fitur untuk mengelola berita tersebut. Staf dapat menambahkan berita baru dengan menekan tombol "Tambah Berita" pada pojok kanan atas halaman, dan jika data berita sudah sesuai, staf dapat menyimpan berita terbaru dengan menekan tombol "Save". Selain itu, staf dapat memperbarui berita yang ada dengan menekan *icon* "Edit" jika terdapat perubahan pada berita tersebut. Staf juga memiliki opsi untuk menghapus berita dengan menekan *icon* "Trash" jika berita tersebut sudah tidak relevan untuk diposting. Fitur-fitur ini dirancang untuk mempermudah staf dalam mengelola konten berita dengan efisien dan tepat. Tampilan lengkap untuk halaman *manage news* dapat dilihat pada Gambar 4.55, Gambar 4.56, dan Gambar 4.57.



The screenshot shows the 'Gov-Complain' dashboard. The top navigation bar includes 'Notification' and 'Admin' icons. The left sidebar contains menu items: Dashboard, Complaint, Berita (highlighted), Kategori, Chat, Import, and a LOG OUT button. The main content area displays '2 Total News' with filters for 'Kategori' and 'Status', and a 'Tambah Berita' button. Below is a table with columns: Author, Judul, Tanggal, and Tindakan.

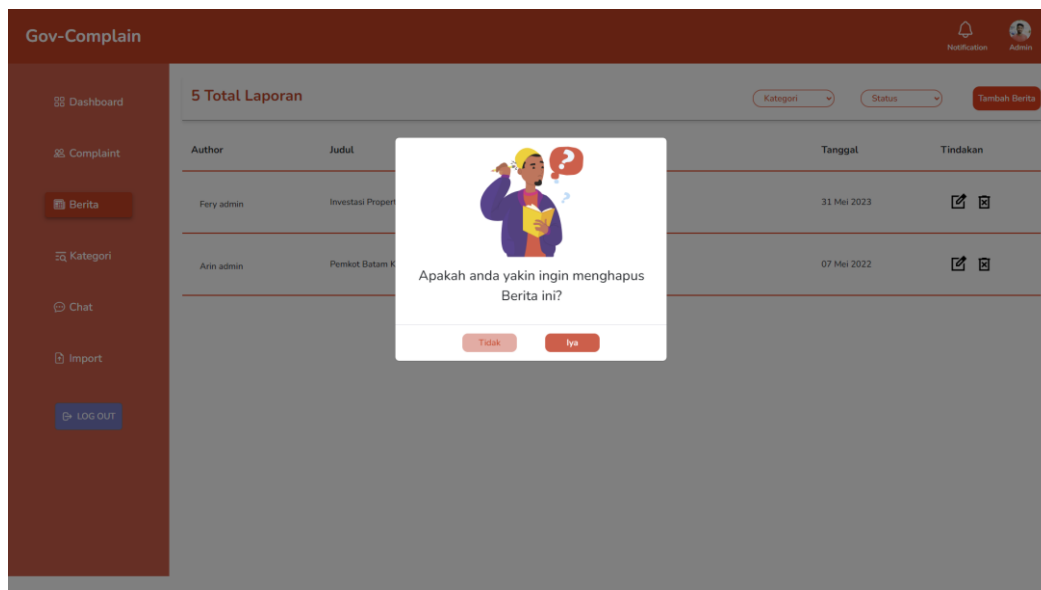
Author	Judul	Tanggal	Tindakan
Fery admin	Investasi Properti di Batam Dinalai Makin Prospektif, Ini Alasannya!	31 Mei 2023	Edit Hapus
Arin admin	Pemkot Batam Kucurkan Insentif Guru, Ini Jumlahnya	07 Mei 2022	Edit Hapus

Gambar 4.55 Halaman Mange News



The screenshot shows the 'Gov-Complain' dashboard with the 'Berita' menu item highlighted. The main content area displays 'Daftar Berita > Tambah Berita'. The form includes an ID field with the value 'b3204e2d-57e2-4a89-ac54-b2d29d9d18b', a 'Judul Berita' field, and an 'Isi Berita' field. A 'Save' button is located at the bottom of the form. A large watermark 'UNIVERSITAS Dinamika' is overlaid on the image.

