

## Desain Aplikasi untuk Menuju Pengelolaan Jimpitan Warga Berbasis Mobile

Agus Sujarwadi<sup>1</sup>, Surya Darmawan<sup>2</sup>, Dibyo Susilo<sup>3</sup>, David Yoga Pratama<sup>4</sup>

<sup>1,3,4</sup>Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Bisnis & Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia

### Corresponding Author

Nama Penulis: Agus Sujarwadi

E-mail: [agus.sujarwadi@uty.ac.id](mailto:agus.sujarwadi@uty.ac.id)

### Abstrak

Dusun Plugon, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan merupakan salah satu dusun yang menerapkan kegiatan jimpitan sebagai tindak lanjut dari program pemberdayaan masyarakat. Dusun Plugon telah menerapkan program jimpitan dalam bentuk uang seikhlasnya yang dilakukan setiap hari. Uang tersebut disimpan pada wadah yang diletakkan di halaman rumah warga. Selanjutnya, petugas ronda akan keliling untuk mengambil uang jimpitan dan mencatat hasil jimpitan pada buku. Kemudian dari hasil jimpitan tersebut akan diserahkan ke bendahara RT. Nantinya, hasil jimpitan akan dilaporkan oleh bendahara RT pada saat rapat masyarakat yang dilakukan setiap satu bulan sekali. Namun proses tersebut tentunya memakan waktu, rentan terjadi kesalahan pencatatan hasil jimpitan yang dilakukan secara manual, dan rusak atau kemungkinan hilangnya buku laporan hasil jimpitan. Agar lebih mudah dalam pengelolaannya maka dibutuhkan aplikasi berbasis mobile. Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini, diantaranya observasi dan wawancara. Proses observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pengelolaan jimpitan selanjutnya proses wawancara yang dilakukan secara langsung kepada ketua RT 02 Dusun Plugon. Tahap berikutnya adalah dengan melakukan analisis dan perancangan sistem untuk pengelolaan jimpitan warga yang diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan aplikasi jimpitan warga ini dengan basis Android.

**Kata kunci** Aplikasi; Android; Jimpitan; Warga

### Abstract

Plugon Hamlet, Ngadirojo District, Pacitan Regency is one of the hamlets that implements jimpitan activities as a follow-up to the community empowerment program. Plugon Hamlet has implemented a savings program in the form of sincere money which is done every day. The money is kept in a container that is placed in the yard of the resident's house. Next, the patrol officer will go around to pick up the savings and record the results of the savings in a book. Then the results of the jimpitan will be submitted to the RT treasurer. Later, the results of the jimpitan will be reported by the RT treasurer during a community meeting which is held once a month. However, this process certainly takes time, is prone to errors in recording the results of the compression that is done manually, and damage or the possibility of losing the report on the results of the compression. To make it easier to manage, a mobile-based application is needed. Some of the activities carried out in this service include observation and interviews. The observation process was carried out by directly observing the process of managing jimpitan, then the interview process was carried out directly to the head of RT 02 Dusun Plugon. The next stage is to carry out an analysis and design of a system for managing residents' jimpitan which is expected to be the basis for developing this resident's jimpitan application on an Android basis.

**Keywords** Application; Android; Jimpitan; Residents

## PENDAHULUAN

Dusun Plugon merupakan satu diantara dusun yang berada di Desa Pagerejo, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan. Dusun Plugon terdiri dari 1 RW (rukun warga) dan 4 RT (rukun tangga). RT adalah sebutan terkecil wilayah Indonesia yang merupakan bagian dari RW. Menurut Murdianto (2018) RT berada di bawah RW. Setiap RT yang terdiri dari beberapa kepala keluarga berupaya untuk melakukan pemberdayaan terhadap warga di lingkungan RT nya. Dusun Plugon melakukan pemberdayaan warga diantaranya seperti arisan RT, siskamling, dan jimpitan. Hal ini di motori oleh pengurus RT di lingkungan dusun Plugon, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan, sebagai kelanjutan dari program pemberdayaan masyarakat. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, jimpitan merupakan sumbangan yang dapat berupa beras sejimpit dikumpulkan secara berkelompok. Namun, bentuk bantuan jimpitan disesuaikan dengan kesepakatan masyarakat di lingkungan daerah tersebut. Program ini sangat membantu karena memberi layanan pada warga untuk dapat menabung tanpa memberatkan karena paling umum dengan nilai yang terjangkau oleh masyarakat.

Dusun Plugon telah menerapkan program jimpitan dalam bentuk uang seikhlasnya dan dilakukan setiap hari. Uang tersebut disimpan dalam suatu tempat yang digantung di depan halaman rumah warga dan dicatat pada kertas jimpitan. Uang yang diletakkan di depan rumah warga tersebut akan diambil untuk dikumpulkan oleh warga yang piket (petugas jimpitan yang keliling). Selanjutnya dari hasil jimpitan yang telah terkumpul dan diserahkan kepada Bendahara RT. Untuk transparansi perolehan uang jimpitan, petugas jimpitan yang mengambil uang wajib untuk menuliskan nilai jimpitan yang diambil di setiap rumah. Buku jimpitan memuat keterangan hari, tanggal, dan jumlah. Warga juga dapat mencocokkan laporan uang masuk kepada bendahara RT. Namun, proses tersebut akan memakan waktu dan rentan terjadi kesalahan penelitian yang dilakukan secara manual. Dengan demikian, sebagai bentuk solusi yang dapat diterapkan untuk memudahkan dalam pelaporan serta pencatatan uang jimpitan yang tepat dan efisien, maka pengembangan aplikasi pengelolaan jimpitan berbasis Android dapat diterapkan. Sebagai langkah awal dalam pengembangan aplikasi ini, maka di dalam kegiatan pengabdian ini, pengabdian membuat desain aplikasi untuk mengelola jimpitan warga, dimana dengan desain ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan aplikasi berbasis android.

