

## **Pelatihan Perancangan UI/UX Aplikasi Kearsipan Statis Digital Menggunakan Figma dengan Pendekatan *Design Thinking***

**Benny Tinota Aryansyah<sup>1</sup>, Maria Ulfa<sup>2</sup>, Muhamad Ariandi<sup>3</sup>, Dinny Komalasari<sup>4</sup>, Muhammad Nasir<sup>5</sup>**

Sistem Informasi, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia<sup>1</sup>

Sistem Informasi, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia<sup>2</sup>

Teknik Elektro, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia<sup>3</sup>

Administrasi Bisnis, Fakultas vokasi (D3/D4), Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia<sup>4</sup>

Teknik Informatika, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia<sup>5</sup>



Email Korespondensi: [bennytinota06@mail.com](mailto:bennytinota06@mail.com)

### **INFO ARTIKEL**

#### **Histori Artikel:**

Diterima 13-01-2026

Disetujui 23-01-2026

Diterbitkan 25-01-2026

#### **Katakunci:**

arsip statis,  
UI/UX,  
aplikasi kearsipan,  
design thinking,  
prototype

### **ABSTRAK**

*Pengelolaan arsip statis digital merupakan aspek penting dalam mendukung tata kelola pemerintahan yang efektif, transparan, dan akuntabel. Namun, pada Bidang Pengelolaan Arsip Statis Dinas Kearsipan Provinsi Sumatera Selatan, proses pengelolaan arsip masih dilakukan secara manual dan menggunakan spreadsheet konvensional, sehingga menimbulkan berbagai permasalahan seperti keterlambatan pencatatan, duplikasi data, kesulitan pencarian arsip, serta keterbatasan dalam pembuatan laporan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk merancang prototype UI/UX aplikasi kearsipan statis digital yang mampu membantu proses pengelolaan arsip secara terstruktur dan terintegrasi. Metode yang digunakan adalah Design Thinking, yang meliputi tahap empati, definisi masalah, ideasi, perancangan prototype, dan pengujian desain. Hasil dari kegiatan ini berupa prototype aplikasi kearsipan digital bernama ARSIPKU yang dirancang menggunakan Figma, dengan fitur utama seperti pengelolaan data arsip statis, klasifikasi arsip, pencarian arsip berbasis filter, pembuatan laporan, dan pengaturan pengguna. Prototype ini diharapkan dapat menjadi solusi awal dalam meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kemudahan pengelolaan arsip statis di lingkungan Dinas Kearsipan Provinsi Sumatera Selatan.*

### **Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:**

Aryansyah, B. T., Ulfa, M., Ariandi, M., Komalasari, D., & Nasir, M. (2026). Pelatihan Perancangan UI/UX Aplikasi Kearsipan Statis Digital Menggunakan Figma dengan Pendekatan Design Thinking. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 203-211. <https://doi.org/10.63822/jfa1d521>

## PENDAHULUAN

Arsip statis merupakan arsip yang memiliki nilai guna kesejarahan dan telah ditetapkan sebagai arsip permanen oleh lembaga kearsipan. Pengelolaan arsip statis yang baik sangat diperlukan untuk menjamin ketersediaan informasi yang akurat serta mendukung transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan. Di era digital, pengelolaan arsip statis dituntut untuk beralih dari sistem manual menuju sistem digital yang terintegrasi.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian di Dinas Kearsipan Provinsi Sumatera Selatan, khususnya pada Bidang Pengelolaan Arsip Statis, ditemukan bahwa proses pencatatan dan pengelolaan arsip masih dilakukan secara manual dan menggunakan spreadsheet. Kondisi ini menyebabkan berbagai permasalahan, seperti proses kerja yang lambat, risiko kehilangan dan duplikasi data, kesulitan dalam pencarian arsip, serta keterbatasan dalam pembuatan laporan arsip.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem aplikasi kearsipan digital yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan ini adalah merancang prototype UI/UX aplikasi kearsipan statis digital yang mudah digunakan, terstruktur, dan mampu mendukung proses pengelolaan arsip secara lebih efektif melalui pendekatan Design Thinking.

