

BAB II

PROFIL INSTANSI TEMPAT MAGANG



Kementrian PKP

Balai Pelaksana Penyediaan Perumahan Dan Kawasan
Permukiman Jawa III

Gambar 2.1 Profil Instansi Tempat Magang

Kementerian Perumahan dan Kawasan Permukiman (KEMEN PKP) merupakan salah satu lembaga pemerintahan yang memiliki peran strategis dalam mendukung pembangunan nasional, khususnya dalam bidang penyediaan perumahan dan pengembangan kawasan permukiman yang layak huni, inklusif, dan berkelanjutan. Sebagai bagian integral dari tata kelola pembangunan infrastruktur nasional, KEMEN PKP bertanggung jawab untuk merumuskan serta melaksanakan kebijakan teknis di bidang perumahan dan kawasan permukiman, yang meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, hingga evaluasi program dan kegiatan yang dilaksanakan secara terintegrasi.

Dalam menjalankan tugas dan fungsinya, Kementerian ini dituntut untuk menjalin kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan, baik dari sektor pemerintahan pusat maupun daerah, swasta, masyarakat sipil, maupun akademisi. Kolaborasi ini menjadi penting guna memastikan bahwa setiap kebijakan dan program yang dijalankan mampu menjawab kebutuhan masyarakat secara tepat sasaran, efisien, dan berkeadilan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan masyarakat terhadap transparansi birokrasi, KEMEN PKP juga menempatkan prinsip Keterbukaan Informasi Publik (KIP) sebagai fondasi utama dalam membangun tata kelola pemerintahan yang baik (good governance). Keterbukaan informasi memungkinkan masyarakat memperoleh akses terhadap berbagai data dan informasi yang relevan, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam proses perencanaan, pengawasan, serta evaluasi terhadap pembangunan infrastruktur yang dijalankan oleh pemerintah.

Sebagai wujud komitmen terhadap keterbukaan informasi, pemerintah melalui Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik telah memberikan landasan yuridis bagi setiap badan publik, termasuk KEMEN PKP, dalam menyelenggarakan pelayanan informasi secara transparan, akuntabel, dan bertanggung jawab. Pelaksanaan KIP menjadi instrumen penting dalam memperkuat kepercayaan publik, meningkatkan partisipasi masyarakat, serta mencegah terjadinya praktik-praktik penyimpangan dalam penyelenggaraan pemerintahan. KEMEN PKP juga memiliki sejumlah program unggulan yang mendukung pembangunan berkelanjutan, seperti program rumah subsidi, perumahan berbasis komunitas, rehabilitasi permukiman kumuh, serta pengembangan kawasan perkotaan dan perdesaan. Seluruh program tersebut dirancang untuk menjawab tantangan pertumbuhan penduduk, urbanisasi, ketimpangan sosial, serta isu-isu lingkungan yang semakin kompleks.

Lokasi kantor KEMEN PKP tempat pelaksanaan kegiatan magang berada di jalan Laksda Adisucipto No.165, Papringan, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi ini menjadi salah satu pusat koordinasi kegiatan teknis yang berkaitan dengan perumahan dan kawasan permukiman di wilayah Yogyakarta, serta merupakan tempat strategis untuk melakukan praktik kerja lapangan atau magang dalam rangka memahami dinamika kerja di instansi pemerintahan secara langsung.