Melihat kondisi tersebut, maka pengabdian ini di titikberatkan pada penyusunan desain aplikasi jimpitan warga berbasis mobile android. Dengan batasan desainnya yaitu pada desain aplikasi untuk pengelolaan jimpitan warga di RT02 Dusun Plugon, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan; dan desain aplikasi pengelolaan jimpitan berbasis mobile android ini untuk pengelolaan pengambilan jimpitan, data rekapitulasi jimpitan, dan memberikan informasi data terkait jimpitan berupa uang. Adapun tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membantu memberikan gambaran aplikasi berbasis android yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan aplikasi jimpitan warga di RT02 Dusun Plugon, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan. Manajemen keuangan RT menurut Widjaja, (2021) menjelaskan mengenai manajemen keuangan RT berbasis android. Pada publikasinya tersebut diawali dengan merancang desain dan menganalisis berdasarkan permasalahan yang dihadapi dengan metode pengembangan sistem *waterfall*. Metode yang terdiri dari proses yang harus dilakukan secara berurutan, diawali dengan tahap analisa, kemudian dengan mendesain sistem, dilanjutkan dengan *coding*, serta implementasi dan pemeliharaan sistem. *Tools* yang digunakan yaitu *Android Studio* dan bahasa pemrograman *Java*. Aplikasi RT PINTAR yang dihasilkan ini mampu membantu mempermudah dalam proses pembayaran maupun penyebaran informasi di lingkungan RT yang tersimpan dalam *database* sistem, serta kemudahan dalam pembuatan laporan keuangan. Dari hasil pengamatan terhadap pengguna aplikasi didapat nilai rata-rata sistem berjalan sesuai dengan fungsinya sebesar 86,66%. Fitur pada aplikasi tersebut yaitu warga dapat melakukan *login*, mengakses data informasi, mengakses data iuran, mengakses data kas dan *logout*.

Publikasi yang dilakukan oleh Esabella, dkk., (2021) menjelaskan mengenai pembangunan aplikasi untuk pembayaran iuran setiap bulan untuk TPQ As-Salam Sumbawa yang berbasis mobile Android. Pada publikasinya tersebut mengambil studi kasus di TPQ As-salam dimana menggunakan

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

sistem manual dengan kartuiuran murid dan bukuiuran murid sebagai media catat penyimpanannya. Dalam publikasinya ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak RAD (*Rapid Application Development*) dan pengujian aplikasi menggunakan *black box* sebagai metode uji aplikasinya. Aplikasi iuran bulanan ini berbasis Android yang dibuat menggunakan *Android Studio* dengan *java* sebagai bahasa pemrogramannya dan *MySQL* sebagai aplikasi media simpannya. Petugas dapat melakukan *login*, mengelola data pengguna, konfirmasi pembayaran, *logout*. Kemudian fitur pada warga yaitu *login*, melihat tagihan, melihat pembayaran, *upload* bukti pembayaran, *logout*.

Publikasi yang dilakukan oleh Sutrisno, dkk., (2022) menjelaskan mengenai aplikasi untuk iuran sampah pada RT dan RW dibangun dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* berbasis mobile android. Pembangunan aplikasi itu dilakukan di RT 47/RW 8 Kelurahan Sungai Besar, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan. Fungsi dari aplikasi ini adalah melakukan proses pencatatan pembayaran iuran sampah secara mobile. Aplikasi ini juga memiliki fitur pengingat tagihan pembayaran iuran yang dikirimkan ke akun WA (*Whatsapp*) setiap anggota warga. Publikasi yang dilakukan oleh Sejati & Handaga., (2021) menjelaskan mengenai digitalisasi sistem jimpitan Dukuh Ngluwar Desa Tepisari. Dalam publikasi ini berfokus pada jimpitan desa di Dukuh Ngluwar Desa Tepisari yang terletak di Kecamatan Polokarto, Sukoharjo. Pembuatan aplikasi berbasis mobile ini menggunakan *Android Studio* dengan menggunakan pemrograman *Java*, dan DBMS *MySQL* untuk penyimpanan datanya. Sistem Jimpitan Dukuh Ngluwar mampu digunakan oleh pengguna dengan hasil test pengujian sebesar 96% yang berarti sistem dapat dipakai dengan mudah dan mampu berhasil menggunakan teknologi informasi yang berkembang seperti *Qr Code*. Sistem ini juga mampu merekap jimpitan yang dilakukan penduduk setiap hari dan dapat menambah produktifitas dukuh. Fitur pada Digitalisasi Sistem Jimpitan Dukuh Ngluwar Desa Tepisari yaitu petugas dapat melakukan *login*, *register* penduduk dan petugas, mengelola data petugas, penduduk, dan data jimpitan, *scan QrCode*. Kemudian fitur pada warga yaitu dapat melakukan *login* dan mengunduh laporan jimpitan. Terakhir fitur pada bendahara yaitu fitur *login*, *register* petugas dan warga, mengelola data penduduk, petugas, dan data jimpitan, mengunduh laporan jimpitan, *scan QrCode*.

Menurut Julaiha., (2019) aplikasi merupakan suatu program yang digunakan oleh pengguna untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer. Mobile merupakan suatu perangkat yang dapat dibawa dengan mudah dari satu tempat ke tempat yang lain. Aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan melalui ponsel pengguna dan dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat yang lain tanpa terjadi terputusnya komunikasi. Contoh penerapan aplikasi *mobile* diantaranya adalah aplikasi pengelolaan keuangan RT (Rukun Tetangga) berbasis android. Peningkatan layanan kepada masyarakat juga dilakukan oleh Setiawan, A, dkk., (2023) dengan melakukan pengabdian di desa Seloliman dengan membangun SID dalam hal ini website desa yang relatif sederhana, mudah dalam pemeliharannya, intuitif dan yang terpenting dapat ditangani secara mandiri oleh pihak desa. Kegiatan pengabdian ini dibagi atas beberapa tahapan, yaitu penelusuran awal, penentuan masalah, pencarian solusi, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi akhir. Adapun hasil pengabdian menunjukkan bahwa website desa yang dirancang telah memenuhi harapan masyarakat desa Seloliman, cukup informatif, intuitif dan mudah untuk diupdate. Pemerintah desa Seloliman berharap agar website desa tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi sarana pelayanan persuratandesa yang berifat online.