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam perancangan prototype aplikasi kearsipan statis digital ini adalah Design Thinking. Metode ini dipilih karena berfokus pada kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi yang bersifat human-centered. Tahapan yang dilakukan meliputi:

1. Empathize  
Tahap ini dilakukan dengan observasi langsung dan wawancara dengan petugas kearsipan untuk memahami proses kerja, kendala, dan kebutuhan pengguna dalam pengelolaan arsip statis.
2. Define  
Berdasarkan hasil observasi, dirumuskan permasalahan utama, yaitu belum adanya sistem digital terintegrasi yang mendukung pengelolaan, pencarian, dan pelaporan arsip statis.
3. Ideate  
Pada tahap ini dilakukan perancangan ide solusi berupa aplikasi kearsipan digital yang memiliki fitur utama pengelolaan arsip, pencarian arsip, klasifikasi, dan pembuatan laporan.
4. Prototype  
Prototype aplikasi dirancang menggunakan Figma dengan fokus pada antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX).
5. Test  
Prototype yang dihasilkan dievaluasi secara visual dan fungsional untuk memastikan kemudahan penggunaan dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di Dinas Kearsipan Provinsi Sumatera Selatan menghasilkan sebuah prototype aplikasi kearsipan statis digital bernama ARSIPKU. Prototype ini dirancang sebagai solusi awal untuk mengatasi permasalahan pengelolaan arsip statis yang selama ini masih dilakukan secara manual dan menggunakan media spreadsheet. Fokus utama hasil perancangan adalah pada aspek antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) agar aplikasi mudah digunakan oleh petugas kearsipan dengan latar belakang kemampuan teknologi yang beragam.

### Dokumentasi Pembuatan UI/UX



### 1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan petugas kearsipan, diketahui bahwa pengguna membutuhkan sistem yang mampu menyederhanakan proses pencatatan, pencarian, dan pelaporan arsip statis. Kebutuhan utama yang teridentifikasi meliputi kemudahan input data arsip, kejelasan struktur klasifikasi arsip, serta kemampuan sistem dalam menampilkan kembali data arsip secara cepat dan akurat. Selain itu, pengguna juga membutuhkan fitur laporan yang dapat dihasilkan secara otomatis berdasarkan rentang waktu dan kategori arsip tertentu.

Hasil analisis ini menjadi dasar dalam perancangan seluruh modul utama pada aplikasi ARSIPKU, sehingga setiap fitur yang dirancang memiliki keterkaitan langsung dengan permasalahan yang dihadapi pengguna di lapangan.

### 2. Perancangan Struktur Navigasi Aplikasi

Prototype ARSIPKU dirancang dengan struktur navigasi vertikal yang konsisten di sisi kiri layar. Struktur ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam berpindah antar menu tanpa kebingungan. Menu utama yang disediakan meliputi Kode Arsip, Data Arsip Statis, Klasifikasi Arsip, Pencarian Arsip, Laporan,

dan Pengaturan. Penempatan menu secara terstruktur ini membantu pengguna memahami alur kerja aplikasi secara bertahap, mulai dari pengelolaan data hingga pembuatan laporan.

Dari sisi UX, konsistensi navigasi memberikan rasa familiar bagi pengguna, sehingga waktu adaptasi terhadap sistem dapat diminimalkan. Hal ini sangat penting mengingat sebagian petugas kearsipan belum sepenuhnya terbiasa menggunakan sistem berbasis digital.

### **3. Modul Pengelolaan Data Arsip Statis**

Modul Data Arsip Statis berfungsi sebagai inti dari aplikasi ARSIPKU. Pada modul ini, pengguna dapat menambahkan data arsip baru, melihat detail arsip, mengedit data, serta mengelola lampiran arsip hasil alih media. Form input dirancang dengan tampilan sederhana dan terstruktur, sehingga meminimalkan potensi kesalahan pengisian data.

Keberadaan modul ini memberikan dampak positif terhadap efisiensi kerja petugas, karena seluruh data arsip dapat disimpan dan diakses dalam satu sistem terpusat. Dibandingkan dengan metode manual, proses pencatatan arsip menjadi lebih rapi, konsisten, dan mudah ditelusuri kembali.

