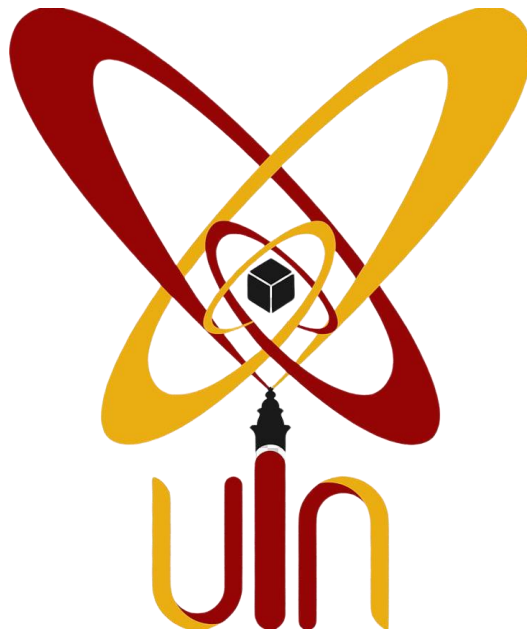


LAPORAN INDIVIDU KUKERTA
SOSIALISASI PERANCANGAN PROTOTIPE UI/UX APLIKASI
PENGELOLAAN DAN ANALISIS DATA STATISTIK SEKTORAL
KEPADA PEGAWAI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA
TANGERANG SELATAN

Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:
Nama : Muhamad Riza Rahmatullah
NIM : 231730025

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
2026

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

Nama : Muhamad Riza Rahmatullah
NIM : 231730025
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Kegiatan : Sosialisasi Perancangan Prototipe UI/UX Aplikasi
Pengelolaan dan Analisis Data Statistik Sektoral kepada
Pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kota
Tangerang Selatan
Tempat Kegiatan : Ruang Rapat Lantai 3A Gedung 1 Pusat Pemerintahan
Kota Tangerang Selatan
Waktu Kegiatan : Kamis, 18 Juni 2026 Pukul 11.45 WIB s/d 12.45 WIB

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan pelaksanaan kegiatan
KUKERTA pada Program Studi Informatika.

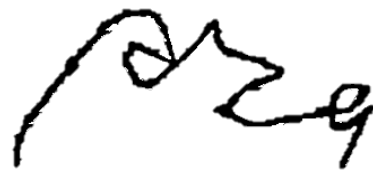
Kota Tangerang Selatan, 25 Juni 2026

Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,

Ibnu Mas'ud, S.Kom., M.Kom.

NIP/NIDN. 19910913202025051002



Muhamad Riza Rahmatullah

NIM. 231730025

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika

Ahmad Tabrani, M.T.I.

NIP/NIDN. 198509172018011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan individu KUKERTA yang berjudul “Sosialisasi Perancangan Prototipe UI/UX Aplikasi Pengelolaan dan Analisis Data Statistik Sektoral kepada Pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan” dengan baik.

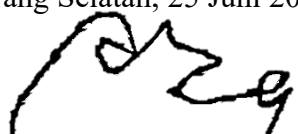
Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi perancangan prototipe UI/UX aplikasi pengelolaan dan analisis data statistik sektoral kepada pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta memahami manfaat, alur penggunaan, serta penerapan project/program/aplikasi yang telah dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan selama kegiatan berlangsung hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Bapak Ahmad Tabrani, M.T.I. selaku kepala program studi Informatika;
2. Bapak Ibnu Mas’ud, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing;
3. Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan (Diskominfo Kota Tangsel);
4. Ibu Sri Widiastuti, S.Sos. selaku Statistisi Muda Diskominfo Kota Tangsel beserta beberapa pegawai Diskominfo Kota Tangsel;
5. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan KUKERTA.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Kota Tangerang Selatan, 25 Juni 2026



Muhamad Riza Rahmatullah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Kegiatan	2
1.4 Manfaat Kegiatan	2
BAB II GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN	3
2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi	3
2.2 Kebutuhan Pengguna	3
2.3 Sasaran Kegiatan	3
BAB III METODE PELAKSANAAN KEGIATAN	5
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	5
3.2 Peserta Kegiatan	5
3.3 Bentuk Kegiatan	5
3.4 Materi Sosialisasi	5
3.5 Tahapan Pelaksanaan	6
BAB IV HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN	7
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi	7
4.2 Hasil Kegiatan	7
4.3 Kendala dan Solusi	8
4.4 Dokumentasi Kegiatan	9
BAB V PENUTUP	10
5.1 Kesimpulan	10
5.2 Saran	10
LAMPIRAN	12
Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi	12
Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta	14
Lampiran 3. Materi Sosialisasi	15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki melalui kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan KUKERTA dapat dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pendampingan, edukasi, maupun pengenalan suatu program kepada sasaran tertentu.

