

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI E-ANJAL UNTUK KOMUNITAS ANAK JALANAN

Yuni Widiastiwi¹, Ati Zaidiah², Intan Hesti Indriana³
^{1,2,3} Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
email: ¹widiastiwi@upnvj.ac.id, ²atizaidiah@upnvj.ac.id, ³schembah@gmail.com
Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah rancangan user interface untuk aplikasi elektronik anak jalanan yang dapat digunakan oleh komunitas sosial peduli anak jalanan dalam melakukan komunikasi dan koordinasi pelaksanaan kegiatan yang telah dan akan dilakukan. Pendekatan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) dengan pendekatan rancangan user interface berbasis web yang akan membantu dalam mempermudah proses komunikasi antar komunitas. Hasil yang diharapkan adalah berupa sebuah rancangan user interface aplikasi elektronik anak jalanan (E-Anjal) yang dapat langsung diimplementasikan pada saat desain aplikasi.

Kata Kunci: User Interface, E-Anjal, komunitas Sosial, Anak Jalanan

1. PENDAHULUAN

Kondisi Anak-anak jalanan di Indonesia tersebar di beberapa kota besar (Itsaini & Mursid. 2010), keberadaan mereka seringkali terabaikan oleh pemerintah (Nugroho. 2014) karena adanya keterbatasan sumber daya yang dimiliki. Beberapa lembaga dan komunitas sosial membantu mengambil alih peran pemerintah dalam menangani permasalahan tentang anak jalanan (Marali, Nurhayati. dkk. 2014). Mereka memberi bantuan berupa dana, infrastruktur, dan juga pendidikan. Namun kegiatan lembaga tersebut masih tersebar, berdiri sendiri tanpa adanya komunikasi dan koordinasi (widiastiwi. 2014) sehingga pelaksanaan kegiatan terhadap anak jalanan tidak termonitoring. Selain itu percepatan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan oleh perguruan tinggi masih belum optimal, karena masing-masing komunitas tidak terintegrasi dalam suatu sistem (widiastiwi. 2016).

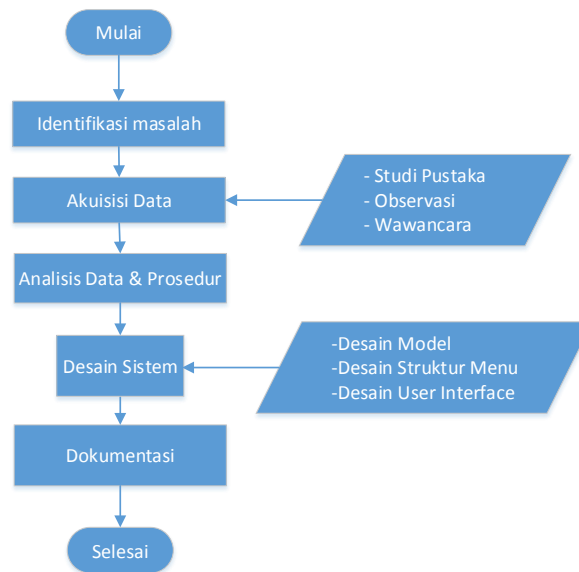
Permasalahan yang terjadi adalah terdapat beberapa komunitas sosial peduli anak jalanan, namun belum terbentuk wadah berupa aplikasi yang dapat digunakan untuk komunikasi antar penggiat komunitas sosial tersebut. Beberapa universitas telah melaksanakan dharma pengabdian, namun belum ada fasilitas bersama antar komunitas sosial untuk akses materi dan sarana pembelajaran. Selain itu belum terintegrasinya kegiatan komunikasi pembelajaran antar penggiat sosial peduli anak jalanan.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancangan desain user interface sebagai ragam dialog dan komunikasi untuk berinteraksi antara pengguna dengan aplikasi yang dibuat, dengan adanya rancangan user interface diharapkan proses komunikasi dan interaksi dapat terlaksana dengan lebih baik.

