

Pelatihan Perancangan UI/UV Sistem Informasi Agenda Surat Masuk dan Disposisi pada Dinas Tenaga Kerja Provinsi Sumatera Selatan

Maria Ulfa¹, Isnawijayani², Fitri Purwaningtiyas³, Muhamad Ariandi⁴, Ricky Nopria Suryadi⁵

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia^{1,3,4,5}

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia²

Email Korespondensi: rickynoprias@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 27-06-2026

Disetujui 01-07-2026

Diterbitkan 03-07-2026

ABSTRACT

The management of labor dispute data in government institutions requires a clear prototype before implementation into a complete information system. This article describes a Figma-based prototype for labor dispute data processing at the Industrial Relations Division of the Department of Manpower and Transmigration of South Sumatra Province. The method used a descriptive qualitative approach based on internship activities through observation, document study, workflow identification, and interface design. The design stages included needs identification, wireframe preparation, mockup development, and interactive prototyping. The prototype illustrates login, dashboard, search, add, update, delete, report submission, detail report, and logout features. The design provides an initial visual representation of a more organized data-processing workflow, although it has not reached database implementation or quantitative usability testing. This prototype can serve as a reference for further system development and user evaluation.

Keywords: *Figma; Labor Dispute; Prototype; UI/UX; Information System*

ABSTRAK

Perancangan Sistem Informasi Agenda Surat Masuk dan Disposisi pada instansi pemerintahan memerlukan rancangan yang jelas sebelum dikembangkan menjadi sistem yang utuh. Kegiatan pengaadian ini bertujuan merancang prototipe antarmuka menggunakan Figma pada Bidang Hubungan Industrial Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Sumatera Selatan. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui observasi, studi dokumen, dan analisis kebutuhan selama kegiatan magang. Tahapan perancangan meliputi penyusunan wireframe, pembuatan mockup, dan pengembangan prototipe interaktif. Hasil kegiatan ini berupa prototipe yang mencakup fitur login, dashboard, pengelolaan agenda surat masuk, disposisi, pencarian, laporan, dan logout. Prototipe ini diharapkan menjadi acuan awal dalam pengembangan sistem informasi yang lebih efektif, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan administrasi pada instansi pemerintahan selanjutnya.

Katakunci: *Figma; Prototipe; UI/UX; Sistem Informasi.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang besar terhadap berbagai aspek pekerjaan, yang menjadi dasar artikel ini menunjukkan bahwa perancangan masih membutuhkan rancangan sistem yang mampu membantu pencatatan, penyimpanan, pencarian, pembaruan, dan penghapusan data. Masalah utama yang diangkat adalah bagaimana merancang prototipe pelatihan rancangan sistem dengan memanfaatkan aplikasi Figma. Permasalahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan teknis penyimpanan data, tetapi juga menyangkut kebutuhan pengguna terhadap antarmuka yang mudah dipahami, alur kerja yang jelas, dan akses yang terbatas bagi pegawai yang berwenang. Aspek kemudahan penggunaan penting karena desain antarmuka yang jelas dapat membantu pengguna memahami fungsi sistem dan mengurangi hambatan penggunaan (Gunawan et al., 2022).

Sebelum sistem dikembangkan menjadi aplikasi, diperlukan tahap perancangan awal agar kebutuhan pengguna, struktur halaman, dan alur proses dapat dipahami terlebih dahulu. Prototipe berperan sebagai representasi awal dari sistem yang memperlihatkan tampilan antarmuka, fungsi, serta alur interaksi sebelum implementasi dilakukan (Akuntansi et al., 2021). Pada tahap ini, prototipe tidak dimaksudkan sebagai aplikasi siap pakai, tetapi sebagai media visual dan interaktif yang dapat digunakan untuk diskusi, evaluasi, dan penyempurnaan kebutuhan. Dengan demikian, rancangan prototipe menjadi jembatan antara kebutuhan pengguna dan pengembangan sistem informasi pada tahap berikutnya.

Figma digunakan sebagai media utama perancangan karena mendukung penyusunan wireframe, mockup, dan prototipe interaktif dalam satu lingkungan kerja berbasis visual. Penggunaan Figma membantu penulis memetakan kebutuhan pengguna ke dalam rancangan halaman yang saling terhubung, sehingga alur pengelolaan data surat dapat dipahami sebelum dikembangkan menjadi aplikasi. Studi UI/UX berbasis Figma menunjukkan bahwa perangkat ini dapat digunakan untuk menyusun rancangan halaman, menghubungkan antarframe, dan memudahkan proses evaluasi desain sebelum implementasi (Sudjiran et al., 2023). Figma juga menyediakan ruang kerja kolaboratif berbasis web untuk mendesain antarmuka dan prototipe, sehingga sesuai dengan kebutuhan perancangan visual pada laporan ini (Figma, 2026).

