

SISTEM REKAPITULASI KEANGGOTAAN SERIKAT PEKERJA/SERIKAT BURUH DALAM RANGKA PENGISIAN KETERWAKILAN KELEMBAGAAN HUBUNGAN INDUSTRIAL PADA KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA (WIREFRAME DAN UI/UX DESAINER)

Achmad Effendi¹, Anita Ratnasari²

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Dian Nusantara

Corresponding author

E-mail: anita.ratnasari@undira.ac.id



Diterima : 13-12-2025
Direvisi : 23-12-2025
Dipublikasi : 05-01-2026

Abstrak: Laporan kerja praktek ini membahas proses perancangan dan pengembangan awal dari SerikatHub, sebuah sistem berbasis web yang dirancang untuk mendukung pengelolaan data serikat pekerja di lingkungan Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, khususnya di bawah koordinasi KPPHI (Kelembagaan dan Pencegahan Perselisihan Hubungan Industrial). Sistem ini hadir sebagai solusi digital yang bertujuan untuk mempercepat, mempermudah, dan memodernisasi proses rekapitulasi dan pencatatan data serikat pekerja, yang sebelumnya masih dilakukan secara manual atau tersebar dalam format tidak terintegrasi. Selama kerja praktik, penulis berkontribusi secara langsung dalam proses analisis kebutuhan sistem, penyusunan wireframe, serta perancangan desain antarmuka (UI/UX) menggunakan tools seperti Figma dan Draw.io. Hasil akhir dari proses ini berupa prototipe awal SerikatHub, yang menggambarkan bagaimana sistem akan berjalan dalam skenario pengguna nyata. Desain yang dibuat mengedepankan prinsip kemudahan penggunaan, efisiensi alur kerja, serta tampilan yang modern dan profesional. Selain itu, pengalaman kerja praktik ini juga memberikan pembelajaran berharga dalam hal kolaborasi tim, komunikasi lintas bidang, serta pemahaman nyata terhadap dinamika kerja di institusi pemerintahan. Melalui laporan ini, pembaca diharapkan dapat memahami proses dan kontribusi kerja praktik dalam mendukung transformasi digital di sektor ketenagakerjaan.

Kata Kunci: SerikatHub, KPPHI, serikat pekerja, digitalisasi data, wireframe,

PENDAHULUAN

Dalam dunia kerja, hubungan antara pekerja dan pemberi kerja menjadi bagian penting yang harus dijaga dengan baik. Salah satu cara untuk mewujudkan hubungan industrial yang harmonis adalah melalui kehadiran serikat pekerja atau serikat buruh yang dapat mewakili suara para pekerja. Agar proses perwakilan ini berjalan adil dan transparan, diperlukan data keanggotaan yang jelas dan akurat.