2. METODOLOGI

Metodologi dibuat untuk memudahkan dalam pembuatan penulisan penelitian, metode penelitian digunakan untuk membantu kegiatan penelitian berada dalam jalur yang sudah

ditetapkan sehingga pelaksanaan penelitian dapat terarah dan termonitor dengan baik. Adapun metode pendekatan yang digunakan dapat dilihat pada gambar 1. dibawah ini :



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Rancangan usulan kegiatan penelitian terbagi menjadi 3 tahap kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap pertama merupakan tahap awal penelitian, dimulai dari melakukan identifikasi permasalahan yang ada, setelah didapat rumusan masalah maka dilakukan akuisisi data yaitu kegiatan mengumpulkan data yang terkait dengan penelitian, dalam melakukan akuisisi data dilakukan melalui studi pustaka, wawancara dan observasi. Setelah data pendukung penelitian didapat maka kegiatan penelitian masuk kepada tahap analisis data, untuk melihat keterkaitan data yang didapat dengan data penelitian yang dibutuhkan.
2. Tahap kedua, merupakan tahapan dalam melakukan desain penelitian, desain user interface dilakukan setelah desain model sistem aplikasi dan model basis data telah selesai dilakukan,
3. Tahap ketiga merupakan tahap terakhir dalam penelitian, dimana hasil dari rancangan user interface yang telah dibuat kemudian di desain ke dalam rancangan aplikasi berbasis web sesuai dengan model sistem aplikasi yang telah dibuat.

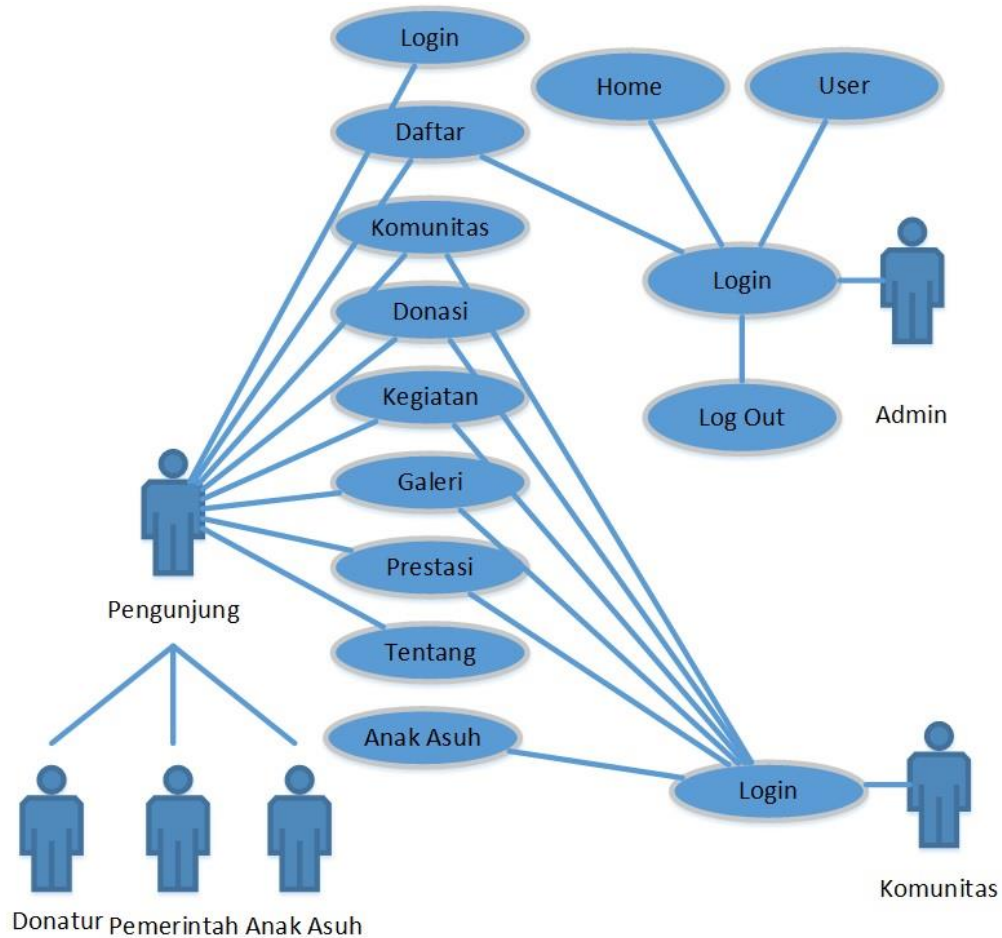
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

User interface merupakan salah satu desain ragam dialog yang dapat digunakan untuk membantu mempermudah proses komunikasi antara user dengan aplikasi yang dibuat, adapun tahapan awal yang harus dilakukan adalah melakukan desain model dan desain struktur menu.

