

PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA PEMBANGUNAN SISTEM KOMUNIKASI RELAWAN KOMUNITAS PENDIDIKAN DAN KOMUNITAS SOSIAL DI PALEMBANG

Fahmi Ajismanto¹

Program Studi Sistem Informasi¹

STMIK PalComTech, Jln. Basuki Rahmat No.05, Palembang, 30128

Email : fahmi_ajismanto@paclomtech.ac.id¹

Abstrak

Tumbuhnya komunitas sosial yang bergerak dibidang pendidikan dan sosial, pemberdayaan masyarakat telah memberikan dampak yang sangat positif untuk masyarakat itu sendiri. Sayangnya banyak komunitas sosial yang belum memiliki sistem komunikasi yang terintegrasi dengan baik. Sehingga kurangnya efektifitas dan efisiensi penyampaian informasi antar sesama relawan maupun pihak eksternal. itu dibangunla sistem komunikasi komunitas relawan pendidikan dan sosial berdasarkan rancangan pemodelan yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya dapat diakses pada alamat: sttbandung.ac.id/selisik/file/27.pdf. implementasi pada penelitian ini berupa pembuatan *website berbasis Hyper processor(PHP)* dengan *database MySQL*. Hasil dari penelitian ini dituangkan dalam bentuk *website* yang dapat ddiakses pada alamat: forumkomunitaspalembang.com. Pembangunan sistem menggunakan metodologi *User Ceterted Design (UCD)*. tujuan dari sistem ini untuk mempermudah prosedur pengelolaan data menjadi lebih efektif, media komunikasi, dan juga sebagai pusat informasi bagi internal komunitas maupun *stakeholder*.

Kata Kunci : Relawan, Sistem Komunikasi, UCD

Abstrak

The growth of social communities that concern in education and social, citizen empowerment has had good impact for citizens it self. Unfortunately, social communities do not yet have an integrated communication system. As of, lack of effectiveness and efficiency for delivering information among fellow volunteers and external parties. therefore, has been built communication system of social communities for all volunteer based on modeling design that has been made in previous research. This link to access previous research: sttbandung.ac.id/selisik/file/27.pdf implementation in this research is establish website based on Hyper Processor (PHP) with database MySQL. Result of this research is a website that could access on: forumkomunitaspalembang.com This research used stages of User Centered Design (UCD) for develop the system. Aim of this system are for efectiveness data management procedures, communication tools, and as an information center for internal and stakeholder.

Keywords: Volunteer, Communication System, UCD

I. PENDAHULUAN

Sebagai seseorang yang hidup dilingkungan sosial tanpa kita sadari kita memiliki tanggung jawab sosial dan didasari pada hati nurani seseorang memiliki rasa kepedulian pada lingkungan sosial. Mengenai rasa peduli secara *individual* kebanyakan tidak bisa menerapkan kepedulian mereka dikarenakan tidak adanya jembatan dan kurangnya informasi sehingga keinginan untuk membantu terbatas. Dengan adanya komunitas relawan yang bergerak kepedulian terhadap lingkungan sosial dan pendidikan Pada saat ini sangat membantu masyarakat baik yang menyalurkan membantu dan yang menerima bantuan.

Pada dasarnya Relawan didasari oleh niat ikhlas seseorang untuk berbagi dan membantu lingkungan sosial tanpa mengharapkan imbalan dan kepentingan lainnya. Komunitas Relawan Pendidikan pada saat ini sangat dibutuhkan oleh beberapa kalangan masyarakat terutama masyarakat yang hidup pada kalangan perekonomian menengah kebawah atau pada masyarakat yang jauh dari jangkauan pemerintah, komuntias relawan peduli dengan pendidikan sangat membantu peranan pemerintah dalam

meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat baik itu kecerdasan ilmu dan juga akhlak dan peranan tak kala pentingnya pada relawan komunitas sosial yang memiliki peranan ketika terjadi musibah, bencana yang dialami masyarakat, Komunitas peduli sosial sangat membantu meringankan beban masyarakat baik itu secara fisik, moral atau material ketika mengalami musibah yang tidak diharapkan dan komunitas sosial juga membantu pemerintah dalam penanggulangan bencana.

Tumbuhnya kegiatan kerelawanan komunitas sosial yang bergerak dibidang pendidikan dan sosial serta pemberdayaan masyarakat pada saat ini telah memberikan dampak pengaruh yang sangat positif kepada masyarakat itu sendiri. Pada saat ini sayangnya banyak relawan komunitas pendidikan dan sosial belum memiliki sistem komunikasi yang terintegrasi dengan baik. Sehingga kurangnya efektifitas dan efisiensi penyampaian informasi antar sesama relawan maupun pihak *eksternal*. Pada penelitian sebelumnya telah melakukan Pemodelan sistem komunikasi relawan yang telah di *publish* pada *paper* Seminar Nasional Telekomunikasi dan Informatika (SELISIK 2018) Bandung, yang berjudul "*Pemodelan*

Sistem Komunikasi Relawan Pendidikan Dan Sosial Di Palembang” [1]. Untuk menindak lanjuti penelitian tersebut maka pada penelitian ini akan dilakukan pembangunan dan penerapan sistem komunikasi relawan komunitas pendidikan dan komunitas sosila di kota Palembang.