Penelitian terdahulu dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa pendekatan prototipe dan UI/UX banyak digunakan untuk merancang sistem sebelum tahap implementasi. Beberapa studi menekankan kegunaan prototipe dalam menyamakan pemahaman kebutuhan sistem (Fridayanthie et al., 2021; Putri et al., 2024), sedangkan studi lain menunjukkan bahwa rancangan UI/UX berbasis prototipe, design thinking, wireframe, dan Figma dapat membantu menyusun alur layanan digital yang lebih mudah dipahami pengguna (Arisa et al., 2023). Perbedaan artikel ini terletak pada fokus objek, yaitu perancangan prototipe pelatihan perancangan sistem informasi pada Bidang Hubungan Industrial Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Sumatera Selatan berdasarkan kegiatan magang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan prototipe Sistem Informasi Agenda Surat Masuk dan Disposisi pada Dinas Tenaga Kerja Provinsi Sumatera Selatan. Fokus pembahasan dibatasi pada rancangan antarmuka, alur proses, dan fitur utama prototipe, yaitu login, halaman utama, pencarian agenda surat masuk, tambah agenda surat masuk, ubah agenda surat masuk, hapus agenda surat masuk, detail laporan, tambah laporan, dan logout. Artikel ini tidak membahas

implementasi aplikasi berbasis kode program, integrasi basis data, maupun pengujian usability secara kuantitatif karena ruang lingkup kegiatan pengaduan ini hanya sampai pada tahap perancangan prototipe.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian dalam kegiatan magang, kegiatan magang/praktik kerja. Pendekatan ini digunakan karena tujuan utama artikel adalah mendeskripsikan proses identifikasi kebutuhan dan perancangan prototipe,, bukan menguji hubungan antarvariabel secara statistik. Objek kegiatan adalah proses perancangan desain sistem informasi pada Bidang Hubungan Industrial Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Sumatera Selatan. Lokasi kegiatan berada di Jl. Jenderal Ahmad Yani No. 284, 13 Ulu II, Kota Palembang, dengan periode pelaksanaan magang pada 25 Maret 2026 sampai 25 Juni 2026.

Teknik pengumpulan data surat dilakukan melalui observasi, studi dokumen, dan analisis kebutuhan sistem. Observasi digunakan untuk memahami proses administrasi yang berjalan, mulai dari penerimaan data atau surat, pencatatan, pencarian, pengubahan, hingga penghapusan surat yang tidak diperlukan. Studi dokumen dilakukan terhadap laporan kegiatan, daftar gambar, alur proses bisnis, alur pengguna, dan mockup yang telah dibuat dalam laporan magang. Analisis kebutuhan dilakukan untuk merumuskan fungsi yang harus tersedia dalam prototipe, terutama fungsi autentikasi, navigasi, pengelolaan data surat pelaporan, dan penyajian informasi.

Prosedur perancangan dilakukan melalui lima tahap. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan, yaitu pengamatan terhadap kondisi kerja dan kebutuhan pengguna. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan sistem untuk menentukan fitur utama yang diperlukan. Tahap ketiga adalah penyusunan wireframe sebagai kerangka awal halaman. Tahap keempat adalah pembuatan mockup dengan memperhatikan tata letak, warna, ikon, tipografi, dan komponen antarmuka. Tahap kelima adalah pembuatan prototipe interaktif dengan menghubungkan setiap halaman menggunakan fitur prototyping pada Figma. Tahapan tersebut selaras dengan praktik perancangan UI/UX mutakhir yang menekankan identifikasi kebutuhan pengguna, penyusunan wireframe, pembuatan prototipe, dan evaluasi rancangan agar antarmuka lebih mudah dipahami (Nasional et al., 2024).

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini adalah catatan observasi, dokumen laporan magang, dan rancangan visual pada Figma. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan cara mereduksi hasil observasi menjadi kebutuhan sistem, mengelompokkan kebutuhan tersebut ke dalam fungsi autentikasi, pencarian, pengelolaan data, pelaporan, dan pengamanan sesi pengguna, kemudian menyusun kebutuhan tersebut ke dalam rancangan halaman. Karena data yang digunakan merupakan data kegiatan magang dan rancangan prototipe, tidak terdapat basis data terbuka atau kode akses yang perlu dicantumkan.

Ruang lingkup metode perlu ditegaskan agar hasil artikel tidak ditafsirkan sebagai sistem yang telah diimplementasikan. Proses penyimpanan data, validasi, dan perpindahan halaman pada artikel ini diposisikan sebagai rancangan alur dalam prototipe, bukan sebagai fungsi aplikasi berbasis basis data yang sudah berjalan. Dengan demikian, pembahasan diarahkan pada kesesuaian rancangan antarmuka dan alur pengguna terhadap perancangan desain sistem informasi agenda surat masuk dan disposisi memerlukan pelatihan bagi pengguna agar implementasi sistem dapat berjalan secara optimal. Adapun keterbatasan

kegiatan pengaduan ini adalah belum dilaksanakannya pengujian *usability* secara kuantitatif, sehingga tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna belum dapat diukur secara objektif. belum adanya implementasi aplikasi, dan belum adanya integrasi dengan basis data nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan mengelola Pelatihan Perancangan UI/UX Sistem Informasi Agenda Surat Masuk Dan Disposisi

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses mengelola perancangan sistem informasi agenda surat masuk dan disposisi membutuhkan dukungan sistem yang mampu menata data secara lebih sistematis. Data yang dikelola meliputi data pengaduan atau laporan, data perusahaan, data pekerja, nomor surat, tanggal, perihal, penerima, dan status penanganan. Kebutuhan ini sejalan dengan prinsip pengelolaan data dalam sistem informasi, yaitu data perlu dicatat, diolah, disimpan, diverifikasi, dan disajikan agar dapat mendukung keputusan dan pelayanan organisasi (Sunarya et al., 2025; Gunawan et al., 2022). Dalam rancangan prototipe, kebutuhan tersebut diterjemahkan ke dalam halaman login, halaman utama, fitur pencarian, tambah data, ubah data, hapus data, detail laporan, tambah laporan, dan logout.