### **4. Modul Klasifikasi dan Pencarian Arsip**

Salah satu keunggulan utama dari prototype ARSIPKU adalah fitur pencarian arsip berbasis filter. Modul pencarian memungkinkan pengguna menyaring data arsip berdasarkan tiga kriteria utama, yaitu jenis arsip, tahun, dan status arsip. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat menemukan arsip yang dibutuhkan secara lebih cepat tanpa harus menelusuri data satu per satu secara manual.

Dari sisi pembahasan, fitur pencarian ini sangat relevan dengan kebutuhan pengelolaan arsip statis yang jumlahnya terus bertambah setiap tahun. Penerapan filter pencarian memberikan efisiensi waktu dan meningkatkan akurasi dalam proses penemuan arsip, terutama saat melayani kebutuhan informasi internal maupun eksternal.

### **5. Modul Pembuatan Laporan Arsip**

Modul laporan dirancang untuk memudahkan petugas dalam menyusun rekapitulasi data arsip. Pengguna dapat menentukan rentang waktu laporan, memilih jenis laporan, serta menentukan format detail laporan, seperti per klasifikasi atau per status arsip. Setelah proses generate dilakukan, sistem akan menghasilkan file laporan yang siap diunduh.

Keberadaan modul laporan ini menjadi solusi atas permasalahan pembuatan laporan manual yang sebelumnya membutuhkan waktu lama dan berpotensi menimbulkan kesalahan perhitungan. Dengan sistem digital, laporan dapat dihasilkan secara lebih cepat, konsisten, dan akurat.

### **6. Modul Pengaturan dan Manajemen Pengguna**

Modul pengaturan berfungsi sebagai pusat kontrol sistem. Pada modul ini, pengguna dengan hak akses tertentu dapat mengelola akun pengguna, mengubah kata sandi, serta melakukan pemeliharaan sistem seperti backup data. Fitur ini dirancang untuk mendukung keamanan data arsip dan menjaga keberlangsungan sistem dalam jangka panjang.

Dari hasil perancangan, modul pengaturan menunjukkan bahwa aspek keamanan dan kontrol akses menjadi perhatian penting dalam pengelolaan arsip statis digital. Hal ini sejalan dengan prinsip kearsipan yang menuntut perlindungan dan keutuhan arsip sebagai dokumen bernilai permanen.

### **7. Evaluasi Desain UI/UX Prototype**

Secara keseluruhan, prototype ARSIPKU dirancang dengan tampilan visual yang bersih, penggunaan warna yang sederhana, serta penempatan elemen antarmuka yang jelas. Desain ini bertujuan untuk mengurangi beban kognitif pengguna dan meningkatkan kenyamanan dalam menggunakan aplikasi. Berdasarkan evaluasi desain, prototype dinilai mampu merepresentasikan kebutuhan sistem kearsipan statis digital yang efisien dan mudah digunakan.

Hasil perancangan ini menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking efektif dalam menghasilkan desain aplikasi yang tidak hanya berfokus pada fungsi, tetapi juga pada kenyamanan dan kebutuhan pengguna.

### 8. Proses Pembuatan UI/UX Aplikasi ARSIPKU

Proses pembuatan UI/UX pada prototype aplikasi ARSIPKU dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada tahapan **Design Thinking** yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Tahapan awal dimulai dari pemahaman konteks kerja petugas kearsipan, termasuk alur kerja pengelolaan arsip statis, kendala yang sering dihadapi, serta kebiasaan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem manual maupun digital.

Pada tahap perancangan UI, fokus utama diarahkan pada penyusunan tata letak (layout) yang sederhana dan mudah dipahami. Setiap halaman dirancang dengan prinsip hierarki visual yang jelas, di mana elemen-elemen penting seperti judul halaman, tombol aksi, dan form input ditempatkan secara konsisten. Penggunaan warna netral dan ikon yang representatif bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan serta mengurangi kebingungan pengguna saat mengoperasikan aplikasi.

Dari sisi UX, perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan alur interaksi pengguna dari satu halaman ke halaman lainnya. Setiap proses, seperti menambahkan data arsip, melakukan pencarian, hingga menghasilkan laporan, dirancang agar dapat dilakukan dengan langkah yang minimal namun tetap informatif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi kerja dan mengurangi beban kognitif pengguna, terutama bagi petugas yang belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis web.