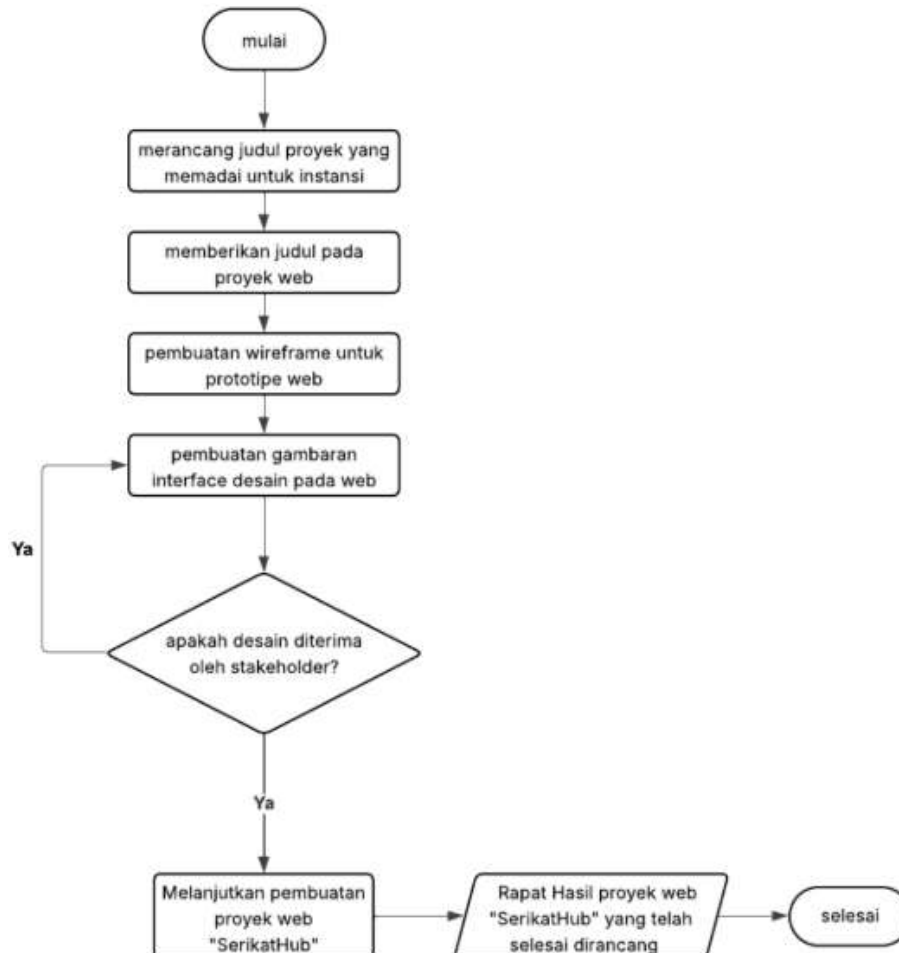
Selama ini, proses rekapitulasi data keanggotaan sering kali dilakukan secara manual atau tersebar di berbagai format, sehingga menyulitkan dalam proses verifikasi dan pengambilan keputusan. Menyadari pentingnya hal ini, Kementerian Ketenagakerjaan melalui Divisi KPPHI berinisiatif untuk mengembangkan sistem digital yang dapat membantu merekap data keanggotaan serikat pekerja/serikat buruh secara lebih efisien, rapi, dan mudah diakses.

Pengembangan sistem ini diawali dengan perancangan wireframe dan tampilan antarmuka (UI/UX) sebagai dasar dari aplikasi yang akan dibangun. Harapannya, sistem ini nantinya dapat menjadi solusi praktis yang tidak hanya memudahkan pemerintah, tetapi juga bermanfaat bagi serikat pekerja dan seluruh pihak yang terlibat dalam hubungan industrial di Indonesia.

Adapun tujuan utama dari kerja praktik ini adalah untuk mendukung Divisi KPPHI Kementerian Ketenagakerjaan dalam merancang sistem rekapitulasi keanggotaan serikat pekerja/serikat buruh. Tujuan tersebut diwujudkan melalui kegiatan analisis kebutuhan, penyusunan wireframe, dan perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan alur kerja yang berlaku. Selain itu, kerja praktik ini juga bertujuan untuk membangun pemahaman yang lebih baik mengenai peran teknologi informasi dalam mendukung kebijakan dan layanan publik.

KAJIAN PUSTAKA

Proses Bisnis Sistem Yang Diusulkan



Gambar 1. Alur Proses Bisnis Yang Diusulkan

Langkah pertama yang dilakukan adalah merancang judul proyek yang sesuai dengan kebutuhan instansi. Judul harus menggambarkan tujuan sistem yang dikembangkan sekaligus menarik dan representatif. Setelah diskusi internal, disepakati judul "SerikatHub". Judul "SerikatHub" kemudian secara resmi digunakan sebagai nama proyek web yang akan dikembangkan. Nama ini mencerminkan fungsi utama sistem sebagai pusat pengelolaan informasi serikat pekerja dan organisasi terkait lainnya. Tahap selanjutnya adalah membuat wireframe, yaitu sketsa awal dari tampilan antarmuka web. Menggunakan Figma sebagai alat bantu untuk menyusun struktur halaman, navigasi, dan komponen visual utama. Berdasarkan wireframe yang telah dibuat, Memulai mengembangkan desain antarmuka (UI) yang lebih rinci. Tujuannya adalah memberikan gambaran visual yang lebih nyata kepada stakeholder

mengenai tampilan akhir sistem. Setelah desain selesai, tim mempresentasikan hasil desain kepada stakeholder untuk mendapatkan masukan dan persetujuan. Proses ini penting untuk memastikan desain yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika desain belum disetujui, maka dilakukan perbaikan berdasarkan masukan stakeholder. Namun apabila disetujui, proses dilanjutkan ke tahap pengembangan proyek web "SerikatHub". Setelah desain sistem dirampungkan, dilakukan rapat internal untuk menyampaikan hasil rancangan dan diskusi tindak lanjut dari sistem yang telah dirancang. Dengan berakhirnya rapat hasil desain, maka proses perancangan sistem dianggap selesai dan siap untuk masuk ke tahap implementasi selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pekerjaan