Gambar 4.56 Halaman Add News



Gambar 4.57 Popup Delete News

4.6.7 Halaman *Manage Category*

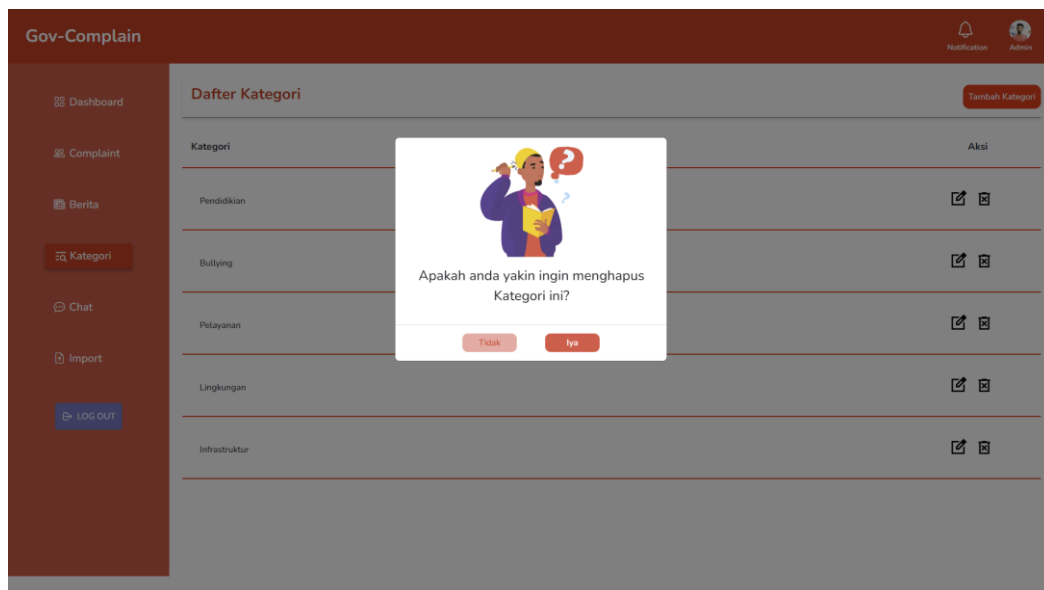
Pada halaman *Manage Category*, ditampilkan seluruh data kategori keluhan yang telah dibuat oleh admin staf *GOV - Complaint* sebelumnya. Staf memiliki kemampuan untuk menambah, mengubah, dan menghapus kategori sesuai kebutuhan. Untuk menambah kategori baru, staf dapat menekan tombol "Tambah Kategori" yang terletak di pojok kanan atas halaman. Setelah data kategori ditambahkan, staf dapat menyimpan kategori terbaru dengan menekan tombol "Save". Jika terdapat perubahan pada data kategori, staf dapat memperbarui informasi tersebut dengan menekan *icon* "Ubah". Selain itu, staf juga dapat menghapus kategori yang sudah tidak relevan atau tidak dibutuhkan lagi dengan menekan *icon* "Trash". Fitur-fitur ini dirancang untuk memastikan manajemen kategori keluhan dilakukan dengan efisien dan efektif, sehingga mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik. Tampilan lengkap untuk halaman *manage category* dapat dilihat pada Gambar 4.58, Gambar 4.59, dan Gambar 4.60.