Pada Program Studi Informatika, kegiatan KUKERTA dapat diarahkan pada penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah sosialisasi project, program, atau aplikasi yang dikembangkan oleh mahasiswa kepada sasaran kegiatan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya membuat luaran berbasis teknologi, tetapi juga menjelaskan cara penggunaan, manfaat, dan alur kerja luaran tersebut kepada calon pengguna.

Berdasarkan hal tersebut, laporan ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi perancangan prototipe UI/UX aplikasi pengelolaan dan analisis data statistik sektoral kepada pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan. Kegiatan ini dilaksanakan agar peserta dapat memahami fungsi, manfaat, serta cara penggunaan project/program/aplikasi yang telah dibuat, sehingga project/program/aplikasi tersebut dapat digunakan secara lebih tepat dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan sosialisasi perancangan prototipe UI/UX aplikasi pengelolaan dan analisis data statistik sektoral kepada pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan?
2. Apa saja materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi tersebut?
3. Bagaimana hasil dan dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pelaksanaan kegiatan sosialisasi perancangan prototipe UI/UX aplikasi pengelolaan dan analisis data statistik sektoral kepada pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan.
2. Memberikan pemahaman kepada peserta mengenai manfaat dan cara penggunaan project/program/aplikasi yang disosialisasikan.
3. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebagai bentuk laporan kegiatan KUKERTA.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, peserta, dan Program Studi Informatika. Bagi mahasiswa, kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian materi, dan penerapan hasil project/program/aplikasi kepada pengguna. Bagi peserta, kegiatan ini dapat membantu memahami cara penggunaan project/program/aplikasi yang disosialisasikan. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan ini dapat menjadi dokumentasi kegiatan mahasiswa dalam menerapkan ilmu teknologi informasi secara langsung.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi

Project yang disosialisasikan dalam kegiatan ini adalah Prototipe UI/UX Aplikasi Pengelolaan dan Analisis Data Statistik Sektoral Berbasis *Mobile*. Prototipe ini dirancang untuk merespons kendala teknis dalam penyajian data yang sebelumnya dikelola menggunakan dokumen lembar kerja (*spreadsheet*) yang sangat padat. Project ini ditujukan agar pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan dapat dengan mudah memvisualisasikan, membaca, dan mengakses data-data penting, seperti data Kategori Rencana Aksi Daerah (RAD) terkait Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), secara praktis melalui layar ponsel cerdas (*smartphone*).

2.2 Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna yang menjadi dasar pentingnya kegiatan sosialisasi ini adalah tingginya mobilitas pegawai serta pimpinan dinas yang sering bertugas di lapangan atau di luar kantor. Pengguna membutuhkan sebuah platform yang intuitif dan antarmuka yang ramah pengguna (*user-friendly*) untuk mengakses data statistik tanpa harus kesulitan menavigasi baris dan kolom yang rumit pada *spreadsheet*. Oleh karena itu, sosialisasi ini diperlukan agar pengguna memahami alur logika (*user flow*) dan cara kerja antarmuka aplikasi *mobile* yang diusulkan.

2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran utama dari kegiatan sosialisasi ini adalah pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan yang berkaitan langsung dengan pengelolaan tata kelola data pemerintahan.

