**Perancangan LaporinAja sebagai Media Pelaporan Digital dari Masyarakat secara Cepat dan Transparan**

1. **Abstrak**

Permasalahan lingkungan dan sosial di masyarakat, sering kali lambat tertangani karena kurangnya jalur pelaporan yang praktis dan transparan. Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkanlah **LaporinAja**, sebuah aplikasi mobile yang memudahkan masyarakat dalam mengirimkan laporan secara langsung kepada pihak berwenang. Aplikasi ini dilengkapi fitur form laporan berbasis foto, lokasi, deskripsi, serta mekanisme *upvote/dukung, pantau,* dan *komentar* untuk mendorong partisipasi warga. Penelitian ini menggunakan pendekatan prototyping dan evaluasi heuristik untuk mengembangkan dan menilai prototipe awal. Temuan awal menunjukkan bahwa integrasi konsep sosial media dalam aplikasi pelaporan mampu meningkatkan urgensi penyelesaian masalah. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan sistem pelaporan komunitas yang lebih efektif dan partisipatif.

1. **Latar belakang**

Permasalahan lingkungan di masyarakat, merupakan hal yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun masyarakat sering kali sudah berusaha melaporkan permasalahan ini kepada pihak berwenang, proses penanganannya sering kali lambat atau bahkan tidak mendapat perhatian sama sekali. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya jalur pelaporan yang praktis, transparan, dan mendorong tindak lanjut yang cepat dari pihak terkait. Dalam kondisi seperti ini, laporan warga sering kali hanya berhenti di satu pintu tanpa kejelasan proses selanjutnya. Bahkan, tidak jarang laporan yang disampaikan secara manual atau melalui jalur yang kurang terdokumentasi dengan baik, sehingga mempersulit penanganan lebih lanjut. Padahal, keterlibatan aktif masyarakat dalam melaporkan masalah lingkungan merupakan kunci untuk memperbaiki kualitas hidup bersama.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, dikembangkanlah **LaporinAja**, sebuah aplikasi mobile yang bertujuan untuk mempermudah warga dalam menyampaikan laporan secara lebih cepat, terstruktur, dan terdokumentasi. Aplikasi ini menggunakan konsep sosial media, di mana setiap laporan yang dibuat bisa mendapatkan dukungan berupa upvote/dukung, pantau dari pengguna lain. Dengan konsp ini, laporan-laporan yang dianggap mendesak atau penting dapat memperoleh perhatian lebih besar dan mendorong pihak berwenang untuk segera menanganinya. Melalui pengembangan aplikasi ini, diharapkan warga tidak hanya lebih mudah untuk melaporkan permasalahan yang mereka temui, tetapi juga dapat menciptakan ekosistem pelaporan yang lebih efektif, transparan, dan responsif. Aplikasi ini bertujuan untuk mempercepat proses penanganan masalah di lingkungan masyarakat dan mendorong terciptanya lingkungan yang lebih nyaman dan tertata.

1. **Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi **LaporinAja**, sebuah aplikasi pelaporan masalah lingkungan berbasis mobile yang menggunakan konsep seperti sosial media untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pelaporan masalah yang ada di sekitar mereka. Dengan mengintegrasikan sistem upvote/dukung, pantau, dan mekanisme transparansi, aplikasi ini bertujuan untuk mempercepat proses penanganan masalah oleh pemerintah atau pihak berwenang, serta menciptakan jalur komunikasi yang lebih responsif dan efektif antara masyarakat dan pengelola wilayah setempat.

Tujuan lainnya adalah untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi ini dalam mempermudah warga melaporkan masalah, serta mengeksplorasi dampaknya terhadap tingkat penyelesaian masalah yang dilaporkan.

1. **Metode penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan prototyping, di mana pengembangan aplikasi dilakukan secara bertahap melalui beberapa iterasi untuk mendapatkan feedback dari pengguna dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Prototipe awal dari **LaporinAja** akan diuji melalui dua tahapan utama: **evaluasi heuristik** dan **survey pengguna**.

1. **Evaluasi Heuristik**  
   Evaluasi heuristik dilakukan untuk menilai keberfungsian dan kemudahan penggunaan aplikasi berdasarkan prinsip-prinsip desain dari Jakob Nielsen. Evaluasi ini akan mencakup penilaian terhadap antarmuka aplikasi, navigasi, dan kegunaan fitur-fitur utama seperti pengisian laporan, upvote, dan tracking status laporan.

Setiap masalah yang ditemukan selama evaluasi akan diberi severity level dan diberikan saran perbaikan untuk meningkatkan user experience.