Pada pelaksanaan kerja praktik di Kelembagaan dan Pencegahan Perselisihan Hubungan Industrial (KPPHI) Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, mahasiswa telah berhasil menyelesaikan sejumlah tugas yang mendukung proses digitalisasi pengelolaan data perkara. Berikut beberapa hasil utama yang dicapai selama kegiatan kerja praktik:

- **Pembuatan Wireframe Aplikasi**

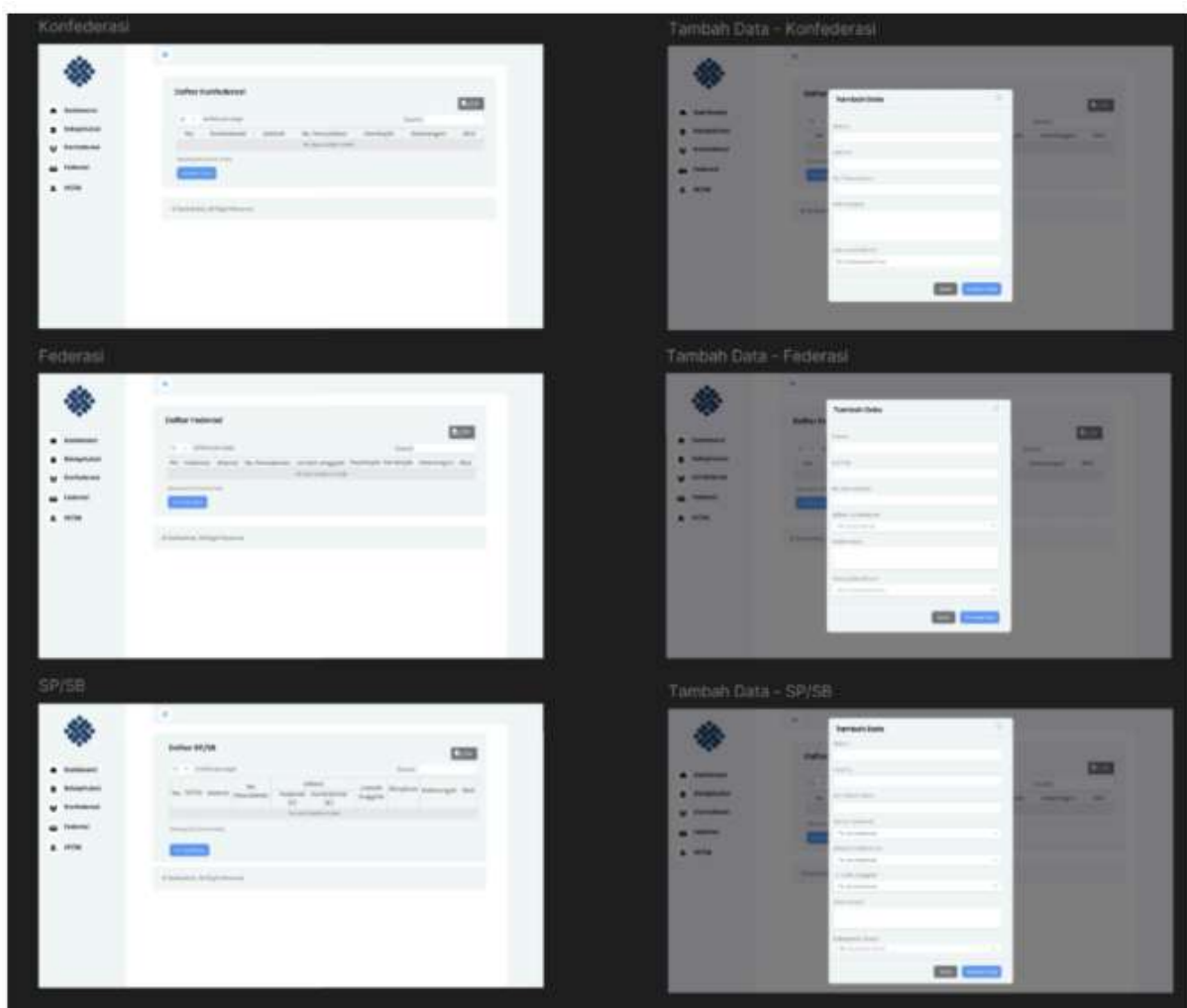
Wireframe untuk antarmuka utama aplikasi telah dirancang menggunakan Figma. Desain mencakup elemen-elemen penting seperti halaman dashboard, formulir input data, arsip digital, dan halaman laporan. Wireframe ini berperan sebagai blueprint awal yang membantu proses pengembangan antarmuka pengguna (frontend) agar sesuai dengan kebutuhan fungsional dan struktur sistem yang telah direncanakan.