Pada penelitian sebelumnya dapat dilihat pada <https://sttbandung.ac.id/selisik/file/27.pdf> telah diterkan bahwa kota Palembang pada saat ini terdapat beberapa komunitas relawan yang bergerak pada pendidikan dan bantuan sosial. Permasalahan yang dihadapi pada satu komunitas memiliki anggota relawan yang cukup banyak sehingga kecil kemungkinan untuk bersilahturahmi dan berkomunikasi, sekarang ini tidak adanya jembatan atau wadah untuk penyampaian inspirasi atau ide untuk berdiskusi. Masalah juga terjadi pada pemerintahan dinas sosial, dinas Pendidikan, donator dan masyarakat yang mana pada saat ini sulitnya untuk mengetahui informasi komunitas relawan yang aktif yang bergerak pada bidang Pendidikan dan Sosoial sehingga pemerintah, donator dan masyarakat sedikit mengalami kesulitan dalam upaya pemberian bantuan kepada para komunitas relawan yang bersangkutan.

Dengan adanya sistem komunikasi relawan komunitas pendidikan dan komunitas sosial dikota Palembang diharapkan sebagai salah satu pemecahan permasalahan pada komunitas relawan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *User Centered Design*. Konsep dari metode *UCD user* sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan sifat-sifat, *konteks* dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. UCD (User Centered Design)

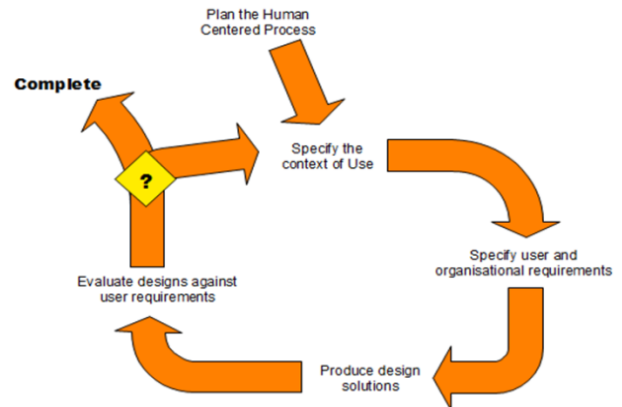
User Centered Design adalah paradigma baru pada pengembangan sistem *berbasis web* dan *UCD* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan filosofi perancangan. Konsep *UCD user* merupakan pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan, sifat-sifat, *konteks* dan lingkungan sistem semua sesuai dengan pengalaman pengguna. Proses *UCD* merupakan yang *interaktif* dimana langkah perancangan dan evaluasi dibuat didalam permulaan proyek sampai *implementasi*. *UCD* mengikuti suatu rangkaian metode-metode dan teknik-teknik dengan baik untuk analisis dan evaluasi antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak dan antarmuka *web*. Pengguna pada keseluruhan proses dilibatkan pada keseluruhan prose *UCD*. Pengguna tidak hanya memberi komentar tentang ide perancangan, tetapi juga harus secara intensif dilibatkan dalam semua aspek, termasuk bagaimana *implementasi* sistem yang baru akan mempengaruhi pekerjaan mereka. Pengguna juga dilibatkan dalam pengujian awal dan *evaluasi* serta perancangan secara *iteratif*. Namun bergantung pada *kompleksitas* sistem yang dibangun, terdapat beberapa variasi dalam pendekatannya [2].

Berdasarkan *Refrensi* [3]. Menurut *ISO 13407:1999 Human Centered Design Process* mendefinisikan bahwa *UCD*:

“defines a general process for including human-centered activities throughout a development lifecycle”.

Ada 4 (empat) proses dalam *UCD* yakni :

- Memahami dan menentukan konteks pengguna.
- Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi.
- Solusi perancangan yang dihasilkan.
- Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna.



Gambar 1 User Center Design

Prinsip yang harus diperhatikan dalam *UCD*:

- a. Fokus pada pengguna
Perancangan harus berhubungan langsung dengan pengguna sesungguhnya atau calon pengguna melalui *interview*, *survey*, dan partisipasi dalam *workshop* perancangan. Tujuannya adalah untuk memahami kognisi, karakter, dan sikap pengguna serta karakteristik *anthropometric*. Aktivitas utamanya mencakup pengambilan data, analisis dan integrasinya ke dalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas, lingkungan teknis dan organisasi.
- b. Perancangan *terintegrasi*
Perancangan harus mencakup antarmuka pengguna, sistem bantuan, dukungan teknis serta prosedur *instalasi* dan *konfigurasi*.
- c. Pengujian pengguna
Satu-satunya pendekatan yang sukses dalam perancangan sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris dibutuhkan observasi tentang kelakuan pengguna, evaluasi umpan-balik yang cermat, wawasan pemecahan terhadap masalah yang ada, dan motivasi yang kuat untuk mengubah rancangan.
- d. Perancangan interaktif
Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan dirancang, dan di test berulang kali. Berdasarkan hasil test kelakuan dari fungsi, antarmuka, sistem bantuan, dokumentasi pengguna, dan pendekatan pelatihannya.