Gambar 4.58 Halaman Kategori



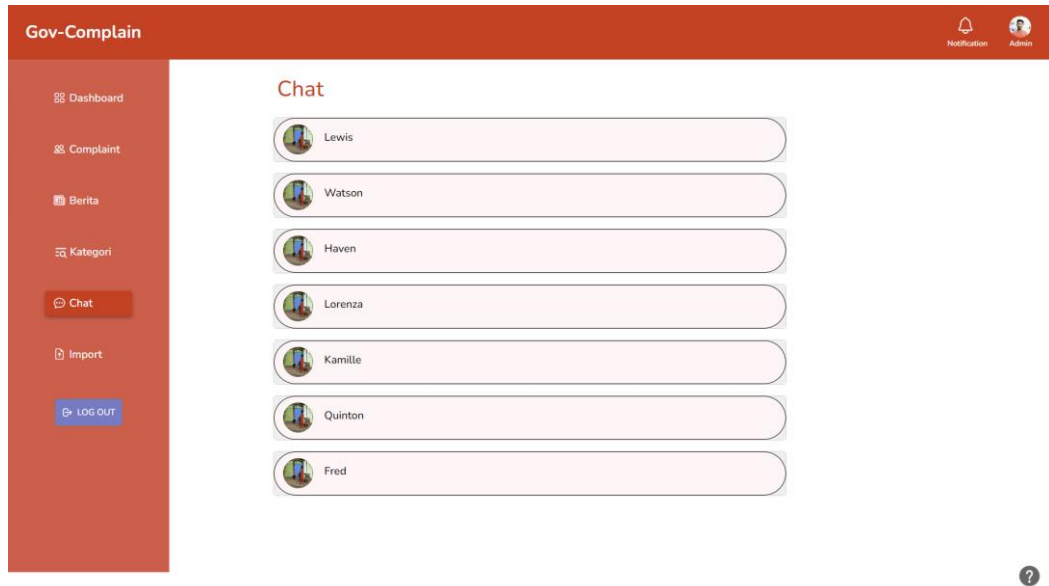
Gambar 4.59 Halaman Add Kategori



Gambar 4.60 Popup Delete Kategori

4.6.8 Halaman *Chat*

Pada halaman *Chat*, ditampilkan semua pengguna aplikasi *GOV - Complaint* yang menghubungi admin staf untuk berbagai keperluan. Pengguna dapat menanyakan informasi terkait keluhan mereka, mengajukan keluhan baru melalui fitur *chat*, atau bertukar informasi dengan admin staf mengenai aktivitas terbaru yang terjadi di lingkungan sekitar. Halaman *chat* ini dirancang untuk memfasilitasi komunikasi langsung antara pengguna dan admin, sehingga memastikan respon yang cepat dan pelayanan yang lebih baik dalam menangani keluhan serta pertanyaan pengguna. Tampilan lengkap untuk halaman *chat* dapat dilihat pada Gambar 4.61, dan Gambar 4.62.



Gambar 4.61 Halaman Chat

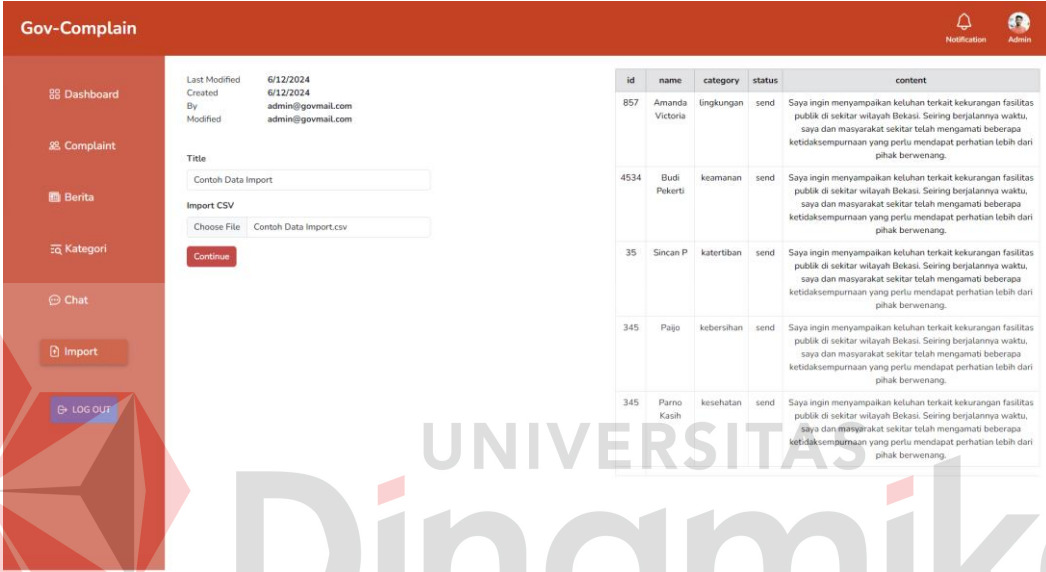


Gambar 4.62 Halaman isi Chat

4.6.9 Halaman *Import*

Pada halaman *Import*, staf memiliki fasilitas untuk mengimpor data keluhan masyarakat Kota Batam dalam format *file Excel* atau *CSV* ke dalam aplikasi *GOV - Complaint*. Proses impor ini memungkinkan data keluhan yang sudah ada

untuk langsung tersimpan dan terintegrasi ke dalam tabel di halaman *Manage Complaint*. Fitur ini dirancang untuk memudahkan staf dalam memperbarui dan memelihara *database* keluhan, sehingga meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan data keluhan masyarakat. Tampilan untuk halaman *Import* dapat dilihat pada Gambar 4.63.