3.1. Desain Model Sistem

Setelah tahapan desain aktor yang terlibat dalam sistem sudah teridentifikasi, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan pemodelan dengan menggunakan pemodelan sistem, dalam penelitian ini untuk memodelkan sistem yang akan dibuat menggunakan pendekatan pemodelan objek dmenggunakan Unified Modelling Language (UML) menggunakan use case diagram.

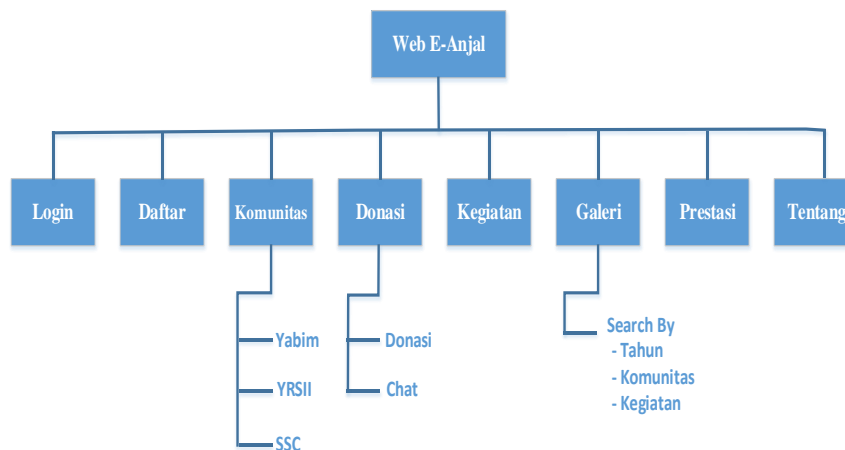
Use Case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah aplikasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang akan dibuat, adapun penggambaran desain model sistem sebagai berikut (Widiastiwi & Ati. 2017) :



Gambar 2. Model Use Case Diagram

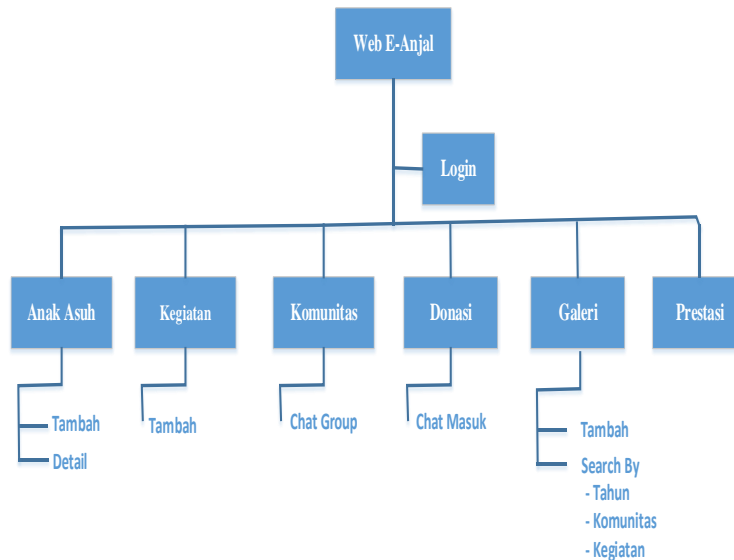
3.2. Desain Struktur Menu

Struktur menu dibuat untuk mempermudah pada tahap desain aplikasi, dari struktur menu akan mempermudah pengguna dalam mengoperasikan aplikasi yang akan dibuat. Berikut merupakan desain kebutuhan struktur menu untuk pengunjung (gambar 3). Aktor pengunjung dalam hal ini bisa sebagai masyarakat umum, pemerintah, donatur dan anak jalanan itu sendiri.