1. **Survey Pengguna (Kuesioner)**  
   Untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna, kuesioner akan disebarkan kepada beberapa responden yang akan menguji prototipe aplikasi. Kuesioner ini akan mencakup pertanyaan mengenai:
   * Kemudahan penggunaan aplikasi
   * Kejelasan fitur-fitur aplikasi
   * Sejauh mana aplikasi mempermudah proses pelaporan masalah
   * Pengalaman pengguna dalam menggunakan fitur upvote dan pantauan status laporan
   * Saran dan kritik untuk perbaikan aplikasi

**Data kualitatif** dari survey ini akan dianalisis untuk mengidentifikasi area yang perlu perbaikan lebih lanjut dan memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna.

1. **Temuan Awal**

Berdasarkan hasil riset pengguna yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner daring kepada 36 responden dari berbagai kota ditemukan sejumlah temuan penting yang memperkuat kebutuhan akan aplikasi LaporinAja sebagai solusi pelaporan masalah lingkungan dan sosial. Mayoritas responden pernah mengalami masalah lingkungan seperti jalan rusak, sampah menumpuk, dan genangan air, namun tidak semuanya melakukan pelaporan. Hambatan utama yang dihadapi adalah ketidaktahuan terhadap jalur pelaporan yang tepat serta pengalaman buruk dengan sistem pelaporan yang tidak ditindaklanjuti. Cara pelaporan yang umum dilakukan saat ini adalah melalui pertemuan langsung dengan pengurus RT/RW atau melalui grup WhatsApp warga, yang sering kali tidak terdokumentasi dan tidak berujung pada penyelesaian masalah.

Riset juga menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki akses dan merasa nyaman menggunakan aplikasi mobile, yang menunjukkan kesiapan masyarakat untuk beralih ke sistem pelaporan digital. Mereka memberikan respons positif terhadap konsep LaporinAja, terutama fitur-fitur yang dianggap penting seperti:

* Pelacakan status laporan secara transparan,
* Laporan berbasis lokasi otomatis,
* Pelaporan anonim,
* Notifikasi saat laporan ditanggapi,
* Kolom komentar dan sistem upvote antarwarga,
* Riwayat laporan pribadi, dan
* Konfirmasi penyelesaian oleh pelapor.

Selain itu, warga juga memberikan masukan tambahan seperti dukungan untuk unggah video atau peta real-time, adanya fitur komentar dari admin, serta panel admin yang sederhana agar laporan lebih cepat ditindaklanjuti. Harapan mereka terhadap aplikasi ini cukup jelas: menciptakan sistem pelaporan yang cepat, aman, transparan, dan terstruktur agar masalah lingkungan bisa ditangani tanpa kebingungan harus lapor ke mana dan siapa.

Temuan ini menjadi dasar penting dalam pengembangan desain dan fitur aplikasi LaporinAja agar sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan serta mencerminkan aspirasi langsung dari calon penggunanya.

1. **Rencana Kontribusi Publikasi**

Hasil penelitian ini direncanakan akan dipublikasikan melalui **Journal of Information Technology Literacy (JITLIT)** sebagai bagian dari kontribusi ilmiah dalam bidang teknologi informasi dan interaksi manusia dan komputer. Proyek pengembangan aplikasi **LaporinAja** diharapkan dapat memberikan nilai tambah dalam hal inovasi desain UI, pengalaman pengguna berbasis partisipasi sosial, serta penerapan prinsip evaluasi heuristik dalam proses pengembangan aplikasi digital.

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana konsep sosial media dapat diintegrasikan dalam sistem pelaporan masyarakat untuk meningkatkan keterlibatan warga. Integrasi fitur voting, komentar, dan pelaporan berbasis lokasi serta transparansi status laporan merupakan pendekatan baru yang menggabungkan aspek usability, responsivitas sistem, dan kebutuhan sosial secara nyata. Dari sisi penerapan, hasil studi ini dapat menjadi rujukan untuk pengembangan solusi pelaporan berbasis komunitas yang lebih efisien, khususnya bagi pemerintah daerah, lembaga non-pemerintah, atau komunitas lokal yang ingin mendorong transparansi dan kecepatan respons terhadap keluhan warga. Selain itu, jurnal ini juga dapat menjadi contoh penerapan pendekatan *user-centered design* dan evaluasi heuristik dalam proyek nyata berbasis mobile application.

Melalui publikasi ini, diharapkan akan muncul diskusi lebih lanjut, replikasi studi, maupun pengembangan lanjutan yang dapat memperluas dampak positif aplikasi serupa di berbagai konteks lingkungan dan sosial lainnya.