B. Sistem Informasi

Secara teknis Sistem Informasi dapat diartikan komponen-komponen yang saling berkaitan dalam pengumpulan atau penelusuran, pemerosesan, serta penyimpanan dan

pendistribusian informasi untuk mendukung teknik pengambilan keputusan dan *control* suatu organisasi.

Semua sistem informasi memiliki tiga kegiatan utama, yaitu:

- a. Menerima data sebagai masukan (*input*).
- b. Melakukan pemrosesan dengan mengerjakan perhitungan, unsur data, pembaharuan (*updating*) dan lain sebagainya.
- c. Memperoleh informasi sebagai keluaran (*output*). [4].
Pada referensi [5] menerangkan bahwa sistem informasi adalah suatu komponen sistem dalam organisasi yang menghubungkan kebutuhan pengolahan transaksi harian untuk mendukung fungsi operasi, bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk penyediaan laporan yang diperlukan oleh pihak luar. Secara garis besar sistem informasi merupakan sistem yang dibuat oleh manusia dari komponen dalam organisasi tersebut digunakan untuk mencapai suatu tujuan penyediaan informasi.

C. Website

Website merupakan sebuah media yang berisi halaman informasi yang dapat diakses melalui jaringan internet yang dapat di akses secara *global*. Sebuah *website* pada dasarnya adalah barisan kode-kode yang berisi kumpulan perintah, yang kemudian diterjemahkan melalui *browser*. *Browser* yang umum dipakai pengguna *internet* adalah *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, *Safari*, atau *Internet Explore* [5].

D. PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

Suatu bahasa scripting yang digunakan secara khusus untuk *web development*. Karena sifatnya yang *server side scripting*, maka untuk menjalankan *PHP* harus menggunakan *webserver*. *PHP* juga dapat diintegrasikan dengan *HTML*, *Javascript*, *Jquery*, *Ajax*. Namun, pada umumnya *PHP* lebih banyak digunakan bersamaan file bertipe *HTML*. Dengan menggunakan *PHP* bisa membuat *website powerful* yang dinamis dengan disertai manajemen database-nya [6].

E. MYSQL

Mysql merupakan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* dan *Shareware*. *Mysql* yang biasa kita gunakan adalah *MysqlFree Software* yang berada di bawah Lisensi *GNU/GPL (General Public License)*. *Mysql* adalah Sebuah program database *server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, *multi user* serta menggunakan perintah dasar *SQL (Structured Query Language)* [7].

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dan sebagai sarana rekomendasi pada penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Pemodelan Sistem Komunikasi Relawan Pendidikan Relawan sebagai bagian dari organisasi/komunitas masyarakat yang menjadi jembatan atau salah satu mediasi memfasilitasi bantuan kepada masyarakat baik

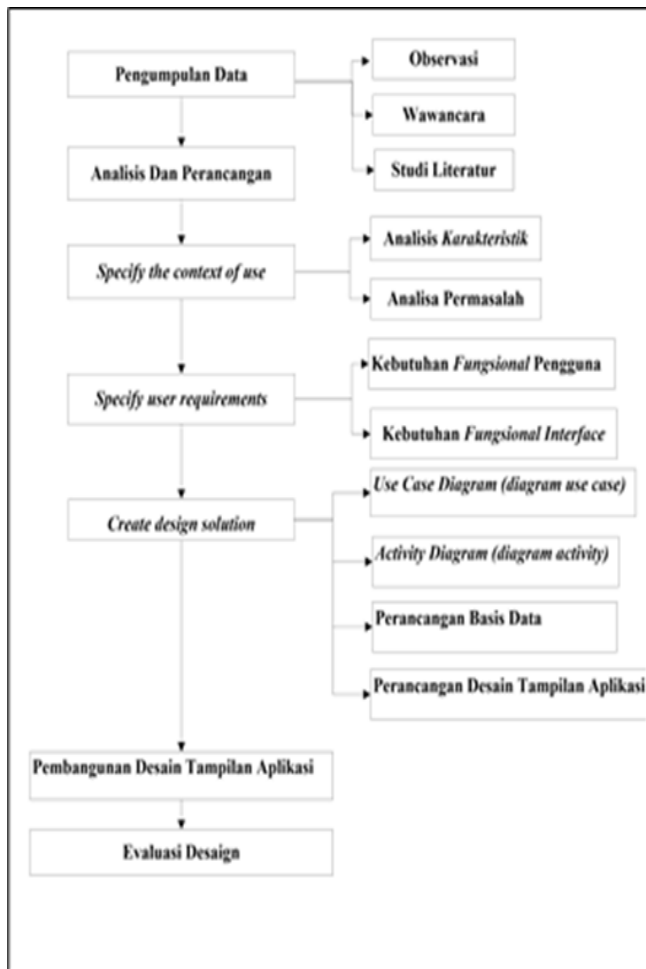
bagi pendidikan atau pada kegiatan bakti sosial seperti (1), bencana alam, (2). amal, (3). kesehatan dan lain-lain, pembangunan Sistem Komunikasi merupakan salah satu cara untuk membentuk sistem media komunikasi dalam hal : (1). Perencanaan jadwal kegiatan bagi komunitas relawan (2). Mempermudah kegiatan pada aktivitas-aktivitas suatu komunitas relawan (3). Dapat membantu sebagai sumber informasi kepada dinas pemerintah dan masyarakat termasuk para donator untuk mendapatkan informasi penyalurkan bantuan kepada komunitas relawan pendidikan dan sosial. Keberhasilan penggunaan sistem informasi tersebut dapat dilihat dari pengguna yang berinteraksi dengan *user interface* pada sistem tersebut. Kebanyakan *website* ditinggalkan pengguna karena tidak sesuai dengan *website* keinginan pengguna. Pemodelan dapat diartikan sebagai proses merepresentasikan objek-obyek sebagai seperangkat persamaan matematika, *grafis* dan pemodelan dapat juga disebut bagan yang digunakan untuk penjelasan agar lebih mudah dimengerti/dipahami pada perancangan sistem informasi. Tujuan dari penelitian pemodelan Relawan Komunitas Pendidikan dan Komunitas Sosial adalah berkebutuhan sesuai dengan keinginan pengguna dengan menerapkan *metode User Centered Design dan pemodelan UML (Unified Modeling Language)*. Hasil dari pemodelan sistem akan digunakan untuk penelitian selanjutnya dalam pembangunan dan pengembangan Sistem Komunikasi Relawan Pendidikan Dan Sosial di Palembang. [1]