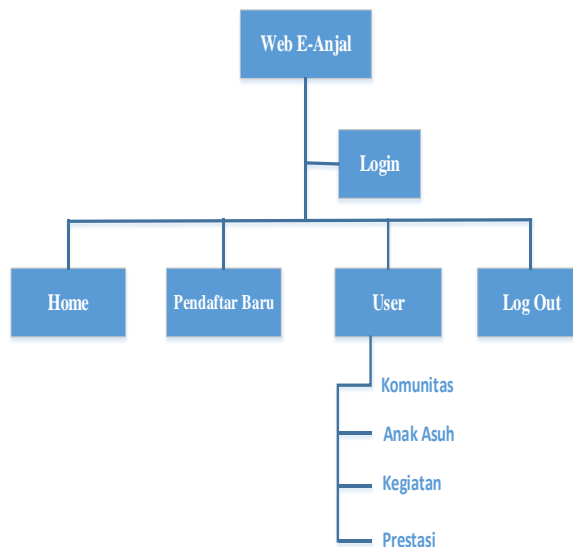
Gambar 3. Struktur Menu pengunjung

Struktur menu yang ke dua adalah struktur menu yang bisa digunakan oleh komunitas, dimana masing-masing komunitas sudah memiliki hak akses untuk dapat login masuk ke dalam sistem. Hak akses yang diberikan kepada masing-masing komunitas akan diberikan kepada perwakilan komunitas yang ditunjuk oleh komunitas asal.



Gambar 4. Struktur Menu Komunitas

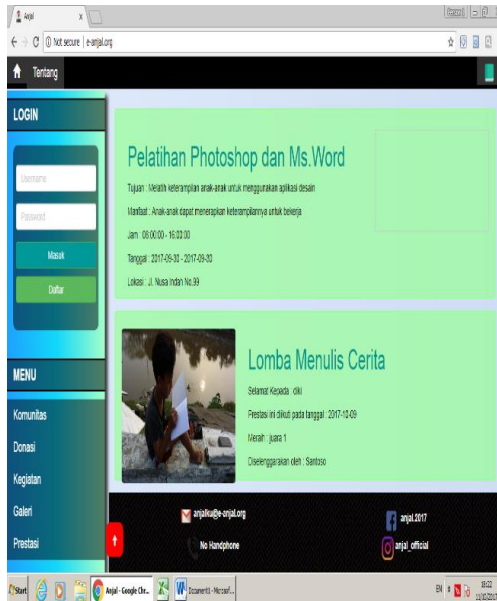
Struktur menu yang ke tiga adalah struktur menu yang bisa digunakan oleh admin, admin merupakan salah satu pengelola yang mengelola keseluruhan jalannya aplikasi, bertindak sebagai super user, dimana admin memiliki kemampuan manipulasi terhadap aplikasi dan database, memastikan bahwa semua sistem aplikasi berjalan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.