Android adalah sistem operasi yang dirancang oleh Google dengan basis kernel Linux untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti tablet atau smartphone. Jadi, android digunakan dengan sentuhan, gesekan ataupun ketukan pada layar gadget anda. Android juga menyediakan pasar untuk mendistribusikan aplikasi. Secara keseluruhan, Android menyatakan ekosistem untuk aplikasi seluler. Android menyediakan *kit development* perangkat lunak untuk penelitian kode asli dan perakitan modul perangkat lunak untuk membuat aplikasi bagi pengguna Android. Contoh bahasa pemrograman android yaitu bahasa kotlin. Kotlin adalah sebuah bahasa pemrograman modern yang bersifat *statically – typed* yang dapat dijalankan pada platform *Java Virtual Machine* (JVM). Kelebihan kotlin yaitu mengurangi tingkat kerumitan dari kode yang biasa di tulis,

ketika menggunakan bahasa Java. Didalam kotlin terdapatkomponen material design yang dapat digunakan dalam mendukung tampilan antarmuka terkait dengan UI/UX. Sehingga dengan kelebihan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan aplikasi pengenalan pahlawan Indonesia dengan menggunakan kotlin material design.

Menurut Poerwadarminta., (2006) pengelolaan adalah proses yang membantu merumuskan kebijakan dan tujuan organisasi atau proses yang memberikan pengawasan pada semua hal yang terlibat dalam pelaksanaan kebijaksanaan dan pencapaian tujuan. Sedangkan menurut Syamsi, (2008) pengelolaan adalah proses, cara, perbuatan pengelolaan yang membantu merumuskan kebijakan dan tujuan organisasi atau yang memberikan pengawasan suatu hal yang terlibat dalam pelaksanaan kebijakan dan pencapaian tujuan dengan menggunakan tenaga orang lain. Menurut Setyawan & Nuro'in, (2021) Jimpitan merupakan tradisi masyarakat yang lazim dilakukan di lingkungan pedesaan atau kampung. Wujud jimpitan meliputi beberapa varian, yakni berupa beras, uang, dan bahan pengganti lain. Sedangkan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) jimpitan merupakan sumbangan berupa beras sejimpit yang dikumpulkan beramai-ramai. Namun, bentuk sumbangan jimpitan merupakan kesepakatan bersama dari suatu warga di daerah tertentu. Pengumpulan jimpitan yaitu dengan cara uang/beras disimpan dalam suatu wadah yang digantung didepan halaman masing-masing warga dan dicatat pada papan jimpitan (Poerwadarminta., 2006).

## METODE

Metode dalam pengabdian ini yang dilakukan dimulai dengan proses pengambilan data yaitu berupa observasi dan wawancara. Proses observasi dilakukan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung proses pengelolaan jimpitan yang terjadi. Selanjutnya proses wawancara yang dilakukan secara langsung kepada ketua RT 2 Dusun Plugon. Tahap berikutnya adalah dengan melakukan analisis dan perancangan sistem. Pada analisis sistem menjelaskan alur sistem yang sedang berjalan sekarang dan kebutuhan sistem yang akan diusulkan. Setelah melakukan analisis sistem, langkah selanjutnya yaitu perancangan desain mulai dari alur sistem, desain *interface*, dan *database*. Perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan UML yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis sistem yang berjalan berisi mengenai alur sistem yang sedang berjalan pada pengelolaan jimpitan di RT 2 di Dusun Plugon, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan. Sistem yang berjalan yaitu proses pencatatan jimpitan masih menggunakan kertas seperti pada gambar 1.

BULAN : Juli .....		
HARI	TANGGAL	JUMLAH (RP)
SENIN	20/6	30.000
SELASA	21/06	24.500
RABU	22/06	41.200
KAMIS	kosong	—
JUM'AT	24/6	43.700
SABTU	25/06	35.200
MINGGU	26/06	29.000
TOTAL		173.000