- b. Metode *User-Centered Design* Untuk Pembangunan Sistem Informasi Umat Gereja Paroki Maria Assumpta Babarsari Yogyakarta
Desain antarmuka dari sebuah sistem informasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap fungsionalitas sistem informasi tersebut. Jika tampilan antarmuka dari sebuah sistem kurang baik maka pengguna akan mengalami kesulitan saat menggunakan sistem tersebut. Pada penelitian ini akan dilakukan pembangunan sistem pendataan umat pada Gereja Katolik Maria Assumpta Babarsari Yogyakarta dengan metode *User-Centered Design* dan memperhatikan aspek-aspek *usability*. Dari penelitian ini, diharapkan sistem yang dibangun untuk pendataan umat Gereja Katolik Maria Assumpta Babarsari Yogyakarta dapat memenuhi kebutuhan pihak gereja untuk melakukan pendataan umat. Penelitian ini masih berlangsung hingga saat ini dan telah sampai hingga tahap pembangunan desain [8].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian pada pembangunan sistem komunikasi relawan komunitas pendidikan dan sosial Palembang dapat dilihat pada Gambar 2. Dibawah ini:



Gambar 2. Kerangka Penelitian

B. Analisis Dan Perancangan

Tahap ini meliputi elemen-elemen apa saja yang dibutuhkan oleh sebuah sistem yang akan dibangun, spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang akan dihasilkan dan proses yang dibutuhkan sampai sistem tersebut diimplementasikan. Kebutuhan non-fungsional terbagi menjadi tiga yaitu analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, dan analisis pengguna

Pada tahap analisis dan perancangan penulis menggunakan metode pengembangan sistem *UCD* (*User Centered Design*). Tahap ini meliputi elemen-elemen apa saja yang dibutuhkan oleh sebuah sistem yang akan dibangun. Analisis permasalahan telah dilakukan pada penelitian sebelumnya yang berjudul “Pemodelan Sistem Komunikasi Relawan Pendidikan Dan Sosial di Palembang” dapat diakses pada alamat: <http://sttbandung.ac.id/selidik/file/27.pdf> [1]. Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan sebuah analisis dan perancangan pemodelan sistem dapat dilihat pada keterangan dibawah ini :

TABEL I. Karakteristik Setiap Aktor

NO	Aktor	Karakteristik
1	Ketua Komunitas	<ul style="list-style-type: none"> ➢ dapat menerima surat undangan ➢ dapat mengetahui jumlah anggota relawan yang aktif ➢ mengetahui jadwal kegiatan yang akan direncanakan dan yang akan diusulkan. ➢ Forum komunitas
2	Relawan	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Dapat beraktifitas pada Forum Komunikasi ➢ Dapat mengetahui informasi kegiatan, konfirmasi kehadiran, riwayat relawan
3	Publik	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Dapat mengetahui kegiatan komunitas relwan.