The screenshot displays the 'Gov-Complain' interface. On the left is a sidebar with navigation links: Dashboard, Complaint, Berita, Kategori, Chat, Import, and LOG OUT. The main content area is divided into two sections. The top section shows metadata for a complaint: Last Modified (6/12/2024), Created (6/12/2024), By (admin@govmail.com), and Modified (admin@govmail.com). Below this is a form with a 'Title' field containing 'Contoh Data Import' and an 'Import CSV' section with a 'Choose File' button and a file name 'Contoh Data Import.csv', followed by a 'Continue' button. The bottom section is a table listing complaints.

id	name	category	status	content
857	Amanda Victoria	lingkungan	send	Saya ingin menyampaikan keluhan terkait kekurangan fasilitas publik di sekitar wilayah Bekasi. Sering berjalannya waktu, saya dan masyarakat sekitar telah mengamati beberapa ketidaksihinggaan yang perlu mendapat perhatian lebih dari pihak berwenang.
4534	Budi Pekerti	ksamanan	send	Saya ingin menyampaikan keluhan terkait kekurangan fasilitas publik di sekitar wilayah Bekasi. Sering berjalannya waktu, saya dan masyarakat sekitar telah mengamati beberapa ketidaksihinggaan yang perlu mendapat perhatian lebih dari pihak berwenang.
35	Sircan P	katerliban	send	Saya ingin menyampaikan keluhan terkait kekurangan fasilitas publik di sekitar wilayah Bekasi. Sering berjalannya waktu, saya dan masyarakat sekitar telah mengamati beberapa ketidaksihinggaan yang perlu mendapat perhatian lebih dari pihak berwenang.
345	Pajo	kebersihan	send	Saya ingin menyampaikan keluhan terkait kekurangan fasilitas publik di sekitar wilayah Bekasi. Sering berjalannya waktu, saya dan masyarakat sekitar telah mengamati beberapa ketidaksihinggaan yang perlu mendapat perhatian lebih dari pihak berwenang.
345	Parno Kasih	keehatan	send	Saya ingin menyampaikan keluhan terkait kekurangan fasilitas publik di sekitar wilayah Bekasi. Sering berjalannya waktu, saya dan masyarakat sekitar telah mengamati beberapa ketidaksihinggaan yang perlu mendapat perhatian lebih dari pihak berwenang.

Gambar 4.63 Halaman Import

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

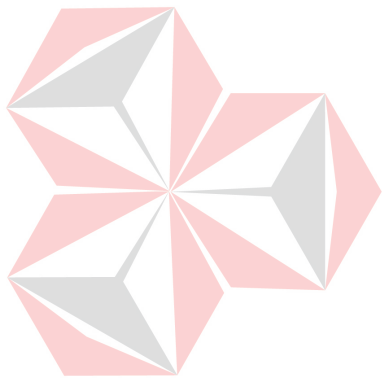
Berdasarkan serangkaian program kerja praktik yang telah dilaksanakan oleh penulis, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari Perancangan Desain *UI GOV - Complaint* Berbasis *Website* pada Disdukcapil Kota Batam. Perancangan desain *UI Website GOV - Complaint* yang telah disusun oleh penulis telah terbukti menjadi solusi yang efektif bagi staf Disdukcapil Kota Batam dalam mengelola keluhan masyarakat di kota Batam dengan cepat dan efisien. Desain ini tidak hanya meningkatkan responsivitas terhadap keluhan warga tetapi juga mempercepat proses penanganan dan penyelesaian masalah, sehingga pelayanan publik menjadi lebih optimal.