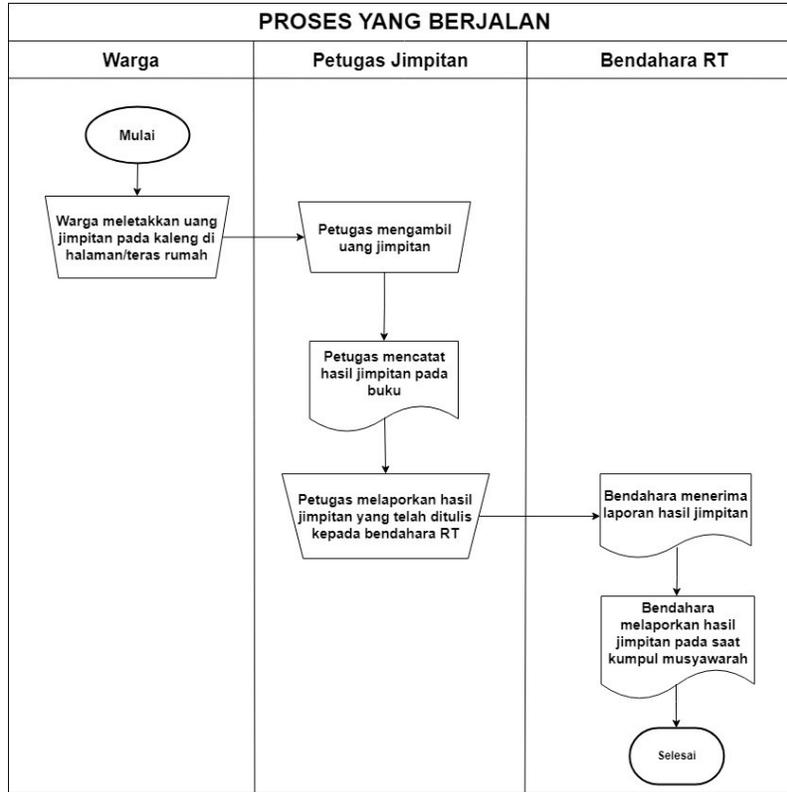
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI (FST) Jl. Sekeloa (Ringroad Utara), Jombor, Sleman, Yogyakarta 55285 Telp. : (0274) 623310 Fas. : (0274) 623306		LOG BOOK KEGIATAN TUGAS AKHIR INFORMATIKA	
Nama Perusahaan/Instansi : Dusun Plugon No. Pokok Mahasiswa : 5190411503 Nama Mahasiswa : David Yoga Pratama			
No	Tanggal	Kegiatan	Tandatangan & Cap Instansi
1.	20 Maret 2023	Izin pengambilan data penelitian	RT-002 RW-006 DUSUN PLUGON DESA NGADIROJO
2.	21 Maret 2023	Melakukan observasi di Dusun Plugon dan wawancara dengan ketua RT Dusun Plugon	RT-002 RW-006 DUSUN PLUGON DESA NGADIROJO
3.	23 Maret 2023	Melakukan pengumpulan data penelitian	RT-002 RW-006 DUSUN PLUGON DESA NGADIROJO
4.	29 Maret 2023	Melakukan analisis dan desain sistem yang dibutuhkan	RT-002 RW-006 DUSUN PLUGON DESA NGADIROJO

Gambar 1.

Contoh Pencatatan Jimpitan dan Potongan Logbook Kegiatan

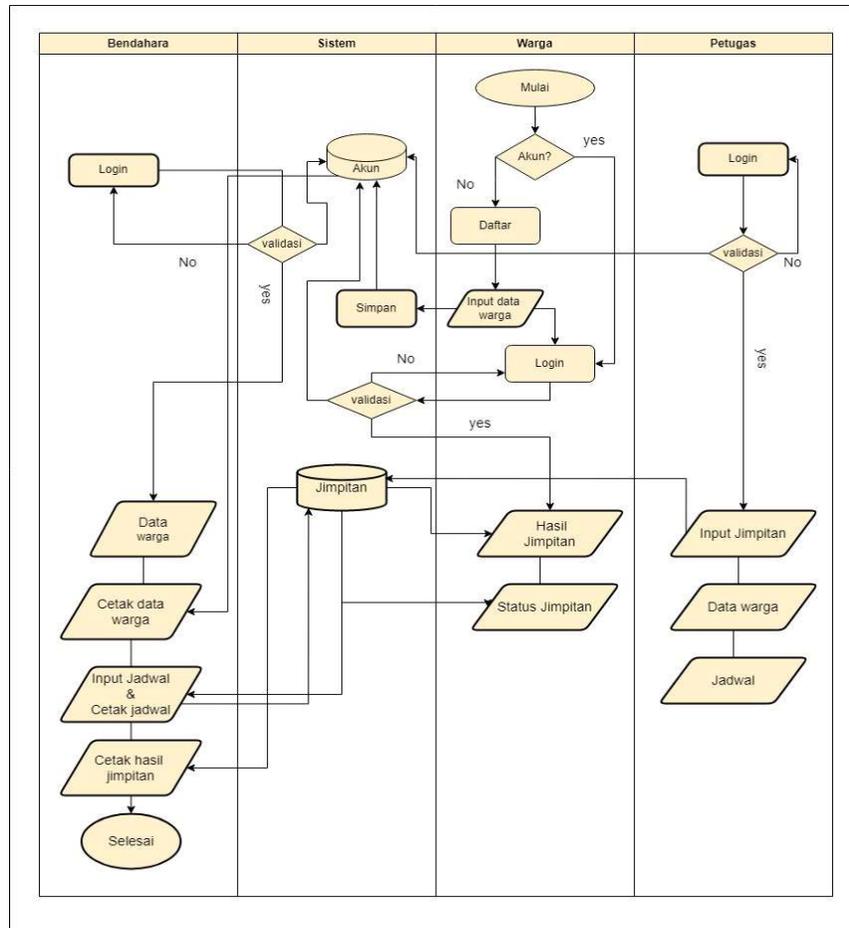
Gambar 1 ini terdiri dari contoh pencatatan jimpitan yang saat ini digunakan oleh warga serta potongan gambar dari logbook kegiatan yang telah dilakukan pada obyek yakni RT 02 Dusun Plugon Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan.

Analisis sistem yang berjalan pada pengelolaan jimpitan di RT 2 Dusun Plugon dapat dilihat pada gambar 2.



