

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TABUNGAN SAMPAH PT PUSRI PALEMBANG BERBASIS WEB DENGAN FIGMA

Syanyah Melati¹, Catur Eri Gunawan^{1*}

¹Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah

*Email korespondensi: syanyah.melati2002@gmail.com

Asal Negara: Indonesia

ABSTRAK

PT Pupuk Sriwidjaja (Pusri), anak perusahaan PT Pupuk Indonesia (Persero), memprioritaskan pelestarian lingkungan melalui program Tabungan Nona di PT. PUSRI Palembang, mengelola sampah non-organik demi mendukung ekonomi sirkular. Dalam program ini agar meningkatkan partisipasi, berencana mengembangkan situs web menggunakan Figma.

Laporan kerja praktik ini bertujuan merancang desain *website* Tabungan Sampah NONA dengan Figma dan menampilkan hasilnya. Metode pengumpulan data melibatkan observasi dan interaksi langsung dengan penanggung jawab sistem informasi di PT.PUSRI, sementara metode studi pustaka digunakan sebagai referensi penelitian.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Figma membantu proses analisis dan desain dari flowchart, menghasilkan desain tampilan Tabungan Sampah NONA yang efektif di PT.PUSRI Palembang. Saran untuk pengembangan sistem informasi berbasis *website* melibatkan pertimbangan keamanan dan privasi data, serta tetap terhubung dengan pengguna dan pihak terkait untuk menerima umpan balik secara teratur, sehingga *website* tetap relevan dengan kebutuhan dan harapan pengguna serta memfasilitasi partisipasi aktif dalam konsep Tabungan Sampah NONA.

Kata kunci: Perancangan, Figma, Tabungan Sampah

ABSTRACT

PT Pupuk Sriwidjaja (Pusri), a subsidiary of PT Pupuk Indonesia (Persero), prioritizes environmental preservation through the Nona Savings program at PT. PUSRI Palembang, manages non-organic waste to support a circular economy. In this program to increase participation, plans to develop a website using Figma.

This practical work report aims to design the NONA Waste Savings website design using Figma and display the results. The data collection method involves direct observation and interaction with the person in charge of the information system at PT. PUSRI, while the library study method is used as a research reference.

Research shows that the use of Figma helps the analysis and design process of flowcharts, resulting in an effective display design for the NONA Waste Savings at PT.PUSRI Palembang.

Suggestions for developing a website-based information system involve considering security and data privacy, as well as remaining connected with users and related parties to receive regular feedback, so that the website remains relevant to user needs and expectations and facilitates active participation in the NONA Waste Savings concept.

Keywords: *Design, Figma, Waste Saving*

PENDAHULUAN

PT Pupuk Sriwidjaja (Pusri) yang merupakan anak Perusahaan PT Pupuk Indonesia (Persero) sadar akan pentingnya keberlanjutan dan pelestarian lingkungan selalu konsisten dalam mengelola dan menjaga kelestariannya.

Salah satu upaya menjaga kelestarian lingkungan di lingkungan PT. PUSRI Palembang adalah menawarkan program baru bernama Tabungan Nona (Tabungan Sampah Non-Organik). Hal ini merupakan salah satu upaya Pusri dalam mengatasi permasalahan sampah anorganik dan mendukung ekonomi sirkular.

Tabungan Sampah NONA adalah program pengelolaan sampah jenis *non-organik* (plastic, kertas, kardus, minyak jelantah dan lain-lain) dengan konsep pemilahan sampah dari sumbernya yaitu seperti perumahan, perkantoran dan pabrik yang bertujuan untuk mendorong partisipasi masyarakat dalam praktik tabungan sampah untuk mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan.

Dalam upaya memperluas jangkauan dan mempermudah partisipasi masyarakat, Tabungan Sampah NONA yang awalnya melakukan segala pencatatan secara manual, dan

pemanggilan untuk melakukan penjemputan hanya melalui aplikasi chat *Whatsapp* merencanakan pengembangan situs web yang dapat menjadi pusat informasi dan interaksi antara program dan masyarakat dalam lingkup PT.PUSRI Palembang. Keberadaan *platform digital* ini diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas program, memudahkan pendaftaran, serta memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami mengenai proses dan manfaat dari tabungan sampah.

