Perancangan Antarmuka Pengelolaan Dana Hibah Berbasis Web pada Bagian Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Karawang

Tia Moulani[1], Yeny Rostiani[2], Nansy Herina[3]
[1,2,3]Program Studi Komputerisasi Akuntansi, STMIK ROSMA
Karawang, Indonesia
[1]tia.moulani@student.rosma.ac.id
[2]yeny@rosma.ac.id
[3]nansy.herina@rosma.ac.id

ABSTRAK

Pengelolaan dana hibah pada Bagian Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Karawang masih dilakukan secara manual menggunakan dokumen fisik dan *Microsoft Excel*. Kondisi tersebut menyebabkan proses pengelolaan data menjadi kurang efektif, berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan, serta menyulitkan proses pencarian data dan penyusunan laporan. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka sistem pengelolaan dana hibah berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Proses perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Figma untuk menghasilkan *prototype* antarmuka yang interaktif. Hasil penelitian berupa rancangan antarmuka sistem pengelolaan dana hibah yang mencakup halaman *login*, *dashboard*, pengajuan hibah, verifikasi data, pencairan dana, dan laporan. *Prototype* yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem yang mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan akurasi pengelolaan dana hibah pada Bagian Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Karawang.

Kata kunci: Dana Hibah, *Design Thinking*, Figma, *User Interface*, *Website*

ABSTRACT

Grant fund management at the Social Welfare Division of Karawang Regency is still carried out manually using physical documents and Microsoft Excel. This condition causes data management processes to be less effective, increases the risk of recording errors, and complicates data retrieval and report generation. This study aims to design a web-based grant fund management interface according to user needs. The method used is Design Thinking, consisting of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The design process was conducted using Figma to produce an interactive interface prototype. The results of this study are in the form of a grant fund management system interface design that includes login pages, dashboards, grant submissions, data verification, fund disbursement, and reports. The resulting prototype is expected to serve as a reference for future system development to improve the effectiveness, efficiency, and accuracy of grant fund management.

Key words: *Design Thinking, Figma, Grant Fund, User Interface, Website*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai bidang, termasuk administrasi pemerintahan. Pemanfaatan teknologi informasi dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pengelolaan data serta penyajian informasi. Salah satu kegiatan yang memerlukan pengelolaan data secara baik adalah pengelolaan dana hibah yang dilakukan oleh Bagian Kesejahteraan Rakyat (Kesra).

Dana hibah merupakan bantuan yang diberikan pemerintah kepada masyarakat, organisasi kemasyarakatan, lembaga pendidikan, maupun lembaga keagamaan sesuai ketentuan yang berlaku. Dalam pelaksanaannya, pengelolaan dana hibah memerlukan proses administrasi yang baik agar tercipta transparansi dan akuntabilitas dalam penggunaan dana publik (Supardan, 2021).

Berdasarkan hasil observasi pada Bagian Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Karawang, proses pengelolaan dana hibah masih dilakukan secara manual menggunakan dokumen fisik dan *Microsoft Excel*. Kondisi tersebut menyebabkan proses administrasi membutuhkan waktu yang cukup lama, meningkatkan risiko kesalahan pencatatan data, serta menyulitkan proses pencarian informasi dan penyusunan laporan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sebuah sistem yang mampu mengintegrasikan seluruh proses pengelolaan dana hibah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang antarmuka sistem pengelolaan dana hibah berbasis web menggunakan metode *Design Thinking* agar menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Materi dan Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena berfokus pada kebutuhan pengguna sehingga mampu menghasilkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi (Ansori et al., 2023). Metode ini terdiri dari lima tahap sebagai berikut:

1. *Empathize*

Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara pada Bagian Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Karawang untuk memahami kondisi aktual pengelolaan dana hibah. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pengelolaan masih dilakukan secara manual menggunakan dokumen fisik dan *Microsoft Excel* sehingga proses administrasi membutuhkan waktu yang lama dan berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan data.

E-ISSN : 2809-7165

2. *Define*

Tahap *define* disusun untuk mengidentifikasi permasalahan utama berdasarkan hasil observasi. Permasalahan yang ditemukan yaitu belum tersedianya sistem yang terintegrasi sehingga proses pengajuan, verifikasi, pencairan dana, dan pelaporan masih dilakukan secara manual.

3. *Ideate*

Dirumuskan solusi berupa sistem pengelolaan dana hibah berbasis web yang mampu membantu proses pengajuan hibah, verifikasi proposal, pencairan dana, serta pembuatan laporan secara terintegrasi.

4. *Prototype*

Pada tahap ini dibuat rancangan antarmuka menggunakan aplikasi Figma. *Prototype* dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh dari tahap sebelumnya.

5. *Test*

Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa *prototype* yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan terhadap seluruh fitur utama yang terdapat pada *prototype*.

Hasil dan Pembahasan

Seluruh tabel dan gambar dicantumkan pada halaman terpisah setelah daftar pustaka. Hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada Bagian Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Karawang, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pengelolaan dana hibah. Pengelolaan data masih dilakukan secara manual menggunakan dokumen fisik dan *Microsoft Excel* sehingga menyebabkan proses administrasi menjadi kurang efektif. Selain itu, proses verifikasi proposal membutuhkan waktu yang cukup lama karena dilakukan secara konvensional dan belum terintegrasi dalam satu sistem.