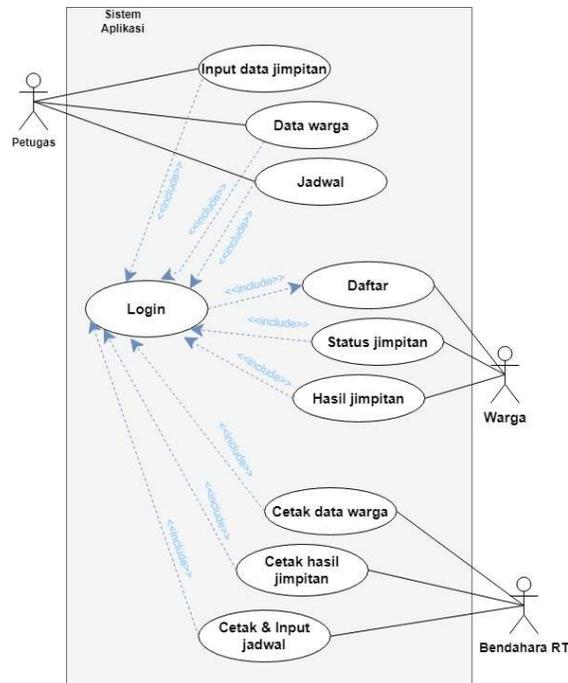
Gambar 2.  
Gambaran Sistem Lama

Pada gambar 2 diatas menjelaskan proses pengelolaan jimpitan yang terjadi di RT 2 Dusun Plugon. Dimulai dari warga meletakkan uang jimpitan pada kaleng di halaman rumah. Kemudian petugas ronda/petugas jimpitan akan berkeliling ke rumah-rumah warga untuk mengambil uang jimpitan dan setelah mengambil uang petugas mencatat pada buku sebagai laporan. Setelah itu petugas jimpitan melaporkan hasil jimpitan yang telah ditulis kepada bendahara RT. Nantinya bendahara RT akan mencatat hasil jimpitan bulanan dan dilaporkan pada saat kumpul musyawarah yang dilakukan setiap tanggal 10. Sistem yang diusulkan merupakan usulan perancangan sistem yang digunakan untuk mempermudah sistem pengelolaan jimpitan yang berjalan sebelumnya. Adapun analisis sistem yang diusulkan pada pengabdian ini dapat dilihat pada gambar 3.



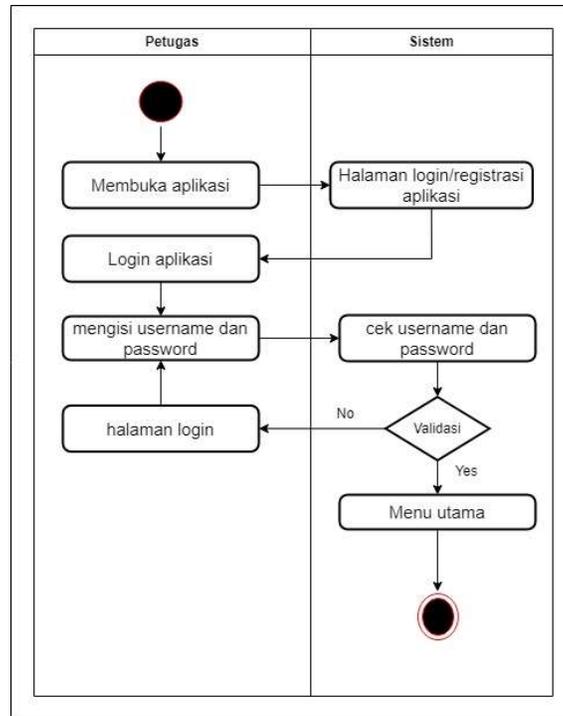
**Gambar 3.**  
Analisis Sistem yang Diusulkan

Gambar 3 merupakan gambaran sistem yang diusulkan, sistem yang diusulkan memiliki 3 user yaitu warga, petugas, dan bendahara. Sistem yang diusulkan berbasis *mobile*, diharapkan lebih mudah dalam penggunaannya dan tidak memakan waktu atau lebih efisien dalam pelaporan jimpitan. Rancangan *use case diagram* digunakan untuk memodelkan kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibuat. Diagram *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Berikut rancangan *use case* dapat dilihat pada gambar 4.



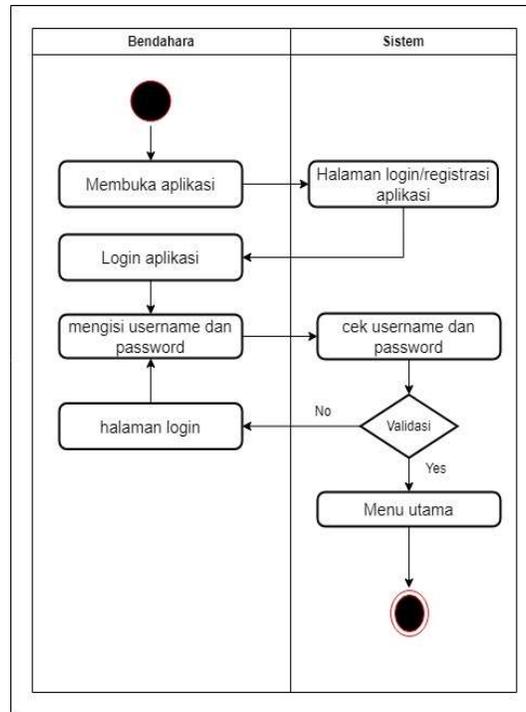
**Gambar 4.**  
Rancangan Use Case

Gambar 4 merupakan rancangan *use case* yang diusulkan. Sistem memiliki 3 *user*, yaitu warga, petugas, dan bendahara RT. Pada sistem, petugas dan warga hanya tinggal melakukan *login* untuk mengakses menu di dalam aplikasi karena sudah disediakan akun khusus untuk *login*. Sedangkan warga harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk bisa mengakses menu pada aplikasi jimpitan. Rancangan *activity diagram* pada desain sistem aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android digambarkan dengan mendeskripsikan alur kerja pada sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, *activity diagram* dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis. *Activity diagram login* petugas menjelaskan mengenai alur proses login oleh petugas pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. *Activity diagram login* petugas dapat dilihat pada gambar 5.