Tabel 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi

No	Sasaran	Keterangan
1	Statistisi Muda Diskominfo Kota Tangsel	Ibu Sri Widiastuti, S.Sos., selaku pembimbing lapangan magang
2	Dua Pegawai Diskominfo Kota Tangsel	Staf atau pegawai Diskominfo Kota Tangsel yang bertugas dalam rekapitulasi SPBE (Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik)
3	Dua Mahasiswi yang Satu Bidang dengan Penulis	Dua Mahasiswi Prodi Informatika UIN SMH Banten

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB III

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Juni 2026, bertempat di Ruang Rapat Lantai 3A Gedung 1 Pusat Pemerintahan Kota Tangerang Selatan. Kegiatan ini dilakukan secara luring (tatap muka langsung) dengan sasaran peserta dari kalangan pegawai Diskominfo Kota Tangerang Selatan.

3.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah salah satunya pembimbing lapangan magang atau PKL, yaitu Ibu Sri Widiastuti, S.Sos. beserta 2 perwakilan pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan, juga dua mahasiswi yang satu bidang dengan penulis yang berarti jumlah pesertanya sebanyak 5 peserta. Peserta dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan pemanfaatan dokumen statistik sektoral dan evaluasi operasional SPBE.

3.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi dan demonstrasi penggunaan *High-Fidelity Prototype* Aplikasi Pengelolaan Data Statistik Sektoral. Kegiatan dilakukan melalui pemaparan materi presentasi, penjelasan struktur navigasi, praktik demonstrasi interaktif menggunakan perangkat lunak Figma, sesi diskusi atau tanya jawab, serta diakhiri dengan dokumentasi kegiatan.

3.4 Materi Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi meliputi:

1. Latar belakang singkat mengenai urgensi peralihan visualisasi data dari format *spreadsheet* ke platform aplikasi berbasis *mobile*.

2. Demonstrasi fitur antarmuka interaktif pada Figma, meliputi simulasi halaman beranda, menu navigasi, dan tampilan tabel visual data Kategori RAD SPBE.

3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari:

1. **Persiapan kegiatan**, meliputi penyusunan bahan presentasi, pengecekan tautan prototipe Figma, dan persiapan perangkat dokumentasi.
2. **Pelaksanaan kegiatan**, meliputi pembukaan, penyampaian materi latar belakang proyek, demonstrasi antarmuka, dan sesi tanya jawab interaktif.
3. **Tanya Jawab dan Evaluasi singkat**, meliputi tanggapan dan masukan terhadap desain dan kendala penulis saat mendesain dari pembimbing lapangan, serta tanya jawab dari salah satu pegawai selaku sasaran sosialisasi.
4. **Dokumentasi kegiatan**, meliputi pengambilan foto bersama di ruang rapat serta pelaporan.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	Kamis, 18 Juni 2026 (11.45 - 11.55 WIB)	Pembukaan dan pengantar kegiatan	Pengenalan maksud dan tujuan pelaksanaan sosialisasi KUKERTA.
2	Kamis, 18 Juni 2026 (11.55 - 12.25)	Penyampaian materi & demonstrasi prototipe	Pemaparan simulasi antarmuka (<i>mockup</i>) Figma secara langsung.
3	Kamis, 18 Juni 2026 (12.25 - 12.45)	Tanya jawab, evaluasi, dan penutup	Diskusi mengenai masukan desain dari pegawai, diakhiri dengan sesi foto dokumentasi.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB IV

HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi diawali pada pukul 11.45 WIB dengan pembukaan dan pengenalan tujuan kegiatan KUKERTA kepada para pegawai. Setelah itu, penulis memaparkan materi mengenai latar belakang perancangan prototipe aplikasi, yaitu sebagai solusi untuk mempermudah pembacaan data *spreadsheet* Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) melalui perangkat *mobile*. Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi langsung secara interaktif menggunakan perangkat lunak Figma. Penulis menunjukkan alur navigasi dari halaman beranda hingga halaman visualisasi data Kategori Rencana Aksi Daerah (RAD). Setelah demonstrasi selesai, penulis membuka sesi tanya jawab interaktif untuk mendengarkan masukan dari pegawai selaku calon pengguna. Kegiatan kemudian diakhiri pada pukul 12.45 WIB dengan penutupan dan sesi foto bersama.

4.2 Hasil Kegiatan

Hasil yang diperoleh dari kegiatan sosialisasi ini menunjukkan respons yang positif. Menurut pembimbing lapangan, proyek yang penulis buat bisa diterima dengan baik dengan catatan dapat dipertanggungjawabkan terhadap akademik. Kelima peserta yang hadir dapat memahami dengan baik bagaimana aplikasi berbasis *mobile* dapat menyederhanakan penyajian data instansi yang kompleks.