Berdasarkan Tabel 1, proses pengelolaan dana hibah pada Bagian Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Karawang masih menghadapi beberapa kendala. Penggunaan dokumen fisik dan *Microsoft Excel* menyebabkan proses administrasi menjadi kurang efektif, meningkatkan risiko kesalahan pencatatan data, serta menyulitkan proses pencarian informasi dan penyusunan laporan. Oleh karena itu, diperlukan sistem

pengelolaan dana hibah berbasis web yang mampu mengintegrasikan seluruh proses secara lebih efektif dan efisien.

2. Hasil Perancangan *Prototype*

Perancangan *prototype* dilakukan menggunakan aplikasi Figma berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diperoleh melalui tahapan *Design Thinking*. *Prototype* dirancang untuk membantu proses pengajuan hibah, verifikasi data, persetujuan hibah, dan pelaporan secara terintegrasi. Hasil perancangan menghasilkan beberapa halaman utama yang terdiri dari halaman *login*, *dashboard* pemohon, *dashboard* admin, pengajuan hibah, verifikasi proposal, serta laporan. *Prototype* yang dibuat berfokus pada kemudahan penggunaan (*usability*) sehingga pengguna dapat mengakses informasi dan menjalankan fungsi sistem dengan lebih mudah. Selain itu, desain antarmuka dibuat sederhana dan terstruktur agar dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem pengelolaan dana hibah berbasis web.

a. Halaman *Login* (Gambar 1)

Halaman *login* digunakan sebagai proses autentikasi pengguna sebelum mengakses sistem. Pengguna yang terdiri dari Pemohon, Admin Kesra, dan Setda harus memasukkan *username* dan *password* yang sesuai.

b. *Dashboard* Pemohon (Gambar 2)

Dashboard Pemohon menampilkan informasi terkait dana hibah serta menu pengajuan hibah yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengajukan permohonan bantuan.

c. Form Pengajuan Hibah (Gambar 3)

Halaman pengajuan hibah digunakan untuk menginput data permohonan hibah beserta dokumen pendukung yang diperlukan dalam proses pengajuan.

d. *Dashboard* Admin Kesra (Gambar 4)

Dashboard Admin Kesra digunakan untuk mengelola data hibah, melakukan verifikasi proposal, serta memantau status pengajuan yang masuk ke dalam sistem.

3. Hasil Pengujian *Prototype*

Pengujian dilakukan terhadap seluruh fitur yang terdapat pada *prototype* untuk memastikan bahwa alur dan tampilan antarmuka telah sesuai dengan kebutuhan pengguna yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Pengujian dilakukan dengan meninjau setiap halaman dan fungsi yang terdapat pada *prototype*. Hasil pengujian pada fitur *login*, pengajuan hibah, verifikasi proposal, persetujuan hibah, dan laporan seluruhnya berstatus berhasil (Tabel 2).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pengelolaan dana hibah pada Bagian Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Karawang masih dilakukan secara manual sehingga menyebabkan berbagai kendala dalam proses administrasi, pencatatan data, dan penyusunan laporan.

Penerapan metode *Design Thinking* berhasil menghasilkan *prototype* antarmuka sistem pengelolaan dana hibah berbasis web yang mencakup fitur *login*, *dashboard*, pengajuan hibah, verifikasi data, pencairan dana, dan laporan. *Prototype* yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem yang mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan akurasi pengelolaan dana hibah pada Bagian Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Karawang.

Daftar Pustaka

Ansori, S., P. Hendradi, dan S. Nugroho. 2023. Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile SIPROPMAWA. Jurnal Sistem Informasi 11(2): 55-64.

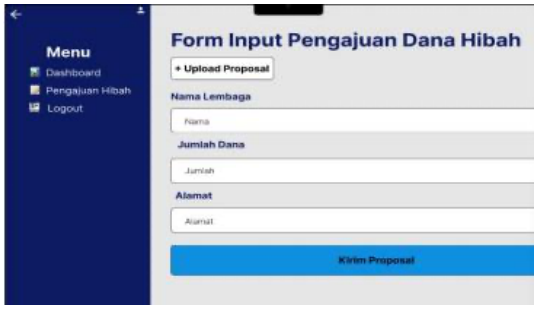
Supardan, H. 2021. Efektivitas pengelolaan dana hibah di Pemerintah Provinsi DKI Jakarta Tahun Anggaran 2015-2019. Jurnal Kebijakan Pemerintahan 4(2): 101-110.



Gambar 1. Halaman Login



Gambar 2. Dashboard Pemohon



Gambar 3. Form Pengajuan Hibah



Gambar 4. Dashboard Admin Kesra

Tabel 1. Identifikasi Permasalahan Sistem Berjalan

No	Permasalahan	Dampak
1	Pengelolaan data hibah masih dilakukan secara manual menggunakan dokumen fisik dan Microsoft Excel	Risiko kesalahan pencatatan data
2	Proses verifikasi proposal masih dilakukan secara konvensional	Membutuhkan waktu yang cukup lama
3	Pencarian data penerima hibah masih dilakukan secara manual	Menurunkan efisiensi kerja
4	Penyusunan laporan hibah belum terintegrasi	Proses pelaporan menjadi kurang efektif

Tabel 2. Hasil Pengujian Prototype

No	Fitur	Hasil
1	Login	Berhasil
2	Pengajuan Hibah	Berhasil
3	Verifikasi Proposal	Berhasil
4	Persetujuan Hibah	Berhasil
5	Laporan	Berhasil