Perancangan desain *website* menjadi kunci untuk memastikan antarmuka yang intuitif, menarik, dan efektif bagi pengguna. Perancangan desain yang baik akan meningkatkan pengalaman pengguna, membantu memahami konsep tabungan sampah, dan mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam lingkup PT.PUSRI Palembang. Figma, sebagai alat desain berbasis *cloud*, dipilih untuk memfasilitasi proses perancangan ini karena kemampuannya dalam kolaborasi tim dan menyediakan lingkungan yang interaktif untuk menghasilkan prototipe desain yang dinamis.

Laporan kerja praktik ini bertujuan untuk merancang desain *website* untuk Tabungan Sampah NONA menggunakan Figma. Melalui laporan ini, diharapkan dapat tergambar dengan

jelas bagaimana proses perancangan Desain. Selain itu, laporan ini juga akan mencakup hasil-hasil yang dihasilkan, seperti prototipe desain, dan evaluasi akhir terhadap desain yang telah dibuat.

Dengan demikian, melalui proyek kerja praktik ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas dan daya tarik Tabungan Sampah NONA pada PT. PUSRI dalam mengajak masyarakat untuk berpartisipasi dalam upaya pelestarian lingkungan melalui praktik tabungan sampah. Berdsarkan masalah tersebut penulis mengambil penelitian dengan judul “PERANCANGAN DESAIN APLIKASI TABUNGAN SAMPAH PT PUSRI PALEMBANG MENGGUNAKAN FIGMA”

METODE

Studi Lapangan

Metode ini penulis gunakan untuk melakukan pengumpulan data secara langsung dengan pengamatan, mencatat atau mengajukan pertanyaan pada Pembimbing dari PT.PUSRI mengenai Proyek yang diberikan. Dengan metode ini penulis dapat mengevaluasi dari ide-ide yang diberikan dan mempermudah dalam inovasi desain *website*.

Studi Pustaka

Pada metode Studi Pustaka penulis mengumpulkan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian dari berbagai sumber seperti buku untuk referensi penelitian sebelumnya yang serupa maupun

mengkaji teori melalui internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Proses penentuan dan pemahaman karakteristik serta kebutuhan pengguna potensial dari berbagai segmen, termasuk namun tidak terbatas pada, individu yang ingin memanfaatkan tabungan sampah NONA, petugas pengelola tabungan sampah, serta administrator sistem. Dalam konteks ini, pengidentifikasian pengguna bertujuan untuk merinci preferensi, keterampilan, dan tugas yang perlu dilakukan oleh setiap kelompok pengguna, sehingga antarmuka pengguna yang dirancang menggunakan Figma dapat memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan memenuhi harapan mereka dalam mengakses dan berinteraksi dengan sistem informasi tabungan sampah secara online.

Beberapa pengguna yang dapat menggunakan sistem informasi tabungan sampah NONA pada PT. PUSRI Palembang adalah sebagai berikut :

1. Masyarakat dalam lingkup perumahan PT. PUSRI Palembang;
2. Admin tabungan sampah NONA yang telah terdaftar pada Masterdata;
3. Pegawai aktif PT. PUSRI yang telah terdata.

2. Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Pemahaman terhadap fitur dan fungsi teknis yang dibutuhkan. Ini mencakup kemampuan untuk membuka dan mengelola aplikasi tabungan sampah, pencatatan transaksi secara akurat, laporan keuangan yang terperinci, sistem keamanan yang kuat, dan antarmuka pengguna yang responsif dan mudah digunakan melalui Figma. Selain itu, sistem harus mendukung notifikasi *real-time*, dan dapat diakses dari berbagai perangkat untuk memastikan fungsionalitas yang komprehensif dan aksesibilitas yang optimal.