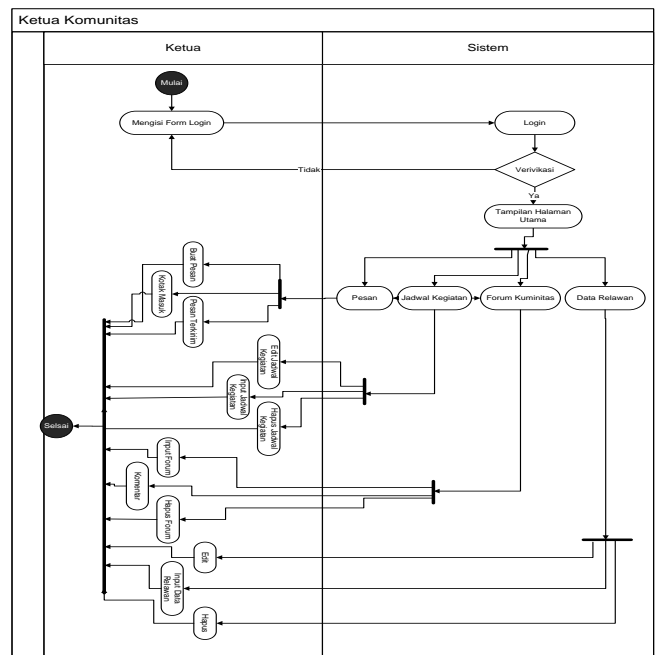
TABEL II. Kebutuhan Fungsional Pengguna

No	Kategori pengguna	Hak akses
1.	Ketua	Bisa mengakses setiap form <ul style="list-style-type: none"> » Login » Profil Utama » Profil Komunitas » Input Profil Komunitas » input Pesan » Kotak Masuk » Pesan Terkirim » Input Jadwal Kegiatan » Informasi Jadwal Kegiatan » Edit Jadwal Kegiatan » Input Forum » Forum Komunitas » Edit Forum » Input Data Relawan » Edit Data Relawan
2.	Relawan	Bisa mengakses setiap form <ul style="list-style-type: none"> » Login » input Pesan » Kotak Masuk » Pesan Terkirim » Forum komunitas » informasi Kegiatan » Edit Data pengguna

TABEL III. Desain Kebutuhan Fungsional Interface Pengguna

Nama Fungsi	Keterangan
Form Login	Menampilkan <i>Login</i> Untuk <i>Administrator</i> Berupa <i>Username</i> Dan <i>Password</i> .
Form Profil Utama	Menampilkan Halaman Utama Dari Antarmuka Sistem Komunikasi Relawan
Form Profil Komunitas	Menampilkan Halaman <i>Profil</i> Komunitas Dari Antarmuka Sistem Komunikasi Relawan
Form Input Data Profil Komunitas	Menampilkan Halaman Input Data Profil Komunitas Dari Antarmuka Sistem Komunikasi Relawan
Form Input Pesan	Menampilkan Halaman Buat Pesan Baru
Form Pesan Terkirim	Menampilkan Halaman Informasi Pesan Terkirim

Form Pesan Masuk	Menampilkan Halaman Informasi Pesan Yang Diterima.
Form Informasi Kegiatan	Menampilkan Halaman Informasi Kegiatan Relawan
Form Input Jadwal Kegiatan	Menampilkan Halaman Input Jadwal Kegiatan
Form Edit Jadwal Kegiatan	Menampilkan Halaman Edit Jadwal Kegiatan
Form Input Forum Komunitas	Menampilkan Halaman Input Forum Komunitas
Forum Komunitas	Menampilkan Halaman Informasi Forum Komunitas
Form Edit Forum	Menampilkan Halaman Edit Forum Yang Dapat Merubah/Edit Forum Dan Menghapus Forum
Form Input Data Relawan	Menampilkan Data Relawan, Mengelola Data Relawan
Edit Data Pengguna	Menampilkan Informasi Kelola Ata Pegguna

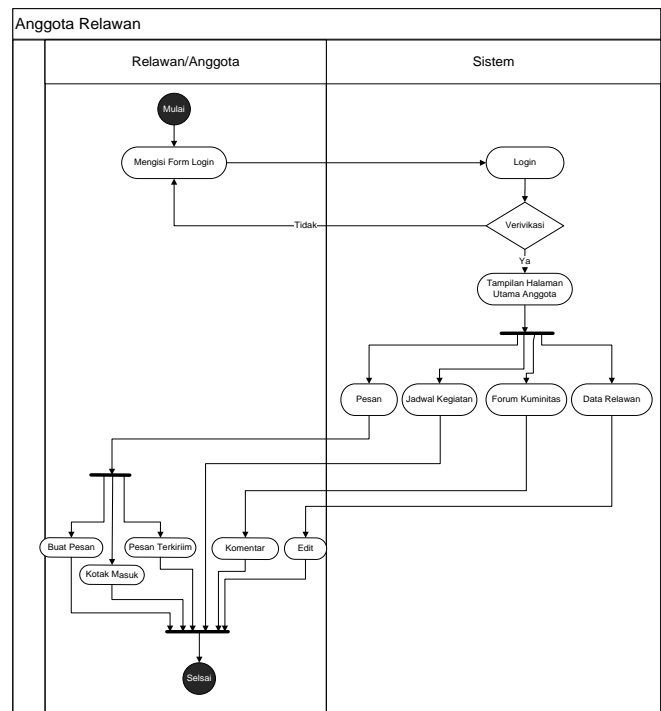


Gambar 4. Activity Diagram Ketua Komunitas

Pada tahap *Create design solution* menggunakan pendekatan *UML*, dapat dilihat pada Gambar .3,4,5:



Gambar 3. Use Case Diagram



Gambar 5. Activity Diagram Anggota / Relawan

Berdasarkan pada konsep pemodelan yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya dan peneliti juga telah melakukan uji coba sistem dengan duduk bersama dengan pengguna guna memastikan sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan keinginan pengguna relawan komunitas pendidikan dan sosial kota Palembang. Maka hasil dari Penerapan Metode *User Centered Design (UCD)*. Pada pembangunan sistem menggunakan bahasa pemrograman *Hyper processor (PHP)* dengan database *MySQL*. Hasil dari

penelitian ini, dituangkan dalam bentuk *website* Sistem Komunikasi Relawan Komunitas Pendidikan Dan Sosial Palembang. *hosting* web sistem dapat diakses pada alamat: <http://forumkomunitaspalembang.com/> :

C. Menu Utama Sistem Komunikasi Relawan komunitas Pendidikan dan Komunitas Sosial

Profil Komunitas adalah halaman awal yang pertama kali dihadapi pengunjung Sistem Komunikasi Relawan komunitas Pendidikan dan komunitas Sosial Kota Palembang. Pada halaman ini pilihan menu *login* dan pilihan informasi Komunitas di Palembang. Halaman tersebut dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Utama

1) Halaman Profil Komunitas

Halaman *profil* komunitas menampilkan menu tampilan informasi profil komunitas sesuai dengan pilihan pada menu utama pengunjung sistem. Tampilan profil komunitas dapat dilihat pada Gambar 7.

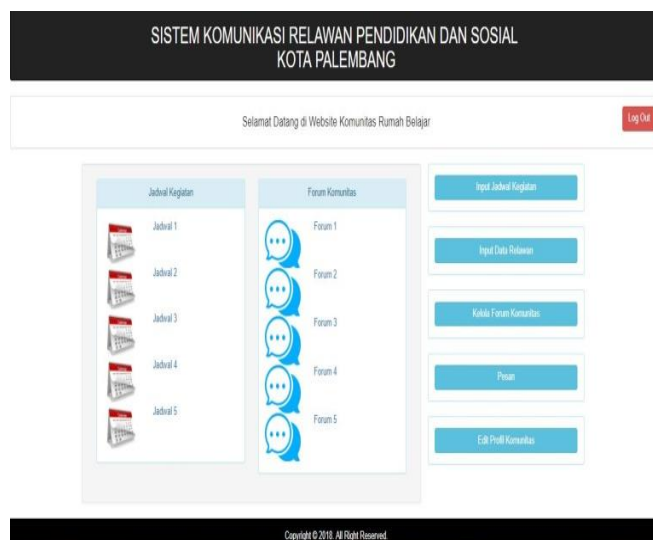


Gambar 7. Halaman Profil Komunitas

2) Halaman Utama Ketua Komunitas

Pada halaman utama ketua komunitas, merupakan tampilan yang muncul setelah *login* pada hak akses sebagai

ketua komunitas penggunaan sistem. Pada halaman ini user dapat melakukan aktifitas-aktifitas yang akan dilakukan. dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Utama Ketua Komunitas

Halaman ketua komunitas pada baris paling kiri merupakan tampilan informasi Jadwal Kegiatan kemudian Forum Komunitas kemudian pada baris paling kanan merupakan *form* pilihan kegiatan : *input* jadwal kegiatan, *input* data Relawan, *kelola forum* komunitas, *pesan*, *edit* Forum Komunitas.

3) Halaman Input Jadwal Kegiatan

Halaman *input* jadwal kegiatan merupakan halaman yang dimiliki oleh hak akses sebagai ketua komunitas. Dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Input Jadwal Kegiatan

Pada halaman *input* jadwal kegiatan hak akses ketua komunitas dapat melakukan penambahan jadwal kegiatan dan terdapat pilihan simpan dan batalkan.

4) Halaman *Form* informasi Jadwal Kegiatan

Halaman Informasi jadwal kegiatan yang dapat diakses seluruh pengguna. Pada hak akses ketua terdapat pilihan akses *edit*/kelola jadwal kegiatan. Halaman tersebut dapat di lihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Informasi Jadwal Kegiatan

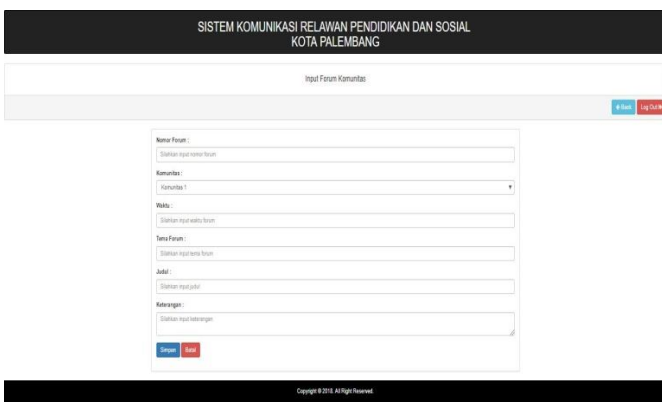
Hasil pilihan pada informasi jadwal kegiatan yang telah dipilih akan menampilkan informasi jadwal kegiatan secara mendetail untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman *Output* informasi jadwal kegiatan

5) Halaman *Input* Forum Komunitas

Halaman *input* Forum hak akses ketua komunitas. Keterangan gambar dapat dilihat pada Gambar 12.