Kebutuhan utama yang muncul adalah tersedianya akses login untuk membatasi pengguna, halaman utama sebagai pusat navigasi, fitur pencarian untuk menemukan data berdasarkan nama atau nomor surat, fitur tambah data untuk pencatatan baru, fitur ubah data untuk memperbaiki kesalahan atau perubahan informasi, serta fitur hapus data untuk menghilangkan data yang salah, tidak diperlukan, atau duplikat. Perancangan sistem juga mempertimbangkan peran perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan pengguna sebagai komponen pendukung sistem informasi, karena keberhasilan sistem tidak hanya ditentukan oleh rancangan aplikasi, tetapi juga oleh kesiapan sumber daya dan pengguna yang mengoperasikannya (Pengenalan et al., 2023).

Tabel 1. Ringkasan Kebutuhan Prototipe

Kebutuhan	Masalah yang Ditangani	Bentuk Rancangan
Autentikasi pengguna	Akses data perlu dibatasi untuk pegawai berwenang.	Halaman login admin dan pengguna.
Pencatatan data	Pencatatan manual berisiko tidak rapi dan sulit ditelusuri.	Fitur tambah data atau tambah laporan.
Pencarian data	Pencarian manual membutuhkan waktu lebih lama.	Kolom pencarian berdasarkan nama, pengirim, atau nomor surat.
Pembaruan data	Data dapat berubah atau terjadi kesalahan input.	Fitur ubah data atau ubah surat.
Penghapusan data	Data salah, tidak diperlukan, atau duplikat perlu dihapus.	Fitur hapus data dengan konfirmasi.
Monitoring laporan	Pengguna perlu melihat informasi dan status laporan.	Halaman detail laporan dan riwayat proses.
Pengamanan sesi	Akses perlu diakhiri setelah sistem digunakan.	Fitur logout admin dan pengguna.

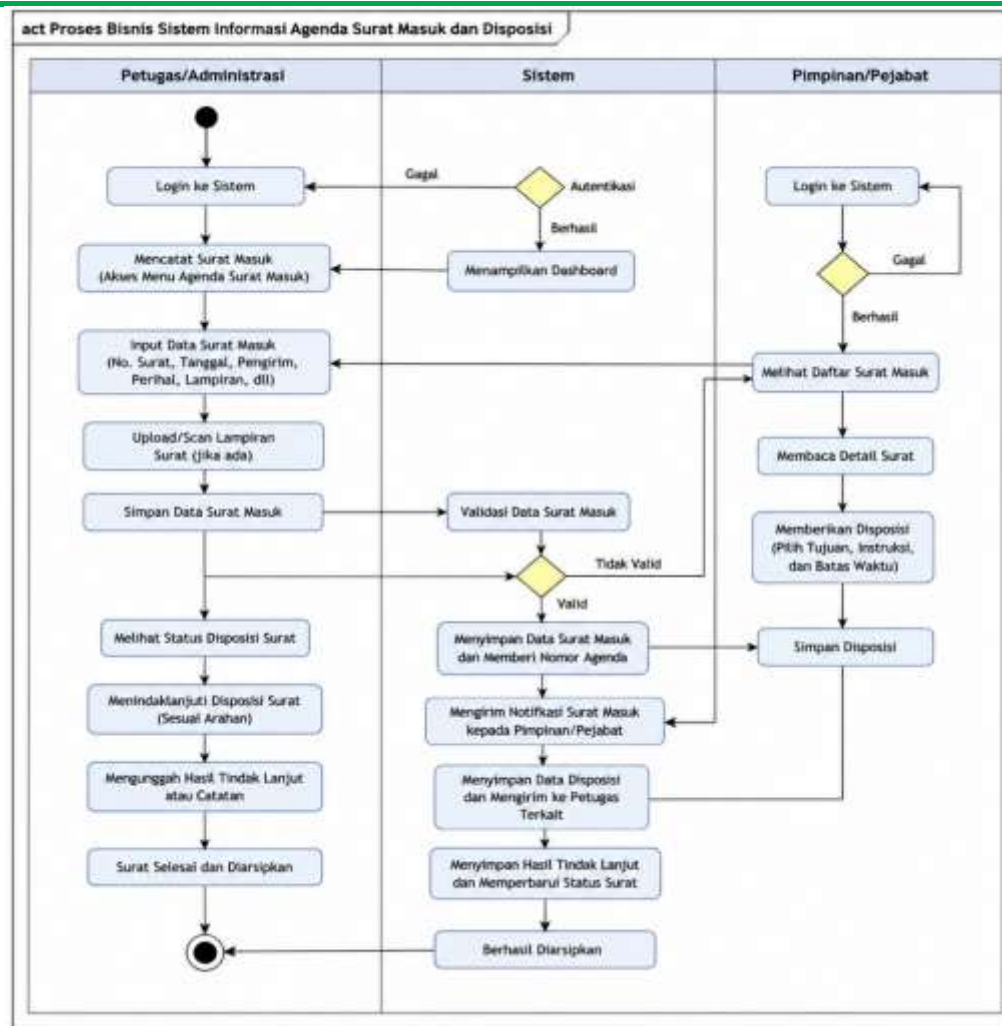
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Proses Bisnis dan Alur Pengguna

perancangan proses bisnis menggambarkan hubungan antara pengguna, sistem, dan admin. Proses dimulai ketika admin memberikan akun kepada pengguna. Pengguna kemudian mengakses sistem, melakukan login, dan sistem melakukan autentikasi. Apabila autentikasi berhasil, sistem menampilkan halaman utama. Pada halaman tersebut, pengguna dapat mengakses menu perancangan UI/UX Sistem Informasi Agenda Surat Masuk dan Disposisi, kemudian melakukan proses tambah surat, ubah surat, atau hapus data surat. Setelah pengguna menyimpan perubahan, sistem memvalidasi data, menyimpan perubahan ke dalam basis data, dan menampilkan kembali halaman perancangan UI/UX. proses validasi sebelum data dinyatakan berhasil disimpan dalam rancangan alur.