Maka dari itu kebutuhan fungsional bagi para pengguna yang diidentifikasi melalui salah satu rekan di PT.PUSRI di Departemen Mitra Bisnis dan Layanan TI adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

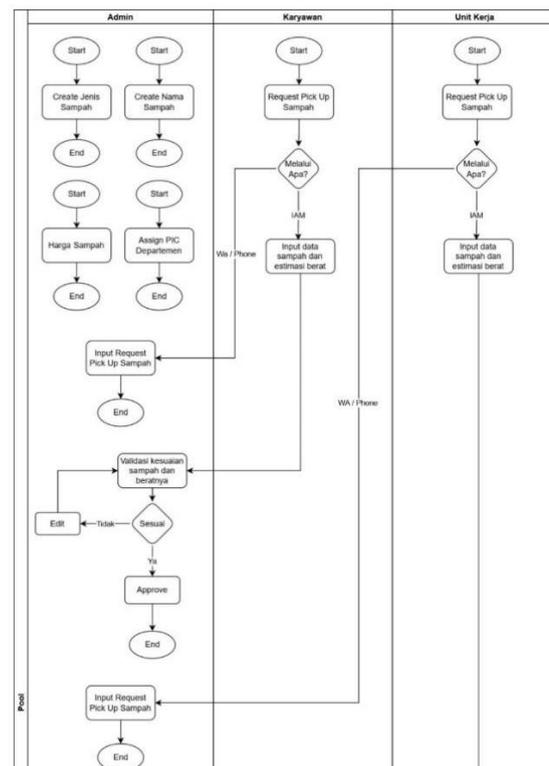
| Pengguna | Kebutuhan Fungsional |
|--------------|---|
| Karyawan | a. Mengajukan pengangkutan sampah pribadi (Rumah) b. Melihat status transaksi sampah |
| <u>Admin</u> | a. Melihat daftar transaksi Sampah b. Mengelola data sampah c. Melakukan Pencairan Saldo |
| Unit Kerja | a. Mengajukan pengangkutan sampah dalam lingkup unit kerja (Departemen) b. Melihat status transaksi sampah |

3.Flowchart

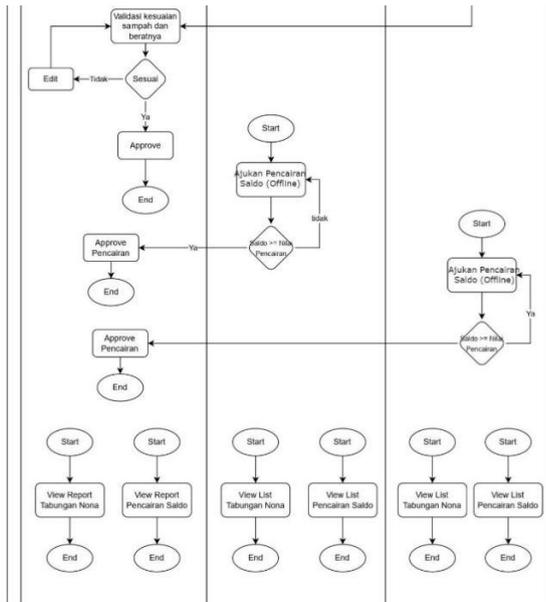
Menurut Rosaly dan Prasetyo pada tahun 2019, diagram alur adalah suatu jenis diagram yang secara berurutan mewakili algoritma atau instruksi dalam suatu sistem. Seorang analis

sistem menggunakan diagram alur sebagai alat dokumentasi untuk menjelaskan secara logis kepada pemrogram bagaimana sistem yang akan dikembangkan seharusnya bekerja. Oleh karena itu, flowchart berperan penting dalam memberikan solusi terhadap potensi permasalahan yang mungkin timbul pada saat proses pengembangan sistem.

Untuk “Perancangan Sistem Informasi Tabungan Sampah NONA PT.PUSRI Palembang” terdapat 3 *stakeholder* yang bertindak dalam document flow yaitu admin, karyawan dan unite kerja/departemen. Berikut flowchart yang menjadi instruksi awal desain:



Gambar 3 Flowchart



Gambar 3 Flowchart

4. Perancangan Desain

Dalam konteks desain *input-output*, flowchart dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk mengilustrasikan proses pengumpulan, pemrosesan masukan, dan pembentukan keluaran. Maka berdasarkan flowchart yang telah di berikan berikut desain tampilan *Website* Tabungan Sampah Nona:

4.1 Logo Website

Logo yang dibuat berdasarkan hasil diskusi, diletakkan di sudut atas *website* sebagai tanda identitas.



Gambar 4.1 Logo NONA

4.2 Halaman Beranda

Istilah "*homepage*" merujuk pada halaman depan atau utama dari sebuah situs web.