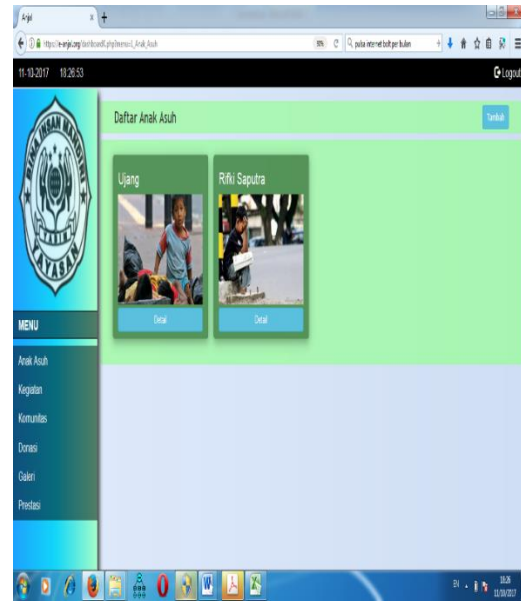
Gambar 5. Struktur Menu Admin

Desain User Interface

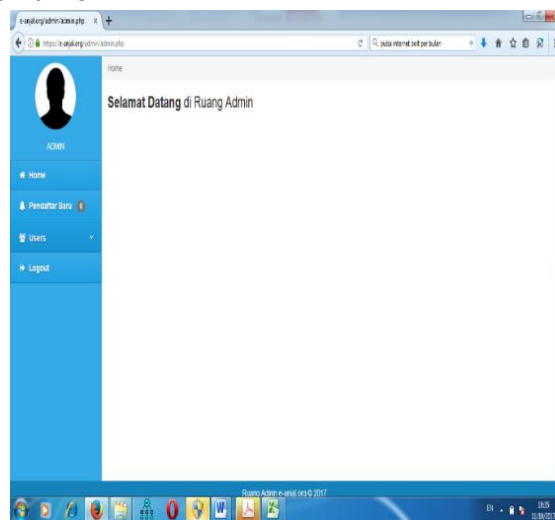
User interface merupakan salah satu bentuk ragam dialog yang digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara manusia dengan mesin, untuk membantu mempermudah proses komunikasi antara user dengan sistem maka diperlukan desain user interface yang dapat menjadi jembatan penghubung untuk berkomunikasi. Berikut desain komunikasi yang dibuat untuk 3 (tiga) user yang dapat mengakses aplikasi yaitu : pengunjung (gambar 5), komunitas (gambar 6) dan administrator (gambar 7), adapun rancangan desain user interface berdasarkan klasifikasi aktor tergambar sebagai berikut :



Gambar 6. Menu Tampilan Utama Pengunjung



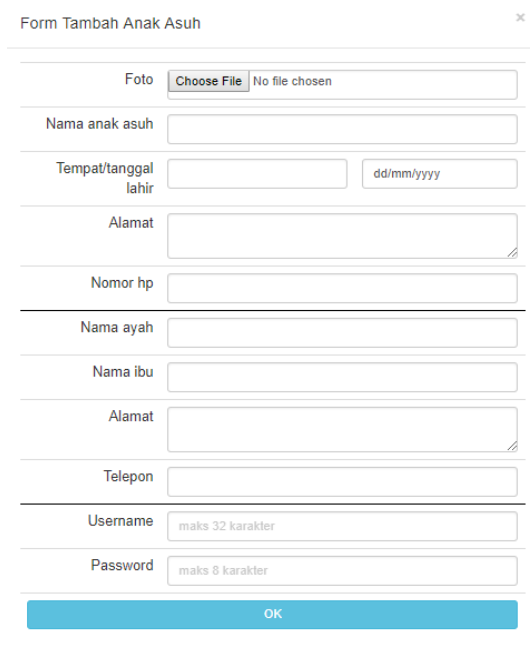
Gambar 7. Menu Tampilan Utama Komunitas



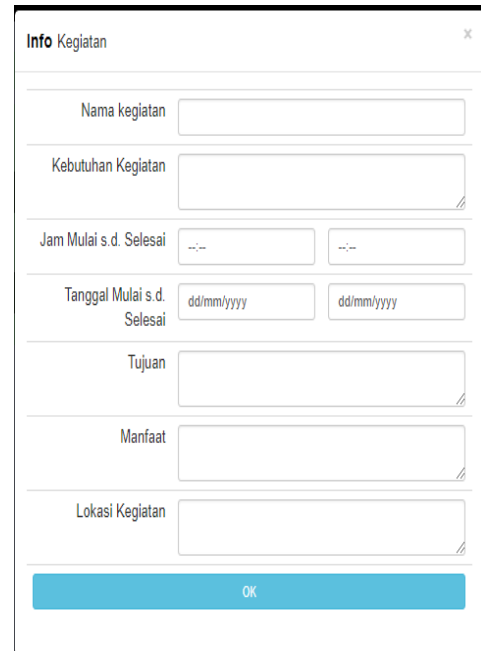
Gambar 8. Menu Tampilan Utama Admin

Tahapan selanjutnya setelah dilakukan rancangan user interface untuk masing-masing actor, maka dirancanglah desain user interface yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antar komunitas. Hal ini menjadi sebuah hal yang utama dikarenakan tujuan utama dari melakukan desain rancangan user interface adalah membantu mempermudah