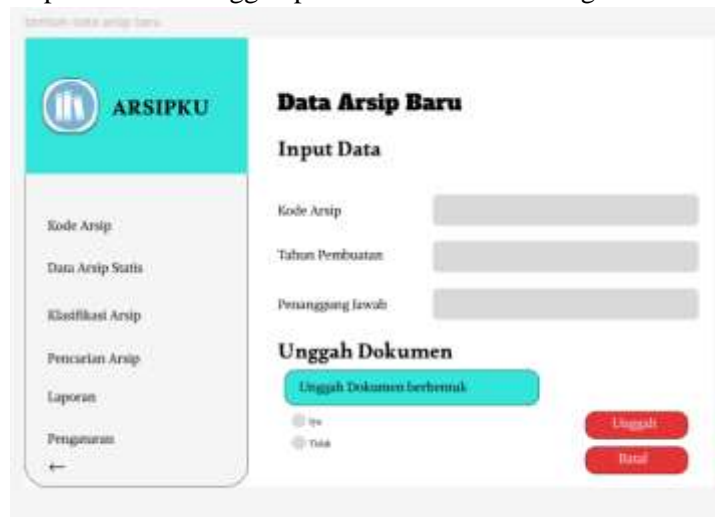


## 9. Pembuatan Wireframe dan Prototype Interaktif

Tahap berikutnya dalam pembuatan UI/UX adalah penyusunan wireframe sebagai gambaran awal struktur antarmuka aplikasi. Wireframe digunakan untuk memetakan posisi menu, form, tabel, dan tombol tanpa memperhatikan aspek visual secara detail. Dengan adanya wireframe, perancang dapat memastikan bahwa alur navigasi aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum masuk ke tahap desain visual.

Setelah wireframe disetujui, proses dilanjutkan dengan pembuatan prototype interaktif menggunakan Figma. Prototype ini tidak hanya menampilkan tampilan visual aplikasi, tetapi juga mensimulasikan interaksi pengguna, seperti klik tombol, perpindahan halaman, dan alur kerja sistem. Penggunaan Figma memungkinkan perancangan UI/UX dilakukan secara fleksibel dan mudah diperbaiki berdasarkan masukan pengguna.

Prototype interaktif ini berfungsi sebagai media evaluasi awal sebelum aplikasi dikembangkan lebih lanjut ke tahap implementasi. Dengan adanya prototype, pihak instansi dapat memahami gambaran sistem secara menyeluruh tanpa harus menunggu aplikasi selesai dikembangkan.

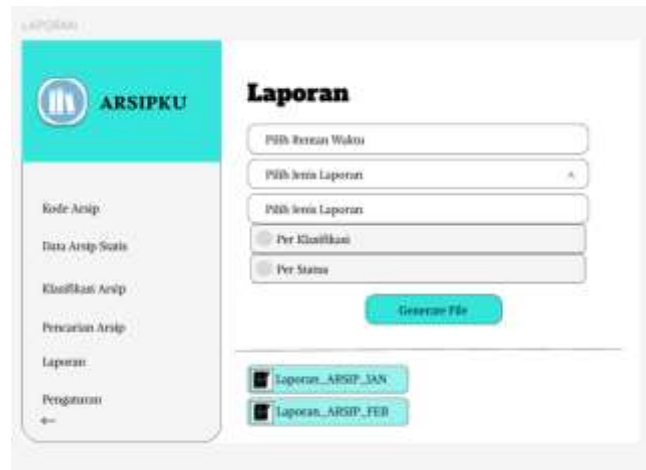


## 10. Konsistensi Desain dan Aksesibilitas Pengguna

Dalam perancangan UI/UX ARSIPKU, konsistensi desain menjadi prinsip utama. Konsistensi diterapkan pada penggunaan warna, jenis huruf, ikon, serta posisi elemen antarmuka di setiap halaman. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang stabil dan mudah dipelajari, sehingga pengguna tidak perlu beradaptasi ulang saat berpindah menu.