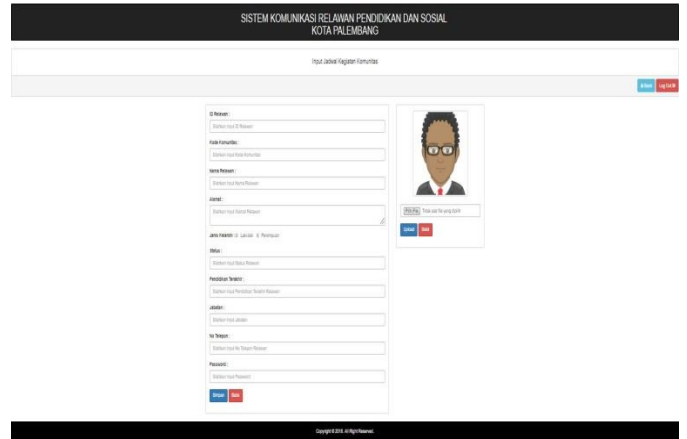


Gambar 12. Halaman *Input* Forum Komunitas

Hak akses ketua komunitas dapat melakukan penambahan forum kegiatan dan terdapat pilihan simpan dan batalkan.

6) Halaman *Form Input* Data Anggota Relawan

Pada halaman *input* data anggota relawan dapat diolah *user* dengan hak akses ketua komunitas. Keterangan dapat dilihat pada Gambar 13.

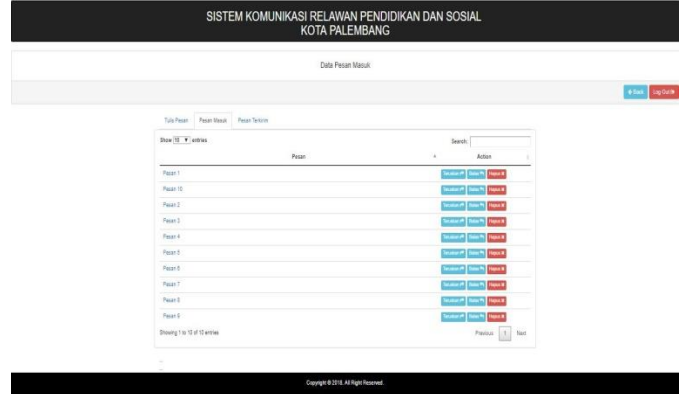


Gambar 13. Halaman *Input* Data Anggota

Pada input data anggota hanya dapat diolah ketua komunitas, *user* dapat melakukan penambahan data anggota relawan berdasarkan komunitas dengan memilih pilihan simpan dan dapat membatalkan penambahan.

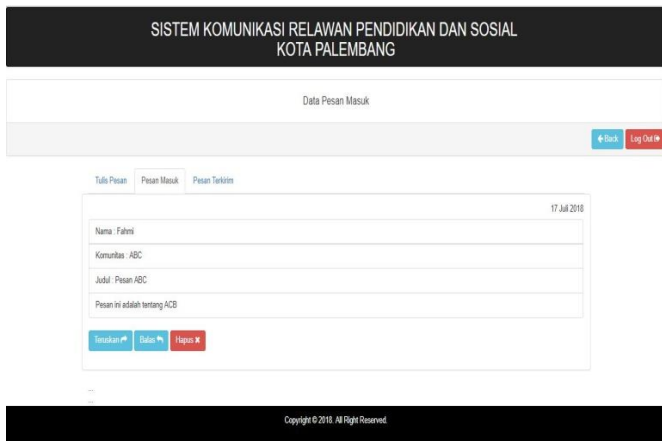
7) Halaman Menu Pesan

Halaman menu pesan pada sistem ini akan memberikan informasi pesan pengguna berdasarkan hak akses *user* relawan pendidikan dan sosial Kota Palembang.



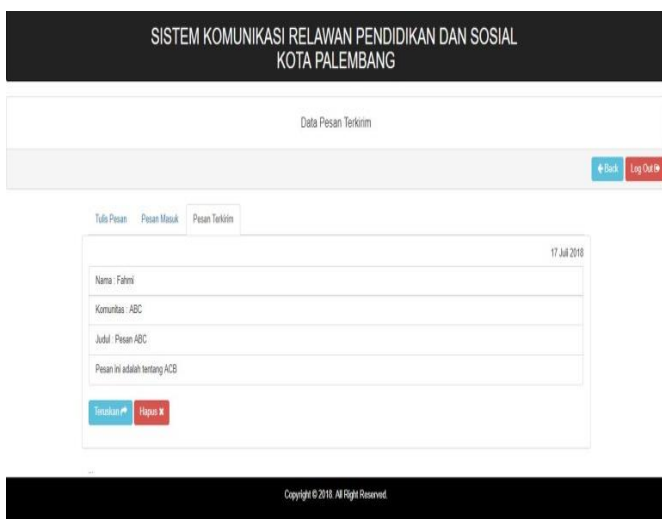
Gambar 14. Halaman Menu Pesan Masuk

Pada Halaman Menu Pesan Masuk akan menampilkan pesan seluruh pesan masuk terbaru, *user* dapat melakukan *review* pesan, kemudian halaman akan menampilkan informasi pesan masuk secara mendetail untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 15. Halaman *Detail* pesan masuk.