Alur proses bisnis tersebut menunjukkan bahwa prototipe tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga menggambarkan logika interaksi dasar. Pada tahap prototipe, penyimpanan data digambarkan sebagai bagian dari alur proses, bukan sebagai fungsi basis data yang telah diimplementasikan. Penegasan ini penting agar hasil artikel tetap sesuai dengan batasan laporan, yaitu menghasilkan desain prototipe tanpa melanjutkan ke tahap penerapan aplikasi.

(Suryadi, et al.)

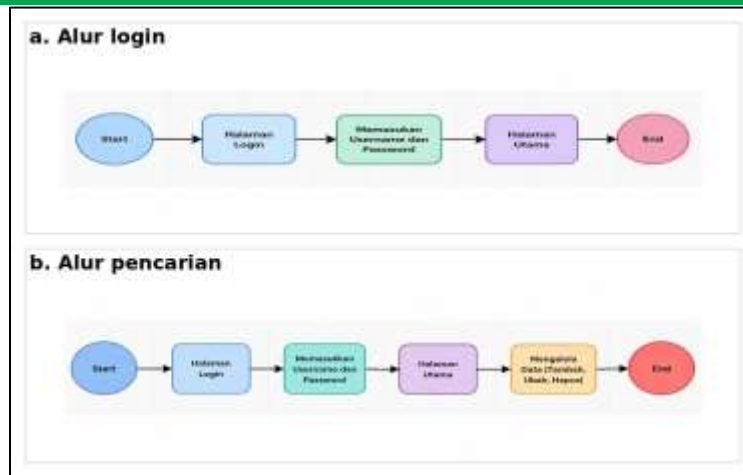


(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Gambar 1. Proses Bisnis Sistem

Selain proses bisnis, laporan juga memuat beberapa alur pengguna yang menjelaskan jalur penggunaan sistem. Alur pengguna tersebut meliputi login, pencarian, penambahan surat atau data, pengubahan surat, dan penghapusan surat. Kelima alur ini penting karena mewakili aktivitas inti yang dilakukan pengguna ketika mengelola data surat. Alur login dan pencarian ditempatkan sebagai proses awal karena pengguna harus masuk terlebih dahulu sebelum dapat mencari data yang dibutuhkan.

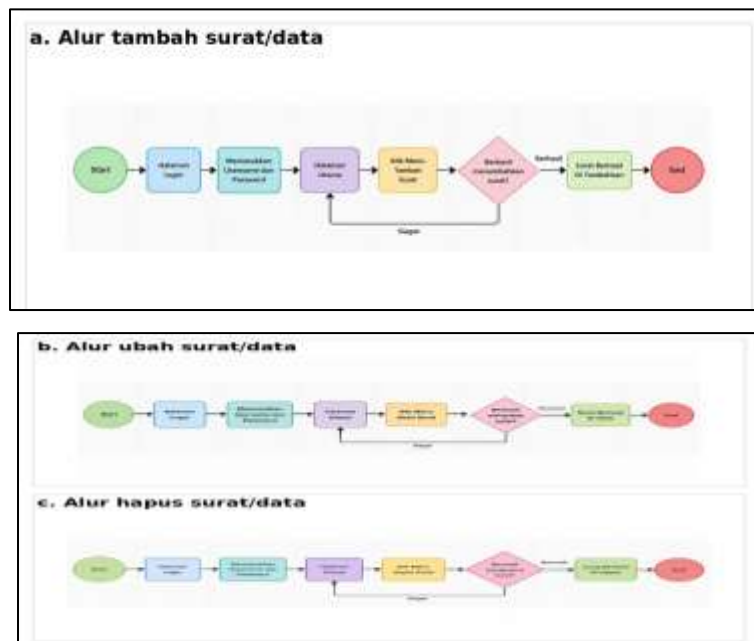
(Suryadi, et al.)



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Gambar 2. Alur Pengguna Login dan Pencarian Data

Alur tambah, ubah, dan hapus data menggambarkan proses pengelolaan data setelah pengguna berhasil masuk ke sistem. Pada alur tambah data, pengguna mengisi formulir yang memuat informasi pengaduan, pekerja, perusahaan, nomor surat, tanggal, dan data pendukung lainnya. Pada alur ubah data, pengguna memilih data yang akan diperbarui dan menyimpan perubahan. Pada alur hapus data, pengguna memilih data yang tidak diperlukan atau salah, kemudian melakukan konfirmasi agar proses penghapusan tidak terjadi secara tidak sengaja.



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Gambar 3. Alur Pengguna Tambah, Ubah, dan Hapus Data

Rancangan Antarmuka Admin

Perancangan antarmuka dilakukan melalui tahapan wireframe, mockup, dan prototipe. Wireframe digunakan untuk menentukan struktur dasar halaman tanpa detail visual yang kompleks. Pada tahap ini, perhatian diarahkan pada susunan menu, tombol, tabel data, kolom pencarian, dan komponen input. Setelah struktur halaman disepakati, rancangan dikembangkan menjadi mockup dengan penambahan warna, ikon, tipografi, gambar, dan komponen visual. Tahap terakhir adalah prototipe, yaitu penghubungan antarhalaman agar pengguna dapat menjalankan simulasi alur sistem.

Halaman login dirancang sebagai pintu masuk sistem. Pengguna harus memasukkan username dan password yang telah diberikan oleh admin. Apabila data sesuai, sistem menampilkan halaman utama; apabila tidak sesuai, pengguna perlu mengulangi proses login. Fitur ini dirancang untuk memenuhi aspek keamanan informasi dengan menerapkan pembatasan hak akses, sehingga hanya pengguna yang memiliki otorisasi yang dapat mengakses dan mengelola data dalam sistem.