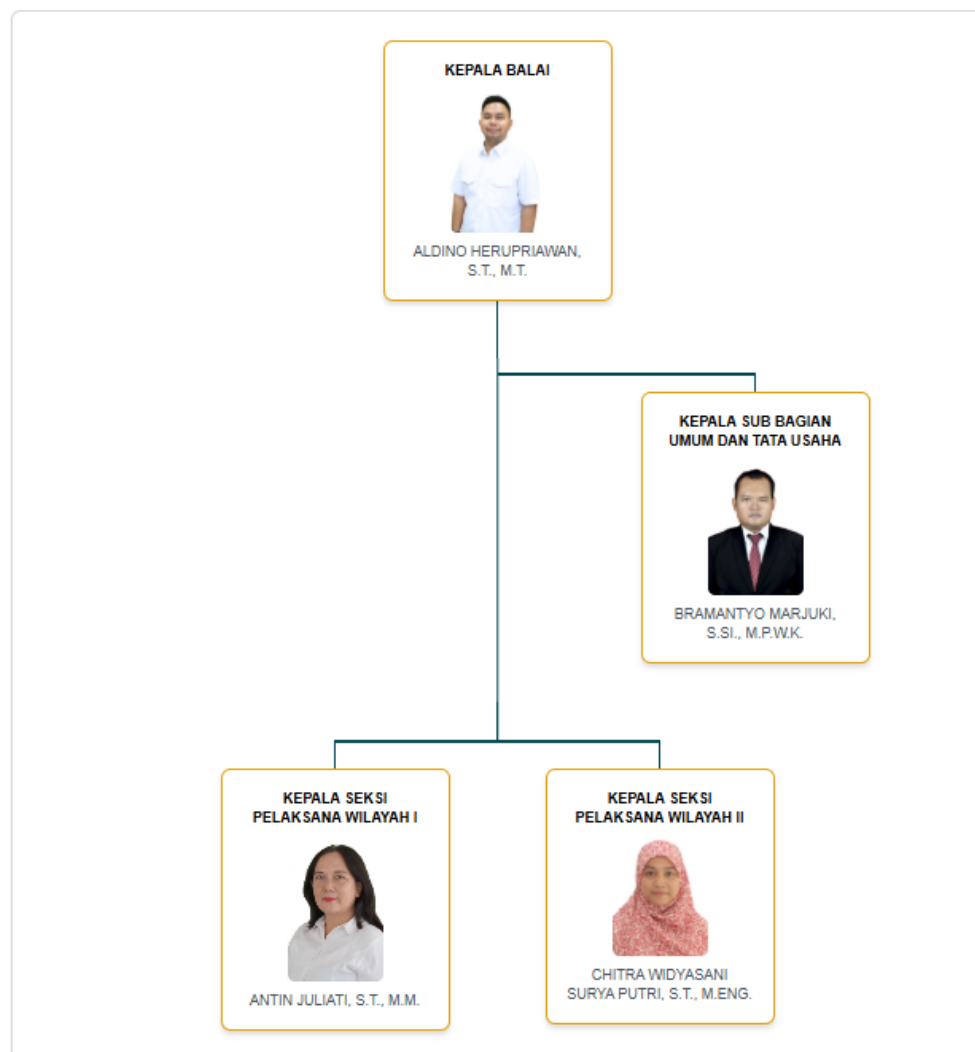
Kegiatan magang yang dilaksanakan di KEMEN PKP memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi profesional, memperluas wawasan tentang tata kelola pemerintahan, serta memperoleh pengalaman empiris yang relevan dengan bidang keilmuan yang sedang ditekuni, khususnya dalam konteks perancangan sistem informasi, manajemen data, dan pelayanan publik berbasis digital.

2.1 Struktur Organisasi



BALAI PELAKSANA PENYEDIAAN PERUMAHAN DAN KAWASAN PERMUKIMAN JAWA III

PEJABAT STRUKTURAL



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

2.2 Lingkup Project



Gambar 2.3 Lingkup Project

Selama magang, penulis terlibat dalam proyek pengembangan Sistem Informasi Antrean Omah Transparan (SINOMAN), yang merupakan sistem berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses antrean layanan publik secara lebih efektif dan transparan di lingkungan Klinik Perumahan dan Kawasan Permukiman Jawa III. Ruang lingkup proyek yang dikerjakan penulis meliputi :

1. Perancangan Antarmuka Pengguna (User Interface/UI)

Penulis bertanggung jawab dalam mendesain tampilan halaman sistem yang intuitif dan mudah digunakan, mulai dari wireframe hingga mockup desain akhir menggunakan tools seperti Figma.

2. Perancangan Pengalaman Pengguna (User Experience/UX)

Penulis mengembangkan alur penggunaan (user flow) dan struktur navigasi yang memudahkan pengguna, dengan memperhatikan prinsip usability, efisiensi, serta kebutuhan pengguna akhir.

3. Kolaborasi dengan Tim Pengembang

Penulis turut berkoordinasi dengan tim teknis (developer) untuk

memastikan implementasi desain UI sesuai dengan rancangan. Penulis juga memberikan dokumentasi desain dan melakukan revisi berdasarkan masukan dari stakeholder.