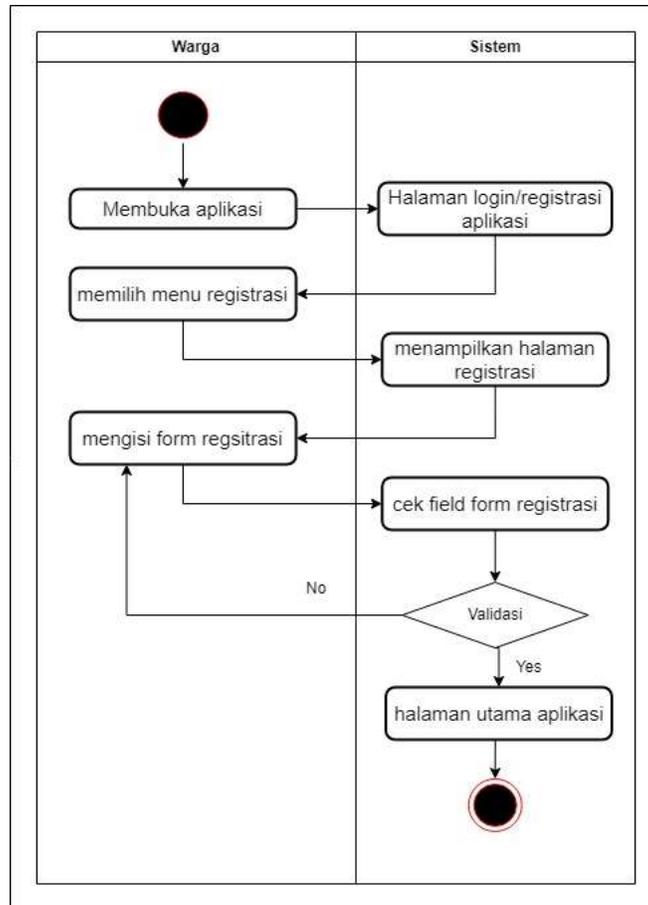
**Gambar 5.**  
Desain Activity Diagram Login Petugas

Gambar 5 diatas merupakan desain *activity diagram login* pada petugas pada sistem aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. Alur proses *login* petugas dimulai dari petugas membuka aplikasi, kemudian petugas melakukan proses *login* dengan mengisi *username* dan *password*. Selanjutnya sistem akan melakukan validasi *username* dan *password* yang telah diisi. Apabila *username* dan *password* yang diisi benar, maka sistem akan menampilkan tampilan *dashboard* aplikasi, jika salah maka akan terdapat pesan *username* atau *password salah*.



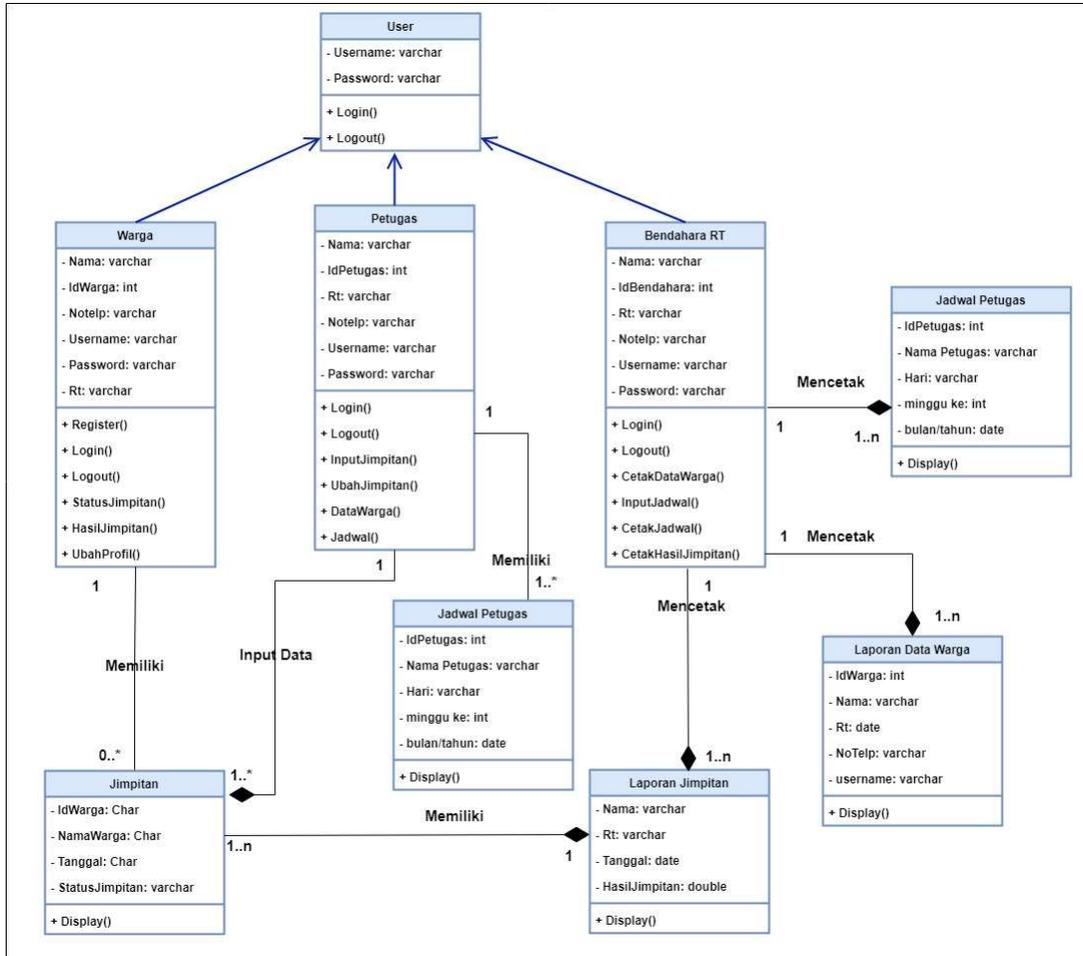
**Gambar 6.**  
Desain Activity Diagram Login Bendahara RT

Gambar 6 diatas merupakan desain *activity diagram login* bendahara RT pada sistem aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. Alur proses *login* petugas dimulai dari bendahara RT membuka aplikasi, kemudian bendahara melakukan proses *login* dengan mengisi *username* dan *password*. Selanjutnya sistem akan melakukan validasi *username* dan *password* yang telah diisi. Apabila *username* dan *password* yang diisi benar, maka sistem akan menampilkan tampilan *dashboard* aplikasi, jika salah maka akan terdapat pesan *username* atau *password salah*. *Activity diagram register* warga menjelaskan mengenai alur proses *registrasi* atau pendaftaran oleh warga pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android.