Saat Anda membuat situs web, homepage menjadi halaman pertama yang ditemui oleh pengunjung ketika mereka mengakses URL situs web Anda.



Gambar 4.2 Tampilan Beranda

4.3 Halaman Login

Halaman *login* berfungsi sebagai pintu akses untuk memasuki sistem, dimana pengguna dapat menggunakan data yang telah disimpan sebelumnya di *Master Data* untuk melakukan proses autentikasi.



Gambar 4.3 Halaman Login

4.4 Halaman Profil

Menampilkan informasi pribadi dari basis data berdasarkan inputan *login* sebelumnya.



Gambar 4.4 Halaman Profil

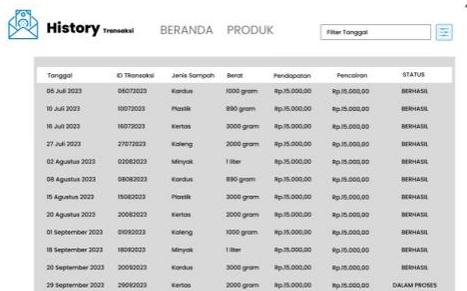
4.5 Halaman Request penjemputan sampah

Tampilan yang muncul ketika user ingin melakukan penjemputan sampah, dimana jenis dan harga sampah yang tampil telah terdata.



Gambar 4.5 Halaman Request Penjemputan Sampah

4.6 History transaksi penjemputan sampah



Gambar 4.6 Halaman History Transaksi

4.7 Tampilan katalog Produk

Menampilkan data sampah secara efisien, sekaligus memfasilitasi admin dalam melakukan pendataan sampah dengan kemudahan dalam

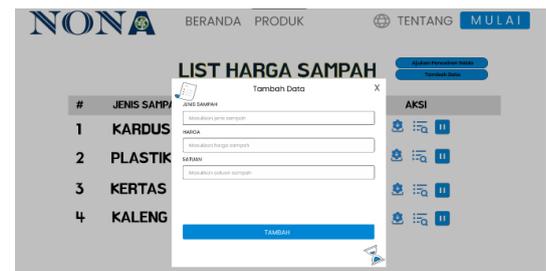
pembaruan harga, memberikan kesempatan bagi nasabah atau pengguna untuk secara cepat mengamati perbandingan dan perubahan harga pembelian sampah melalui platform *website*.



Gambar 4.7 Tampilan Katalog List Sampah

Dihalaman katalog tersebut terdapat berbagai icon aksi diantaranya:

4.7.1 Tambah Data



Gambar 4.7.1 Tampilan Aksi Tambah Data

4.7.2 Edit Data



Gambar 4.7.2 Tampilan Aksi Tambah Data

4.7.3 Detail Data

- Hidayat, W., Wandanaya, A.B. and Fadriansyah, R. (2016) 'PERANCANGAN VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DI SMK AVICENA RAJEG TANGGERANG', pp. 56–69.
- Lie, J., & Wijaya, R. (2022, January). Pengembangan UI/UX pada aplikasi iDompot dengan menggunakan metode design thinking. In MDP Student Conference (Vol. 1, No. 1, pp. 504-511).
- Muhyidin, M.A., Sulhan, M.A. and Sevtiana, A. (2020) 'PERANCANGAN UI / UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA', 10(2), pp. 208–219.
- Priana, I., & Fitriani, L. (2016). Perancangan Aplikasi Perangkat Lunak Pengelolaan Data Bank Sampah di PT. Inpower Karya Mandiri Garut. *Jurnal Algoritma*, 13(2), 407-413.
- Riyanto, A. D., & Kusumastuti, G. (2015). Pembangunan Sistem Informasi Pengolahan Data Pada Tabungan Bank Sampah "Ceria" Purwokerto. *Telematika*, 8(2).
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan. Program Studi Teknik Informatika Politeknik Purbaya.
- Simanungkalit, M. J. H. U., & Si, S. (2012). Konsep Dasar Sistem Informasi. *Lect. Notes Sist. Inf*, 1-10.
- Sulistiya, M., Fitri, D. M. A., Azizah, N., & Setyorini, R. I. (2021). Perancangan Aplikasi MONEY BOX Dengan Menggunakan Figma. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, 3(1).
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada *Website* Laboratorium Energy