4. Uji Coba dan Validasi Desain

Penulis melakukan pengujian terhadap desain antarmuka yang telah dibuat dengan simulasi alur penggunaan, serta mengidentifikasi potensi masalah dari sisi tampilan dan interaksi pengguna.

5. Penyempurnaan UI/UX Berdasarkan Feedback

Penulis terlibat dalam proses evaluasi dan revisi desain berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari pembimbing lapangan, guna meningkatkan kualitas sistem dari sisi kenyamanan dan efektivitas penggunaan.

2.3 Deskripsi Project

Proyek magang yang dijalankan oleh penulis berfokus pada proses perancangan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) untuk sistem informasi berbasis web yang diberi nama Sistem Informasi Antrean Omah Transparan (SINOMAN). Sistem ini dikembangkan sebagai sarana digital untuk mendukung proses pelayanan antrean secara lebih efektif, efisien, dan transparan di lingkungan Klinik Perumahan dan Kawasan Permukiman Jawa III.

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menghasilkan antarmuka yang intuitif, ramah pengguna, dan mudah diakses oleh petugas admin maupun masyarakat umum. Dalam pelaksanaannya, penulis terlibat secara langsung dalam tahapan perancangan UI/UX, mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna, penyusunan wireframe, pembuatan mockup desain dengan menggunakan tools seperti Figma, hingga validasi desain bersama pembimbing lapangan. Adapun fitur-fitur utama yang dirancang oleh penulis meliputi :

1. Halaman Login

Merupakan halaman awal sistem yang dirancang dengan tampilan sederhana namun fungsional, guna memastikan proses autentikasi pengguna berjalan lancar dan aman.

2. Halaman Daftar

Merupakan halaman awal yang dirancang dengan tampilan sederhana, sebagai proses pendaftaran pengguna yang belum memiliki akun Sinoman.

3. Halaman Lupa Sandi

Pada halaman ini dirancang untuk pengguna yang lupa sandi dengan melakukan pengisian email yang secara otomatis kode verifikasi akan dikirimkan melalui email pengguna.

4. Dashboard Beranda

Halaman utama setelah login, yang menampilkan informasi ringkas dan akses cepat ke berbagai fitur penting dalam sistem, seperti data antrean, status layanan, dan ringkasan aktivitas.

5. Halaman Panduan Pengguna

Halaman ini menampilkan informasi mengenai cara atau langkah – langkah dalam penggunaan Sinoman.

6. Halaman "Bantuan"

Dirancang untuk menampilkan informasi kontak yang relevan, seperti nomor telepon, alamat email, lokasi perusahaan (terintegrasi dengan peta interaktif), serta jam operasional layanan, guna mempermudah pengguna dalam menghubungi pihak penyedia layanan.

7. Halaman "Tentang Kami"

Berfungsi sebagai media informasi mengenai latar belakang dan tujuan dari website SINOMAN.

8. Halaman Pertanyaan Umum (FAQ)

Dikhususkan untuk membantu pengguna yang membutuhkan informasi terkait layanan rumah dan rumah susun (rusun), dengan daftar pertanyaan

dan jawaban yang disusun secara sistematis dan mudah dipahami.

9. Halaman Download Aplikasi

Pada halaman ini dibuat dan dikhususkan untuk membantu pengguna agar lebih dipermudah dalam melakukan penggunaan Sinoman dengan melalui mobile atau android. Pada saat ini aplikasi Sinoman dirancang hanya dapat diakses dengan menggunakan android.

Seluruh desain antarmuka yang dirancang mengacu pada prinsip usability, konsistensi, aksesibilitas, dan responsivitas, serta disesuaikan dengan kebutuhan pengguna lapangan. Penulis juga melakukan penyesuaian desain berdasarkan masukan dari pembimbing lapangan dan tim pengembang, serta mempertimbangkan batasan teknis dalam proses implementasi sistem.

Melalui proyek ini, penulis tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam desain UI/UX, tetapi juga memahami pentingnya kolaborasi antar tim, validasi kebutuhan pengguna, serta penyampaian ide desain yang jelas dan terstruktur dalam konteks pengembangan sistem informasi pelayanan publik.