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

No	Aspek	Hasil/Keterangan
1	Pemahaman peserta	Peserta memahami fungsi utama prototipe aplikasi dan mengenali alur navigasi (<i>user flow</i>) yang telah dirancang.
2	Tanggapan peserta	Terdapat tanggapan positif terkait inisiatif perancangan, serta masukan yang membangun mengenai desain yang penulis buat.
3	Dokumentasi	Telah terkumpul bukti kegiatan berupa daftar hadir 5 orang peserta, dan foto bersama di lokasi kegiatan.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

4.3 Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan kegiatan, Proses demonstrasi prototipe yang interaktif menggunakan Figma sangat bergantung pada stabilitas koneksi internet dan listrik untuk mengoperasikan proyektor sebagai alat presentasi di ruang rapat.

Sebagai langkah antisipasi, penulis telah menyiapkan ponsel untuk menambatkan hotspot seluler dengan operator seluler dan tersedia paket internet sebagai alat pengganti koneksi internet jika listrik padam, juga sudah menyiapkan link prototipe yang dapat diakses di masing-masing peserta, sehingga materi tetap

dapat tersampaikan dengan lancar meskipun demonstrasi hanya dapat dilihat dengan laptop peserta.

4.4 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan. Dokumentasi berupa foto kegiatan terlampir pada bagian bawah laporan ini.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 2. Penyampaian Materi Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Prototipe UI/UX Aplikasi Pengelolaan dan Analisis Data Statistik Sektoral, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan KUKERTA. Para pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan selaku peserta telah memperoleh penjelasan komprehensif mengenai fungsi, manfaat, dan alur penggunaan aplikasi berbasis *mobile* untuk visualisasi data SPBE. Hasil evaluasi dan masukan dari peserta juga telah diterima dengan baik, serta dokumentasi kegiatan telah disusun secara lengkap sebagai bukti pelaksanaan tanggung jawab akademik.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan pelaksanaan kegiatan ini adalah:

- 1. Bagi Mahasiswa Selanjutnya**

Disarankan untuk mempersiapkan proyek yang lebih matang dan siap disosialisasikan agar proyek yang dipersiapkan lebih siap untuk disosialisasikan.

- 2. Bagi Instansi**

Diharapkan gagasan antarmuka visual yang disosialisasikan ini dapat dipertimbangkan menjadi referensi berharga bagi instansi jika di masa depan akan dilakukan pengembangan aplikasi (development) secara riil.

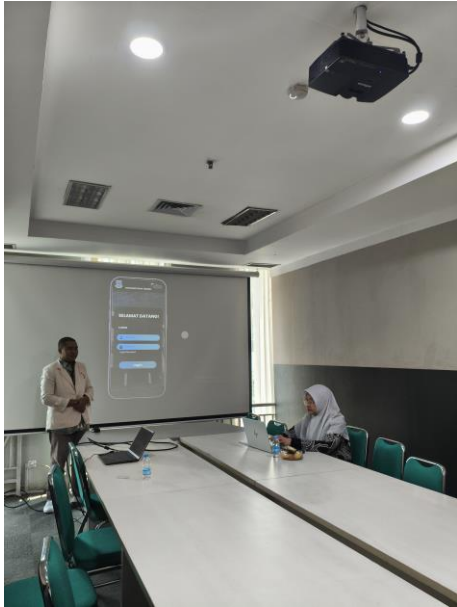
- 3. Bagi Program Studi**

Diharapkan dapat terus mendukung dan memperbanyak program KUKERTA berbasis penyelesaian masalah teknologi di instansi

pemerintahan, sehingga mahasiswa dapat berkontribusi langsung pada penerapan tata kelola berbasis elektronik.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

No.	Objek Foto	Keterangan
1.		Gambar 3. Dokumentasi Saat Mempersiapkan Materi yang Akan Disampaikan Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026
2.		Gambar 4. Dokumentasi Saat Penulis Menyampaikan Sosialisasi Proyek yang Sudah Penulis Persiapkan Sebelumnya Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