Di luar kewenangan. Walaupun masih berupa prototipe, kehadiran rancangan login memberi gambaran bahwa sistem masa depan perlu menerapkan autentikasi dan pengaturan hak akses.



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

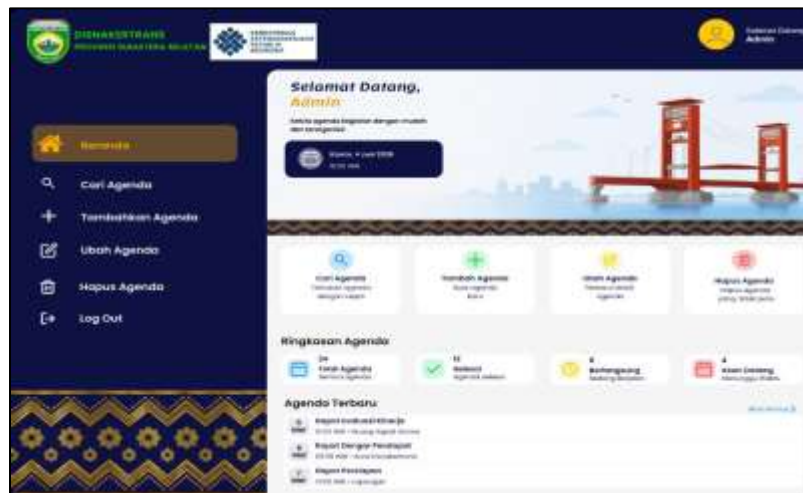
Gambar 4. Mockup Halaman Login

Halaman utama berperan sebagai pusat navigasi. Berdasarkan mockup, halaman utama menampilkan menu beranda, pencarian, tambah agenda atau data, ubah agenda, hapus agenda, dan logout. Beberapa label pada rancangan menggunakan istilah agenda karena mengikuti tampilan mockup pada laporan. Dalam konteks artikel ini, istilah agenda dipahami sebagai data administrasi atau surat yang berkaitan dengan penanganan mengelola Pelatihan Perancangan UI/UX Sistem Informasi Agenda Surat Masuk Dan Disposisi. Halaman utama juga menyediakan ringkasan status dan daftar agenda terbaru sehingga pengguna dapat melihat informasi penting dalam satu tampilan.

Dari sisi desain, tampilan halaman utama menggunakan identitas visual Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Sumatera Selatan dan elemen visual khas Sumatera Selatan. Penggunaan warna,

(Suryadi, et al.)

ikon, kartu informasi, dan menu samping bertujuan memudahkan pengguna memahami fungsi yang tersedia. Rancangan UI/UX pada layanan administrasi dan layanan publik perlu menekankan kejelasan alur, konsistensi elemen visual, serta kemudahan navigasi agar pengguna dapat menjalankan tugas secara lebih efektif (Febriani et al., 2023).

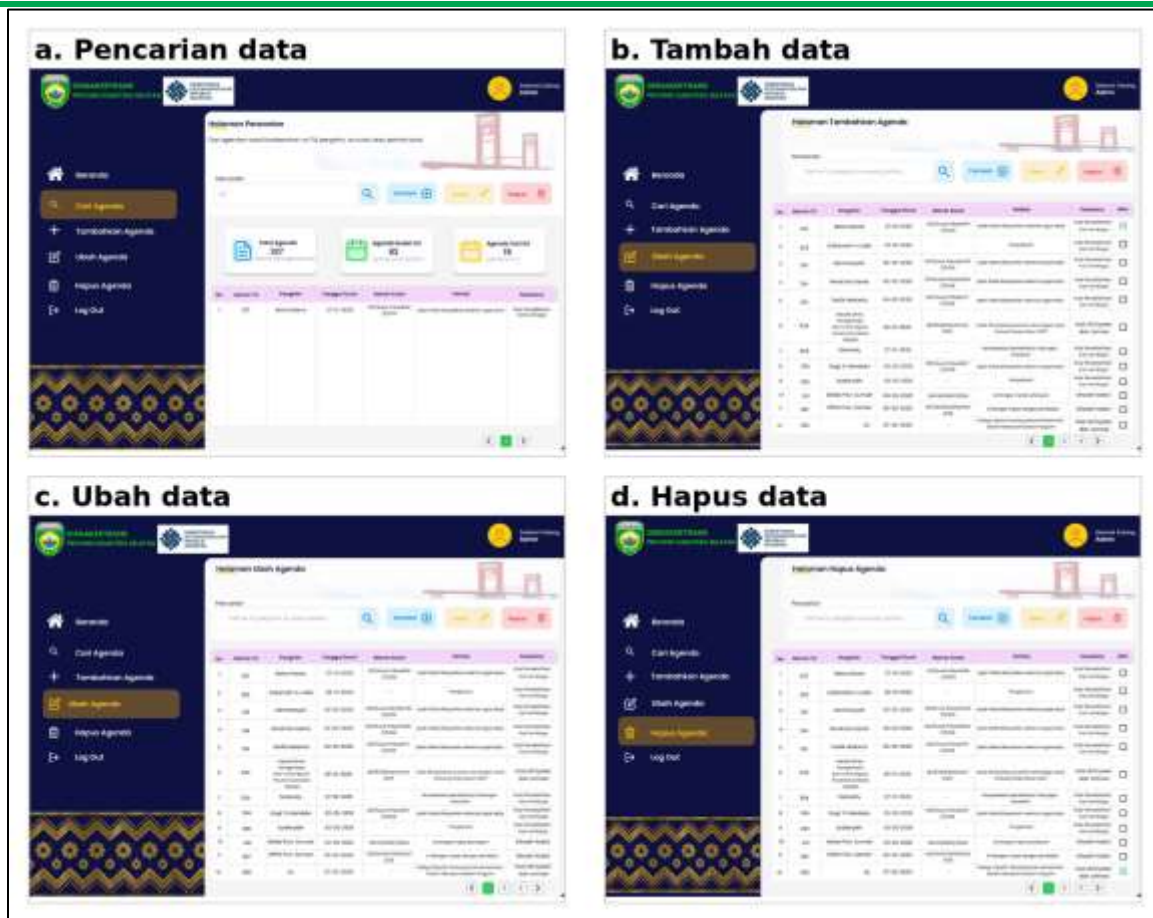


(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Gambar 5. Mockup Halaman Utama/Dashboard