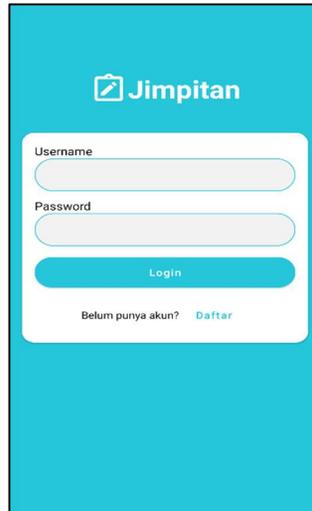
**Gambar 7.**  
Desain Activity Diagram Register Warga

Gambar 7 diatas merupakan desain *activity diagram* register warga RT pada sistem aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. Alur proses *register* warga dimulai dari warga membuka aplikasi, kemudian warga memilih menu *registrasi* akun, kemudian warga mengisi *form registrasi* yang telah disediakan. Selanjutnya sistem akan melakukan validasi pada *form* yang telah diisi, apakah sudah terisi dengan benar atau masih ada *form* yang kosong atau belum diisi. Apabila diisi dengan benar, maka sistem akan menampilkan tampilan *dashboard* aplikasi, jika salah maka warga akan kembali mengisi form registrasi dengan benar atau tidak boleh kosong. Rancangan *class diagram* pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8.  
Desain Class Diagram

Gambar 8 diatas merupakan desain *class diagram* pada aplikasi pegelolaan jimpitan warga berbasis android. *Class diagram* menjelaskan hubungan antara entitas-entitas yang terdapat pada sistem. Terdapat tiga entitas yaitu warga, petugas, dan bendahara RT. Masing-masing entitas memiliki atribut dan operasi sistem masing-masing, seperti petugas memiliki atribut *username* dan *password*. Sedangkan operasi sistem yang dilakukan pada entitas petugas yaitu *login*, *logout*, *input* jimpitan, data warga, jadwal. Tampilan halaman login adalah salah satu komponen penting dalam desain antarmuka *user* sebuah aplikasi. Halaman ini digunakan untuk *user* melakukan proses otentikasi atau masuk ke dalam sistem. Tampilan *login* pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android dapat dilihat pada gambar 9.



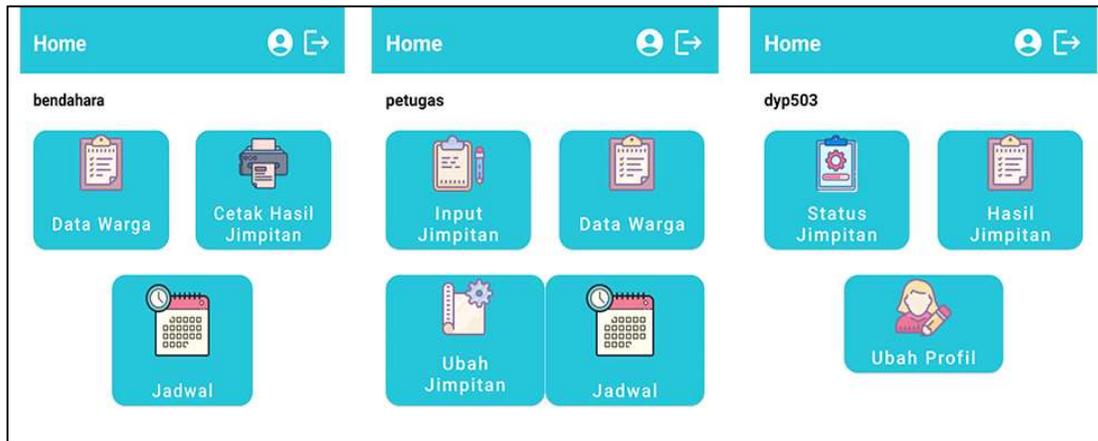
**Gambar 9.**  
Desain Tampilan Halaman Login

Gambar 9 diatas merupakan desain tampilan halaman *login* pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. *User* diminta untuk memasukkan *username* dan *password* untuk melakukan proses *login* aplikasi. Tampilan halaman registrasi digunakan untuk warga yang baru mendaftar dan membuat akun pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. Tampilan halaman *registrasi* dilihat pada gambar 10.



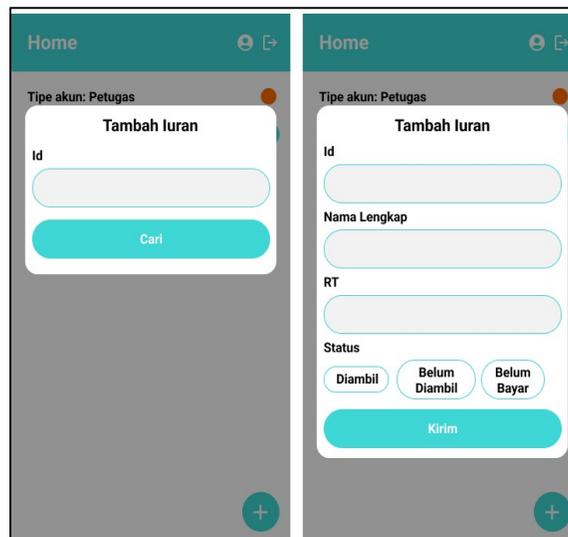
**Gambar 10.**  
Desain Tampilan Halaman Registrasi

Gambar 10 diatas merupakan desain tampilan halaman *registrasi* pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. Warga diwajibkan melakukan proses *registrasi* terlebih dahulu jika belum mempunyai akun. Adapun data yang harus diisi yaitu nama lengkap, RT, nomor telepon, *username*, dan *password*. Tampilan menu dashboard merupakan tampilan selanjutnya, dimana ini merupakan tampilan utama yang memberikan akses *user* ke berbagai fitur dan informasi penting pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. Tampilan halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar 11.