3.		Gambar 5. Dokumentasi Setelah Penyampaian Sosialisasi Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026
4.		Gambar 6. Sasaran Peserta dalam Penyampaian Sosialisasi Proyek Penulis Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Tabel 4. Tabel Dokumentasi
Sumber: Tabel dibuat oleh penulis, 2026

Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta

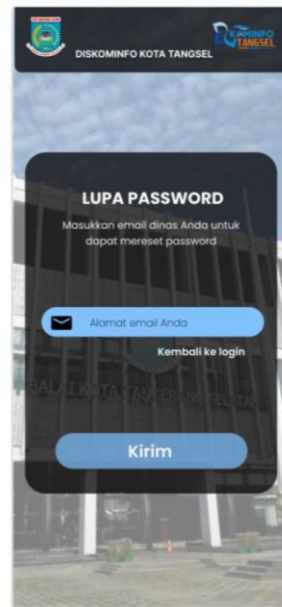
No.	Nama Peserta	Keterangan
1.	Sri Widiastuti, S.Sos.	Statistisi Muda atau Pembimbing Lapangan PKL
2.	Sunardi	Pegawai Diskominfo Kota Tangerang Selatan
3.	M. Ricko	Pegawai Diskominfo Kota Tangerang Selatan
4.	Putri Yanti	Rekan Magang yang Satu Bidang dengan Penulis
5.	Siska	Rekan Magang yang Satu Bidang dengan Penulis

Tabel 5. Tabel Daftar Hadir Peserta
Sumber: Data direkap oleh penulis, 2026

Lampiran 3. Materi Sosialisasi



Gambar 5. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Login**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026



Gambar 6. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Lupa Password**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026



Gambar 7. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Dashboard**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

No.	Nama OPD	Email Dinas
1	Bapenda	@opd.go.id
2	Damkar	@opd.go.id
3	Kesbangpol	@opd.go.id
4	Perkimta	@opd.go.id
5	Kec. Setu	@opd.go.id
6	Kec. Pamulang	@opd.go.id

Gambar 8. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Data OPD**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

Gambar 7. Beberapa Slide Saat Kegiatan Sosialisasi
Sumber: Dikutip dari Laporan Hasil Magang oleh Penulis, 2026

Gambar 9. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Tambah OPD**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

Nama OPD	Jumlah Data
Dindikbud	280
Diskominfo	270
Damkar	390
Disnaker	260

Gambar 10. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Monitoring OPD** halaman 1
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

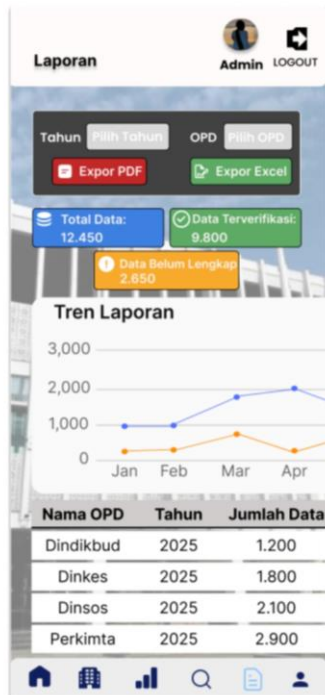
Nama OPD	Jumlah Data
Dinkop UKM	150
DKP3	750
Dispora	90
Dispar	220

Gambar 11. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Monitoring OPD** halaman 2
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

No.	Nama OPD	Tahun
1	Bapenda	2025
2	Damkar	2025
3	Kesbangpol	2025
4	Perkimta	2025
5	Kec. Setu	2025
6	Kec. Pamulang	2025

Gambar 12. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Data Statistik**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

Gambar 8. Beberapa Slide Saat Kegiatan Sosialisasi
Sumber: Dikutip dari Laporan Hasil Magang oleh Penulis, 2026



Gambar 13. *High-Fidelity Prototype*,
bagian **Laporan**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026



Gambar 14. *High-Fidelity Prototype*,
bagian **Manajemen Pengguna**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

Gambar 9. Beberapa Slide Saat Kegiatan Sosialisasi
Sumber: Dikutip dari Laporan Hasil Magang oleh Penulis, 2026