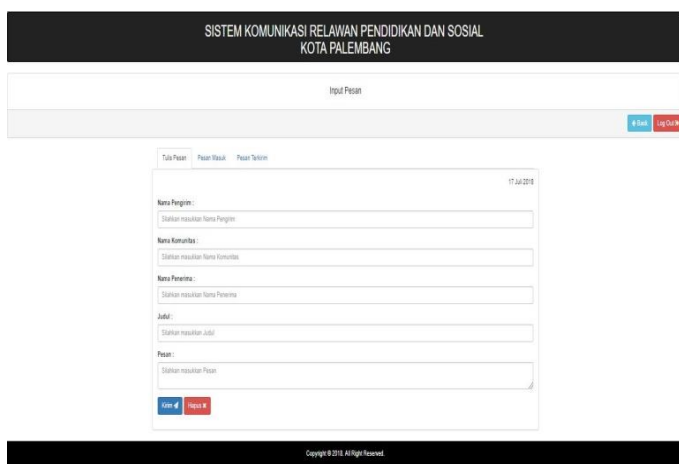
Gambar 15. Halaman Tampilan *Detail* Pesan Masuk

Kemudian pengolahan Pesan Terkirim dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Halaman Tampilan Pesan Terkirim

Pada halaman pesan *user* dapat mengelola pesan baru, untuk halaman Pesan Baru dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Halaman *Input* Pesan

IV. KESIMPULAN

Pada hasil dari penelitian ini *Metode User Centered Design (UCD)* berhasil diterapkan pada pembangunan sistem komunikasi relawan komunitas pendidikan dan komunitas sosial di Palembang. penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian *Pemodelan sistem komunikasi relawan* yang telah diterakan pada penelitian sebelumnya yang telah di terbitkan pada paper Seminar Nasional Telekomunikasi dan Informatika (SELISIK 2018) Bandung, yang berjudul "*Pemodelan Sistem Komunikasi Relawan Pendidikan Dan Sosial Di Palembang*". dalam pemodelan telah digali kebutuhan pengguna: (1). *Specify user requirements*, (2). *Specify user requirements*, (3). *create design solution*. dalam pembangunan sistem komunikasi ini berhasil di jabarkan, sesuai dengan kebutuhan pengguna dimana peneliti telah melakukan tanya jawab dan uji coba sistem duduk bersama dengan pengguna guna memastikan sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna, didapatkan hasil bahwa *fungsiionalitas aplikasi* sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan penerapan aplikasi bisa dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ajismanto. F and Marlina. I, 2018. "Pemodelan Sistem Komunikasi Relawan Pendidikan Dan Sosial Di Palembang". Seminar Nasional Telekomunikasi dan Informatika (SELISIK). ISSN:2503-2844. Bandung
- [2] Yuliani.O and Prasojjo.J, 2015. "Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)". Jurnal Angkasa, Volume VII, Nomor 2, November 2015, Yogyakarta.
- [3] A. Amborowati, 2012. "Rancangan Sistem Pameran Online menggunakan Metode UCD (User Centered Design)". STMIK AMIKOM.
- [4] Mardison. 2017. "Perancangan Sistem Informasi Pembelian Etiket Dengan Menggunakan Aplikasi Metode Data Grafik Pada Cv. Tranex Mandiri Kota Pariaman Yang Di Dukung Oleh Bahasa Pemograman Php Dan Database Mysql." Jurnal Teknologi Vol. 7, No. 1, E- ISSN : 2541-1535 ISSN : 2301-4474, Padang.
- [5] Sarwono J. Bikin Website Itu Mudah. Jakarta: Mediakita. 2015
- [6] Gusdevi.H, dkk. 2018. " Aplikasi Manajemen Dan Pencarian Tempat Bimbingan Belajar Terdekat Berbasis Web (Studi Kasus Di Edumaster Bandung)." Jurnal STT, STEMIK No. 1 Vol. 6 APRIL 2018 - ISSN : 2337-3636. Bandung
- [7] Rolly, N and Hakiem, Nashrul. "Pengembangan Aplikasi Mobile Academic Information System (AIS) Berbasis Android Untuk Pengguna Dosen dan Mahasiswa." Jurnal Teknik Informatika. 2015; 8(1).
- [8] Nugraha. K.A. and Ratri. I.D.E.K, 2016."Metode User-Centered Design Untuk Pembangunan Sistem Informasi Umat Gereja Paroki Maria Assumpta Babarsari Yogyakarta." Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (KNASTIK) ISSN: 2338-7718. Yogyakarta.