Fitur pencarian agenda dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan data agenda surat masuk maupun disposisi secara cepat tanpa harus menelusuri seluruh daftar data secara manual. Pengguna dapat mengakses menu cari Agenda pada panel navigasi sebelah kiri atau melalui tombol pintas pada halaman beranda. Dengan memasukkan kata kunci tertentu, seperti nomor surat, perihal, asal surat, atau tanggal, sistem akan menampilkan data yang sesuai dengan kriteria pencarian. Fitur ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi proses pencarian dokumen, menghemat waktu pengguna, serta mempermudah pengelolaan agenda surat dalam sistem. Fitur tambah data atau tambah surat digunakan untuk memasukkan data baru ke dalam sistem. Formulir yang dirancang memuat informasi seperti nomor TU, tanggal surat, nama pengirim, nomor surat, perihal, penerima, lampiran, dan catatan. Fitur ubah data digunakan untuk memperbarui informasi yang sudah tercatat apabila terdapat kesalahan atau perubahan. Sementara itu, fitur hapus data dirancang untuk menghapus data yang salah, tidak diperlukan, atau duplikat. Penggunaan konfirmasi pada proses hapus diperlukan agar pengguna tidak menghapus data secara tidak sengaja. Kualitas input dan validasi data menjadi aspek penting dalam perancangan sistem karena kesalahan input dapat memengaruhi kualitas informasi yang dihasilkan (Brata, 2021; Gunawan et al., 2022).

(Suryadi, et al.)



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Gambar 6. Rangkaian Antarmuka Pengelolaan Data Admin

Rancangan Antarmuka Pengguna dan Pelaporan

Selain antarmuka admin, laporan juga memuat rancangan halaman pengguna. Bagian ini penting karena prototipe tidak hanya menggambarkan kegiatan pengelolaan data oleh admin, tetapi juga menyediakan gambaran alur pelaporan bagi pengguna. Pada sisi pengguna, menu yang ditampilkan lebih sederhana, yaitu beranda, detail laporan, tambah laporan, dan logout. Penyederhanaan menu tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna yang tidak memerlukan seluruh fungsi pengelolaan data seperti admin.

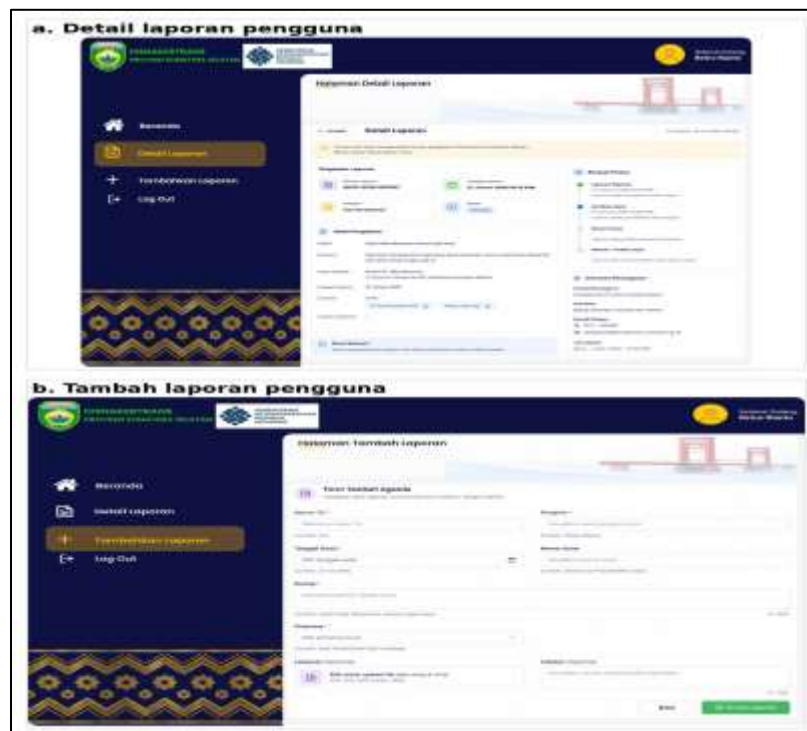
Halaman detail laporan menampilkan ringkasan laporan, status laporan, detail pengaduan, riwayat proses, serta informasi penanganan. Komponen ini relevan dengan kebutuhan transparansi layanan karena pengguna dapat melihat nomor laporan, tanggal laporan, kategori, status, perihal, deskripsi, lokasi kejadian, tanggal kejadian, lampiran, instansi penanganan, unit kerja, kontak petugas, dan jam layanan. Dengan adanya rancangan detail laporan, pengguna memperoleh gambaran tentang posisi laporan dalam proses penanganan tanpa harus menanyakan ulang secara manual kepada petugas.

(Suryadi, et al.)