**Gambar 11.**  
Desain Tampilan Halaman Dashboard

Gambar 11 diatas merupakan desain tampilan halaman *dashboard* untuk para *user* pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. Terdapat empat fitur menu yaitu menu input jimpitan, data warga, ubah jimpitan, dan jadwal. Tampilan menu input jimpitan merupakan tampilan pada petugas saat melakukan proses input jimpitan pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. Tampilan halaman input jimpitan dapat dilihat pada gambar 12.



**Gambar 12.**  
Desain Tampilan Halaman Input Jimpitan

Gambar 12 diatas merupakan desain tampilan halaman *input* jimpitan pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. Petugas akan memasukkan id warga, kemudian sistem akan memunculkan data warga tersebut dan petugas tinggal menginputkan data jimpitan. Tampilan halaman cetak hasil jimpitan merupakan tampilan antarmuka pada halaman menu bendahara RT yang berfungsi untuk bendahara RT melakukan cetak hasil jimpitan yang telah dilakukan perbulan dengan jenis file *pdf*. Tampilan halaman cetak hasil jimpitan dapat dilihat pada gambar 13.



**Gambar 13.**  
Desain Tampilan Halaman Cetak Hasil Jimpitan

Gambar 13 diatas merupakan desain tampilan halaman cetak hasil jimpitan pada aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android. Terdapat opsi bulan dan tahun yang ingin dicetak kemudian setelah bendahara mengklik tombol cetak maka akan tampil file *pdf*.

## KESIMPULAN

Hasil dari pengabdian ini maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa desain sistem yang telah dibuat ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan aplikasi jimpitan dengan basis mobile (android). Diharapkan dengan adanya desain ini dapat menjadi *trigger* untuk menuju pengelolaan jimpitan warga berbasis digital, sehingga akan memudahkan proses pencatatan dan pelaporan jimpitan pada RT02 Dusun Plugon, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan. Aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis mobile android dapat dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman *Kotlin* dan *MySQL* sebagai pengelola DBMS nya.

Desain aplikasi pengelolaan jimpitan warga berbasis android di RT02 Dusun Plugon, Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan telah berhasil diselesaikan sesuai dengan kebutuhan saat ini, akan tetapi masih perlu adanya pengembangan lebih lanjut kedepannya seperti penambahan-penambahan fitur, diantaranya *Pertama* belum adanya fitur tambah foto profil, *Kedua* untuk menampilkan data warga pada saat input jimpitan masih menggunakan inputan id, belum memakai *scan barcode*. *Ketiga*, fasilitas pengelompokkan data sesuai RT perlu ditambahkan, penambahan RT yang menjalankan kegiatan jimpitan maka dengan mudah di kelompokkan berdasarkan RT yang ada. Saat ini data jimpitan masih belum bisa dikelompokkan berdasarkan RT.

## DAFTAR PUSTAKA

- Esabella, S., Shibghatallah, H., dan Hamdani, F. (2021), Aplikasi Pembayaran Iuran Bulanan Pada Tpq As-Salam Sumbawa Berbasis Android. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, Vol 2(3), 83–94.
- Julaiha, S. (2019), Konsep Kepemimpinan Kepala Sekolah, *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol 6(3).
- Murdianto, T., (2018), Manajemen Rukun Tetangga Perspektif Pendidikan Islam Dalam Membina Akhlak Dan Religiusitas Remaja Di Dusun Krajan Desa Sukorejo Kec. Suruh Kab. Semarang tahun 2018. *Thesis*, IAIN Salatiga.
- Poerwadarminta. (2006). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka
- Sejati, Y. W., dan Handaga, B. (2021), Digitalisasi Sistem Jimpitan Dukuh Ngluar Desa Tepisari, *Jurnal*

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

*Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol 8(2), 185–198.

Setiawan, A., & Sulaiman, MN., & Fahzri, B., (2023), Rancang Bangun Web-Desa Sebagai Sarana Transparansi Keuangan dan Kegiatan Di Desa Seloliman Kecamatan Trawas Mojokerto, Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi, Vol. 2, No. 1 February 2023, DOI: 10.34312/ljpmt.v2i1.18509

Setyawan, B. W., & Nuro'in, A. S. (2021). Tradisi Jimpitan Sebagai Upaya Membangun Nilai Sosial dan Gotong Royong Masyarakat Jawa. *DIWANGKARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya Jawa*, 1(1).

Sutrisno, A. P., Wardhana, A. C., dan Burhanuddin, A. (2022), Rancang Bangun Aplikasi Aplikasi Iuran Sampah RT / RW Menggunakan Metode Rapid Application Development Berbasis Android, *Jurikom* Vol 9(4), <http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4185>

Syamsi, I. (2008). *Sistem dan Prosedur Kerja*. Jakarta : Bumi Aksara.

Widjaja, I. (2021), Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Keuangan RT (Rukun Tetangga) Berbasis Android, *Jurnal Instrumentasi Dan Teknologi Informatika (JITI)*, Vol 2(2), 102–112.