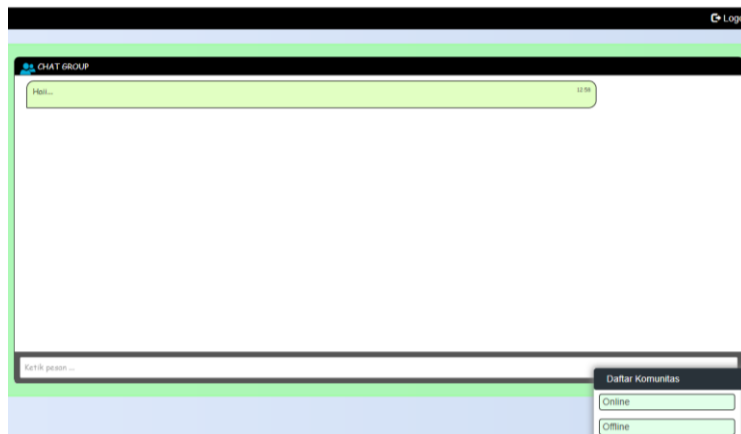
proses komunikasi dan juga interaksi antar komunitas. Adapun rancangan user interface yang dibuat dari sisi komunitas diantaranya tercermin dalam bentuk rancangan formulir input anak asuh (gambar 8), formulir input kegiatan (gambar 9), dan fasilitas chat antar komunitas (gambar 10).



Gambar 9. Input Anak Asuh



Gambar 10. Input Kegiatan



Gambar 11. Fasilitas Chat Antar Komunitas

Dalam model sistem aplikasi e-anjal yang dibangun menghasilkan 45 (empat puluh lima) rancangan dimana masing-masing rancangan disesuaikan dengan rancangan model database yang telah dibuat dan juga disesuaikan dengan kebutuhan kemudahan interaksi oleh user.

4. SIMPULAN

Anak jalanan merupakan salah satu masalah umum yang hadir di kota-kota besar, berbagai komunitas anak jalanan sangat membantu pemerintah dalam menangani masalah yang diakibatkan oleh anak jalanan. Masing-masing komunitas tidak memiliki wadah untuk komunikasi dan berinteraksi, oleh karena itulah perlu dirancang sebuah rancangan user interface yang dapat dijadikan sebagai landasan dalam merancang sebuah aplikasi anak jalanan, dengan

adanya aplikasi yang akan dirancang dapat membantu akses komunikasi dan akses informasi antar komunitas, dimana dalam aplikasi e-anjal masing-masing komunitas dapat saling bertukar informasi dan juga berkomunikasi perihal pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan oleh masing-masing komunitas.

Rerefensi

- Itsaini, Mursid. 2010. Pemberdayaan Anak Jalanan Oleh Rumah Singgah Kawah Di Kelurahan Klitren Gondokusuman Yogyakarta. Skripsi. UIN Sunan Kalijaga
- Marali, Nurhayati, Ibrahim, Ridwan, Harold, Rudi. 2014. "*Penanganan Masalah Anak Jalanan*". Thesis. <http://eprints.ung.ac.id/id/eprint/12937>.
- Nugroho, F.A. 2014. "Realitas Anak Jalanan Di Kota Layak Anak Tahun 2014". Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sebelas maret. Jurnal Skripsi. Surakarta.
- Widiastiwi. Y. 2014. "Pemodelan E-Anjal Terintegrasi Bagi Komunitas Sosial Peduli Anak Jalanan". Jurnal Informatik Volume 1- Nomor 2 November 2014. FIK-UPNVJ
- Widiastiwi. Y. 2016. Analisis Kebutuhan Pemodelan Sistem "Informasi Anak Jalanan Terintegrasi Bagi Komunitas Sosial Peduli Anak Jalanan". Semnastikom 2016.
- Widiastiwi dan Ati Zaidiah. 2017. Perancangan Model Konseptual Basis Data E-Anjal Terintegrasi Untuk Komunitas Anak Jalanan. Prosiding ASBIS. ISSN Cetak :2541-6014. ISSN Online : 2541-6022
- Widiastiwi dan Ati Zaidiah. 2017. Perancangan Model E-Anjal Terintegrasi Untuk Komunitas Anak Jalanan. Laporan Penelitian. LPPPM Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.