Gambar 2. Wireframe

- **Desain Antarmuka Pengguna (UI/UX)**

Desain antarmuka aplikasi berhasil disusun berdasarkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang relevan dan modern. Desain menekankan pada aspek keterbacaan, konsistensi tampilan, dan kemudahan navigasi, sehingga aplikasi nantinya dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna internal, khususnya staf KPPHI. Hasil desain ini tidak hanya memperhatikan aspek estetika, tetapi juga fungsionalitas dan efisiensi penggunaan.



Gambar 3. UI/UX

Evaluasi dan Dampak

Secara keseluruhan, kegiatan kerja praktik telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memberikan kontribusi yang nyata dalam proses perancangan sistem digital Pencatatan SP/SB

(Serikat Buruh dan Serikat Pekerja) di Divisi Kelembagaan dan Pencegahan Perselisihan Hubungan Industrial (KPPHI). Evaluasi internal terhadap hasil pekerjaan menunjukkan bahwa output seperti desain wireframe, dan antarmuka UI/UX memberikan dampak positif yang signifikan terhadap efektivitas dan efisiensi pengembangan sistem lebih lanjut. Adapun dampak yang dihasilkan antara lain:

- **Mempermudah Komunikasi Antar Tim:**

Desain visual seperti wireframe dan UI/UX memungkinkan komunikasi yang lebih efektif antara tim teknis (developer) dan non-teknis (stakeholder internal), karena visualisasi mempermudah pemahaman konsep tanpa harus menggunakan istilah teknis yang kompleks.

- **Mempercepat Proses Perancangan Sistem:**

Dengan adanya blueprint awal dalam bentuk wireframe proses perancangan dan pengembangan sistem menjadi lebih cepat dan terarah, mengurangi kebutuhan revisi yang disebabkan oleh miskomunikasi atau asumsi yang salah.

- **Mendukung Upaya Digitalisasi di Lingkungan Kementerian:**

Kontribusi mahasiswa dalam merancang sistem digital ini sejalan dengan visi Kementerian Ketenagakerjaan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan publik melalui teknologi informasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Mengembangkan wireframe aplikasi “SerikatHub” menggunakan Figma, yang membantu menggambarkan ide awal tampilan dan alur sistem secara visual. Merancang desain UI/UX yang mempertimbangkan kenyamanan pengguna, agar sistem dapat diakses dengan mudah dan intuitif oleh berbagai kalangan. Terlibat aktif dalam kegiatan internal seperti perencanaan acara Halal Bihalal, perayaan May Day, hingga penyusunan dokumentasi resmi. Belajar langsung dari dinamika kerja antarbidang, khususnya bagaimana pentingnya koordinasi dan komunikasi dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Mendalami proses analisis kebutuhan pengguna, sekaligus mengasah keterampilan pemecahan masalah teknis dalam lingkungan kerja nyata.

Melanjutkan inisiatif digitalisasi sistem seperti SerikatHub agar proses administrasi, pelaporan, dan rekapitulasi data dapat dilakukan dengan lebih cepat, akurat, dan mudah diakses oleh

berbagai pihak terkait. Digitalisasi ini juga berperan penting dalam memperkuat transparansi dan akuntabilitas layanan publik.

DAFTAR RUJUKAN

- Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia. (2024). PHI - JSK : Unit Kerja : Kementerian Ketenagakerjaan RI. Kemnaker. Retrieved June 5, 2025, from <https://kemnaker.go.id/unit/phi-jsk>
- Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia. (2022). Dokumen Internal: Sistem Digitalisasi Data Perkara Serikat Pekerja. Jakarta: Perpustakaan Kemnaker RI.
- Prasetyo, E. (2022). Panduan Praktis UI/UX Design dengan Figma untuk Pemula. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Aziza, R. F. A., Nurmasani, A., & Azizah, M. (2024). Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Idris, N. I. F., & Yuliana. (2025). Implementasi UI/UX untuk Pengembang Web & Mobile Design. Makassar: Tahta Media