Selain itu, aspek aksesibilitas juga diperhatikan dengan memastikan ukuran teks yang cukup jelas, kontras warna yang memadai, serta penggunaan istilah yang familiar bagi petugas kearsipan. Pendekatan ini penting agar aplikasi dapat digunakan secara optimal oleh pengguna dengan tingkat literasi teknologi yang berbeda-beda.





Halaman LAPORAN aplikasi ARSIPKU adalah pusat untuk membuat dan mengelola berkas arsip. Desainnya konsisten, dengan menu navigasi biru kehijauan di sisi kiri dan judul "Laporan" di konten utama. Pengguna dapat membuat laporan baru dengan mengatur filter yang logis: memilih Rentang Waktu, menentukan Jenis Laporan, dan memilih pengelompokan laporan berdasarkan Per Klasifikasi atau Per Status melalui tombol radio. Setelah filter diatur, tombol "Generate File" akan memproses permintaan. Halaman ini juga menampilkan riwayat laporan yang telah dibuat, seperti *Laporan\_ARSIP\_JAN*, sehingga pengguna dapat mengunduh kembali dokumen lama dengan mudah.

#### **11. Dampak Perancangan UI/UX terhadap Efisiensi Kerja**

Hasil perancangan UI/UX pada prototype ARSIPKU menunjukkan bahwa desain antarmuka yang sederhana dan terstruktur dapat memberikan dampak positif terhadap efisiensi kerja petugas kearsipan. Proses pencatatan, pencarian, dan pelaporan arsip menjadi lebih cepat karena pengguna tidak lagi bergantung pada pencatatan manual atau pencarian data secara terpisah.

Dengan adanya UI/UX yang dirancang secara user-centered, aplikasi ARSIPKU tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai solusi yang mendukung transformasi digital pengelolaan arsip statis di Dinas Kearsipan Provinsi Sumatera Selatan.



Aplikasi ARSIPKU menampilkan UI yang konsisten dengan warna Biru Kehijauan pada navigasi dan header di semua modul. Dashboard menyajikan ringkasan data arsip. Modul Tambah Data Arsip dan Data Arsip Statis menggunakan formulir yang jelas dan rapi. Pencarian Arsip memungkinkan filter cepat berdasarkan Jenis Arsip, Tahun, dan Status. Halaman Laporan berfungsi untuk menghasilkan laporan kustom dengan filter Rentang Waktu dan opsi pengelompokan Per Klasifikasi atau Per Status, serta menampilkan riwayat laporan yang sudah dibuat. Konsistensi desain ini bertujuan untuk meningkatkan **efisiensi** kerja dan aksesibilitas pengguna.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian dan perancangan prototype yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi kearsipan statis digital dengan pendekatan Design Thinking mampu menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Prototype ARSIPKU diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan sistem kearsipan digital yang lebih efektif, efisien, dan user-friendly di Dinas Kearsipan Provinsi Sumatera Selatan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dinas Kearsipan Provinsi Sumatera Selatan atas kesempatan dan bimbingan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian, serta kepada Universitas Bina Darma yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Edison, E., Anwar, Y., & Komariyah, I. (2016). *Manajemen sumber daya manusia: Strategi dan perubahan dalam rangka meningkatkan kinerja pegawai dan organisasi*. Bandung: Alfabeta.



- Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information systems research. *MIS Quarterly*, 28(1), 75–105.
- International Organization for Standardization. (2018). *ISO 15489-1: Information and documentation – Records management*. Geneva: ISO.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Panduan pelaksanaan pengabdian dan studi independen kampus merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian kuantitatif dan kualitatif serta pemikiran dasar menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 15(1), 127–138.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded edition). New York: Basic Books.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Business.
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond* (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
- Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. (2020). *Pedoman tata kelola arsip digital di instansi pemerintah*. Jakarta: KemenPAN-RB.
- Nielsen, J. (2012). *Usability engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software engineering: A practitioner's approach* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction design: Beyond human-computer interaction* (4th ed.). Chichester: John Wiley & Sons.
- Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). *Information architecture: For the web and beyond* (4th ed.). Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Sutabri, T. (2012). *Analisis sistem informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wibowo, A., & Prasetyo, Y. A. (2020). Perancangan sistem informasi kearsipan berbasis web. *Jurnal Sistem Informasi*, 12(2), 85–94.