Halaman tambah laporan dirancang sebagai media input bagi pengguna untuk menyampaikan laporan atau data administrasi yang berkaitan dengan pelatihan perancangan desain sistem informasi agenda masuk dan disposisi. Formulir pada perancangan memuat nomor TU, pengirim, tanggal surat, nomor surat, perihal, penerima, lampiran, dan catatan. Pada tahap prototipe, isian tersebut belum terhubung dengan basis data, tetapi rancangan formulir sudah memperlihatkan struktur informasi yang perlu disiapkan apabila sistem dikembangkan lebih lanjut. Rancangan ini juga dapat menjadi bahan evaluasi bagi pegawai untuk menentukan apakah kolom yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan administrasi Bidang Hubungan Industrial.

Pemisahan peran admin dan pengguna menjadi salah satu keputusan desain yang penting. Admin membutuhkan fitur pengelolaan data secara lebih lengkap, sedangkan pengguna hanya membutuhkan menu yang berhubungan dengan pelaporan, pemantauan status, dan pengakhiran sesi. Pemisahan ini membuat rancangan lebih sederhana dan mengurangi risiko pengguna mengakses menu yang tidak sesuai dengan kewenangannya.

Rancangan detail laporan juga memperlihatkan kebutuhan informasi yang sebaiknya disediakan apabila sistem dikembangkan, seperti nomor laporan, tanggal pengajuan, kategori status laporan, uraian pengaduan, lampiran, riwayat proses, instansi penanganan, unit kerja, kontak petugas, dan jam layanan. Informasi tersebut penting karena dapat menjadi dasar transparansi layanan sekaligus mengurangi kebutuhan pencarian informasi secara manual.



Gambar 7. Rancangan Antarmuka Detail dan Tambah Laporan Pengguna
(Sumber: Diolah dari laporan magang, 2026)

Pemetaan Masalah, Fitur, dan Hasil Rancangan

Agar hubungan antara masalah, kebutuhan, dan hasil rancangan terlihat lebih jelas, hasil prototipe dipetakan ke dalam beberapa fungsi utama. Pemetaan ini diperlukan karena artikel jurnal tidak cukup hanya menampilkan mockup, tetapi juga harus menjelaskan bagaimana setiap rancangan menjawab permasalahan awal. Rancangan login menjawab kebutuhan pembatasan akses, rancangan pencarian menjawab kendala pencarian manual, rancangan tambah dan ubah data menjawab kebutuhan pencatatan dan pembaruan, sedangkan rancangan detail laporan membantu pengguna memantau informasi pengaduan secara lebih terstruktur.

Tabel 2. Pemetaan Masalah, Fitur, dan Hasil Rancangan

Masalah/Kebutuhan	Fitur pada Prototipe	Hasil Rancangan
Akses data perlu dibatasi.	Login dan logout.	Pengguna hanya dapat masuk melalui akun yang disediakan dan sesi dapat diakhiri.
Pencarian data manual membutuhkan waktu lama.	Pencarian data.	Data dapat dicari berdasarkan kata kunci, nama pengirim, atau nomor surat.
Pencatatan data perlu lebih terstruktur.	Tambah data dan tambah laporan.	Data pengaduan, surat, atau laporan disusun dalam format formulir.
Data dapat berubah atau mengalami kesalahan input.	Ubah data.	Data yang salah atau berubah dapat diperbarui melalui rancangan formulir.
Data salah atau duplikat perlu dihapus.	Hapus data dengan konfirmasi.	Data yang tidak diperlukan dapat dihapus dengan langkah pengamanan.
Pengguna perlu melihat status laporan.	Detail laporan dan riwayat proses.	Pengguna dapat melihat ringkasan laporan, status, dan informasi penanganan.
Pengembangan lanjutan perlu acuan visual.	Prototipe interaktif.	Alur sistem dapat disimulasikan sebelum dikembangkan menjadi aplikasi.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Prototipe Interaktif dan Keterbatasan Rancangan

Prototipe akhir menggambarkan hubungan antarhalaman untuk dua kelompok pengguna, yaitu admin dan pengguna. Pada rancangan antarmuka admin, alur dimulai dari login admin menuju dashboard, halaman utama, pencarian, tambah data, ubah data, hapus data, dan logout. Pada rancangan antarmuka pengguna, alur dimulai dari login pengguna menuju halaman detail laporan, tambah laporan, dan logout. Hubungan antarhalaman memperlihatkan bahwa rancangan tidak berdiri sebagai gambar statis, tetapi sebagai simulasi interaktif yang menjelaskan perpindahan proses.

Rancangan prototipe memiliki kontribusi praktis sebagai gambaran awal sistem. Melalui prototipe, pegawai dapat menilai apakah struktur menu, urutan proses, dan tampilan sudah sesuai dengan kebutuhan kerja. Rancangan ini juga dapat mengurangi miskomunikasi antara pengguna dan pengembang karena kebutuhan yang sebelumnya bersifat naratif sudah divisualisasikan dalam bentuk halaman. Dalam pengembangan sistem informasi, keterlibatan pengguna sejak tahap awal berpotensi meningkatkan kesesuaian sistem dengan kebutuhan nyata, terutama ketika rancangan dievaluasi melalui simulasi prototipe dan umpan balik pengguna (Brata, 2021; Fridayanthie et al., 2021; Putri et al., 2024).