5.2 Saran

Pada perancangan desain *UI admin dashboard gov - complaint* yang telah dibentuk oleh penulis pastinya belum seutuhnya sempurna. Maka saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk *website* ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Desain *UI Website* dapat dibuat lebih *responsive*. Hal ini dikarenakan *website* hanya diakses oleh staf disdukcapil dan menggunakan *device* (komputer), maka dari itu hanya memiliki satu ukuran (resolusi).
2. Diharapkan hasil kerja praktik ini dapat berlanjut ke tahap pengembangan lebih lanjut, termasuk penyempurnaan fitur-fitur yang ada. Sebagai contoh, fitur chat yang saat ini belum mendukung komunikasi *real-time* dan kemampuan *import file CSV/Excel* yang masih terbatas pada beberapa jenis data, diharapkan dapat

ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan fungsionalitas dan efisiensi sistem secara keseluruhan.



UNIVERSITAS
Dinamika

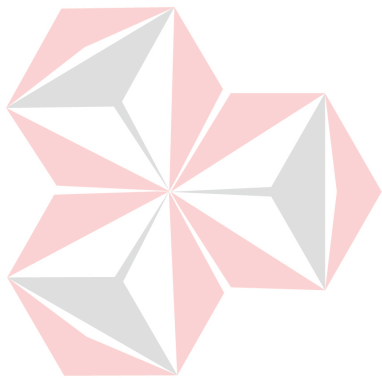
DAFTAR PUSTAKA

- Juditha, C. (2020). DAMPAK PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI TERHADAP POLA KOMUNIKASI MASYARAKAT DESA (studi di desa melabun, bangka tengah, kepulauan bangka belitung). *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi Dan Pembangunan)*, vol. 21, no. 2, Dec. 2020, p. 131. <https://doi.org/10.31346/jpikom.v21i2.2660>
- Septihadi, M., & Santoso, Y. (2018). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENANGANAN KOMPLAIN KIRIMAN DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK PADA KANTOR POS PEMUDA JAKARTA TIMUR. *Jurnal IDEALIS*, vol. 1, no. 5, Nov. 2018, p. 113.
- Widayati, I., & Jatmiko, W. (2022). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Penanganan Komplain Terhadap Loyalitas Pelanggan PT. First Media Di Sidoarjo. *Jurnal JIABI*, vol. 6, no. 2, Aug. 2022, p. 166.
- Batubara, Y., & Rohmadin, S. (2023). KINERJA DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL DALAM MENINGKATKAN TERTIB ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN DI KABUPATEN MAJALENGKA. *Jurnal Konstituen*, vol. 4, no. 2, Jan. 2023, p. 133-143. <https://doi.org/10.33701/jk.v4i2.2921>.
- Dewanti, A., & Evyanto, W. (2023). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN DAN KINERJA PEGAWAI TERHADAP KEPUASAN MASYARAKAT PADA KANTOR DISDUKCAPIL DI KOTA BATAM. *SCIENTIA JOURNAL*, vol. 5, no. 3, Sept. 2023.
- Janner Simarmata, et al. (2021). *Pengantar Teknologi Informasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis. Feb. 2021.
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). PENGGUNAAN METODE USER PERSONA DALAM UPAYA PENAMBAHAN KEBUTUHAN FITUR LEARNING MANAGEMENT SYSTEM. *Jurnal Syntax Admiration*, vol. 2, no. 7, July 2021, pp. 1245–54.
- Widyasari, I. S., & Yustiawan, T. (2019). MANAJEMEN PERALATAN KESEHATAN KLINIK MEDICAL CENTER PTN DI JAWA TIMUR. *JPH RECODE*, vol. 3, no. 2, Mar. 2019, pp. 95–106. Accessed 4 May 2024.
- Hasian, I., Segara, A., & Safira, I. (2022). Perancangan Media Promosi Desain Aplikasi Mobile Tentang Tepung Mocaf Pengganti Tepung Terigu Pada UMKM Arum Ayu Healthy Local Food. *Magenta / Official Journal STMK Trisakti*, vol. 6, no. 02, July 2022, pp. 931–41, <https://doi.org/10.61344/magenta.v6i02.87>.

Permata, A., & Suhendi. (2020). Jurnal informatika terpadu RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TALENT FILM BERBASIS APLIKASI WEB. *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 3, no. 1, 2023, pp. 58–66.

Aggarwal, S. (2018). Modern web-development using reactjs. *International Journal of Recent Research Aspects*, vol. 5, no. 1, 2018, pp. 133–37.

Sutanto, Ryan Pratama. “Analisis User Flow Pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra.” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, June 2022, pp. 41–51, <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>.



UNIVERSITAS
Dinamika