(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)

Gambar 8. Alur Prototipe Website Data perancangan sistem informasi surat masuk dan disposisi

Meskipun demikian, hasil kegiatan masih memiliki keterbatasan. Pertama, rancangan belum dilanjutkan ke tahap implementasi aplikasi sehingga belum dapat menyimpan data secara nyata pada basis data. Kedua, belum dilakukan pengujian usability secara terukur terhadap pengguna akhir, sehingga tingkat kemudahan penggunaan belum dapat dibuktikan secara kuantitatif. Ketiga, aspek keamanan masih berada pada level rancangan visual, belum sampai pada pengaturan hak akses, enkripsi, audit log, atau pencadangan data. Keempat, sistem belum terintegrasi dengan layanan resmi atau basis data internal instansi. Oleh karena itu, prototipe ini sebaiknya diposisikan sebagai dasar awal untuk pengembangan sistem informasi yang lebih lengkap.

Implikasi praktis dari rancangan ini adalah tersedianya acuan visual bagi Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Sumatera Selatan dalam merencanakan sistem. Rancangan tersebut dapat membantu pegawai dan pengembang mendiskusikan kebutuhan fitur sebelum sistem dibangun, mengidentifikasi kolom data yang diperlukan, serta menilai alur kerja yang paling sesuai dengan kebutuhan Bidang Hubungan Industrial. Pengembangan berikutnya dapat diarahkan pada aplikasi berbasis web yang terhubung dengan basis data, dilengkapi autentikasi pengguna, validasi input, pencatatan riwayat proses, pengujian usability, serta dokumentasi penggunaan.

KESIMPULAN

Artikel ini menghasilkan rancangan prototipe perancangan sistem informasi agenda surat masuk dan disposisi berbasis Figma pada Bidang Hubungan Industrial Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Sumatera Selatan. Rancangan yang dihasilkan mencakup proses bisnis, alur pengguna login, pencarian, tambah data, ubah data, dan hapus data, serta antarmuka login, halaman utama, pencarian, tambah data, ubah data, hapus data, detail laporan, tambah laporan, dan logout. Seluruh rancangan tersebut disusun sebagai representasi awal sistem agar kebutuhan pengelolaan data dapat dipahami sebelum dilakukan implementasi aplikasi.

Prototipe yang dibuat menjawab kebutuhan terhadap pencatatan, pencarian, pembaruan, penghapusan, pelaporan, dan pembatasan akses data secara lebih terstruktur. Namun, hasil kegiatan masih terbatas pada tahap desain antarmuka dan simulasi alur, sehingga belum mencakup implementasi sistem, integrasi basis data, pengujian usability kuantitatif, maupun pengamanan data secara teknis. Pengembangan selanjutnya disarankan untuk melanjutkan prototipe menjadi aplikasi berbasis web, menambahkan autentikasi dan

pengaturan hak akses, menyediakan dokumentasi penggunaan, serta melakukan evaluasi langsung bersama pegawai sebagai calon pengguna sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Akuntansi, J., Oki, I., & Brata, D. (2021). *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM “ Study Literasi Merancang Masukan Yang Efektif (Designing Effective Input)”*. 7(1), 1831–1854. <https://doi.org/10.33197/jabe.vol7.iss1.2021.629>
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., Putra, M. G. L., Studi, P., Informasi, S., Kalimantan, I. T., & Timur, K. (2023). *Perancangan Prototipe UI / UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking CROWDE Website UI / UX Prototype Design Using Design Thinking Method*. 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Febriani, S., Sutabri, T., & Abdillah, L. A. (2023). *Perancangan UI / UX Aplikasi Sistem Informasi Layanan Administrasi dalam Perspektif Psikologi Menggunakan Metode Prototype Mahasiswa Universitas Bina Darma dalam melaksanakan kegiatan akademik kebutuhan pengguna hingga pengguna dapat merasa senang dan pua*. 9(2), 1088–1103. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1714>
- Gunawan, R., Suherman, Y., & Wibowo, S. S. (2022). *Rancang Bangun Sistem Informasi Verifikasi Dan Validasi Data Pengajuan Tender Berbasis Web Menggunakan Model Terstruktur dan UML Menurut Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun mengembangkan*. 16(62), 153–162. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i4.188>
- Imam, F., Muftin, A., Hidayat, F., Studi, P., Informasi, S., Teknik, F., Batam, U., Batam, K., Informasi, S., & Penjualan, S. I. (2023). *Sistem informasi penjualan*. 3(Desember). <https://doi.org/10.37776/zkomp.v13i3.1461>
- Manajemen, J., Informasi, S., Safitri, Q. W., & Kusumawardhani, A. (2025). *Penyelesaian Hubungan Industrial Melalui Sistem Informasi Data Hubungan Industrial Kota Surakarta Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)*. 5, 953–958. <https://doi.org/10.33998/jms.2025.5.1.2061>
- Nasional, J., Informasi, S., Nur, O., Rizky, N., Wijaya, B., Eka, P., & Putra, P. (2024). *UI / UX Design of Web-based Software License Management System using User- Centered Design and System Usability Scale*. 03(2023), 255–263. <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v9i3.2023.255-263>
- Pengenalan, A., Keras, P., Android, B., & Augmented, M. (2023). *Jurnal Comasie*. 02. <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v9i2.7624>
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). *Perancangan design prototype UI/UX aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking*. Jurnal Ilmiah Teknik, 2(2), 132-146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Faizah, O. N., Oktadini, N. R., Putra, B. W., Sevtiyuni, P. E., Putra, P., & Meiriza, A. (2024). *UI/UX design of web-based software license management system using user-centered design and system usability scale*. Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi, 9(3), 255-263. <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v9i3.2023.255-263>
- Fajarwati, S., Hamdi, A., & Gautama, S. P. (2023). *UI/UX design on prototype attendance using the design thinking method*. Journal of Multimedia Trend and Technology, 2(1), 10-18. <https://doi.org/10.35671/jmtt.v2i1.21>
- Figma. (2026). *Figma: The collaborative interface design tool*. <https://www.figma.com/>