

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Perancangan Desain

Teori desain yang digunakan yaitu teori Lauer dan Pentak (2011). Dalam bukunya yang berjudul *Design Basics*, Lauer dan Pentak menuliskan bahwa merancang berarti merencanakan dan menyusun, baik secara dua dimensi dan tiga dimensi (hal.4). Dalam proses perancangan desain, juga terdapat pedoman untuk menjadi patokan kesuksesan desain. Namun, pedoman ini bukan berupa aturan, sehingga tidak membatasi perancang ketika membuat suatu desain (hal.5). Pedoman ini terbagi menjadi prinsip desain dan elemen desain. Prinsip dan elemen desain ini dapat diterapkan agar karya lebih tertata dan terstruktur.

2.1.1. Prinsip Desain

Menurut Lauer dan Pentak, terdapat 6 prinsip desain, yaitu proses desain (*design process*), kesatuan (*unity*), penekanan (*emphasis and focal point*), proporsi (*scale and proportion*), keseimbangan (*balance*), dan ritme (*rhythm*).

2.1.1.1. Desain Proses

Dalam mendesain, perancang harus melalui berbagai tahapan proses, seperti proses memikirkan masalah dan solusi, memikirkan target desain, memikirkan fungsi, melihat lingkungan, budaya, dan sebagainya. Desainer juga harus memikirkan penerapan, bahan, dan kesesuaian pesan yang ingin disampaikan (hal. 6-26). Melalui tahapan inilah, kesuksesan desain di masyarakat dapat tercapai.

2.1.1.2. Kesatuan

Dalam menyajikan sebuah visual, setiap elemen harus membentuk suatu harmoni, atau kemiripan satu sama lain, sehingga dapat dikategorikan dalam satu kesatuan. Unsur kesatuan ini juga dapat dicapai dengan menggunakan metode repetisi atau menunjukkan visual yang serupa. Selain itu, dapat juga dengan memanfaatkan jarak jauh dekat antar objek (hal. 28-54).

2.1.1.3. Penekanan

Untuk menarik perhatian masyarakat, desainer juga harus mampu memberi titik pusat visual, yang dapat menarik mata sasaran desain untuk melihat karya. Untuk memberi empasis pada karya, dapat menggunakan kontras, penempatan, atau menyederhanakan hingga tersisa satu objek sebagai kesatuan. Empasis juga dapat dicapai dengan memberi penekanan pada semua elemen pada karya (hal. 56-68)

2.1.1.4. Proporsi

Proporsi mengacu pada ukuran elemen desain. Proporsi elemen ini juga dapat memunculkan empasis pada karya. Skala juga dapat memberi efek yang dramatis, tergantung pada konteks yang ingin dibuat oleh desainer. Dalam membuat proporsi karya, desainer juga dapat memakai *golden rectangle* sebagai paduan (hal. 70-86).

2.1.1.5. Keseimbangan

Keseimbangan didapatkan dengan menyeimbangkan berat visual dari keseluruhan karya. Keseimbangan ini dapat dirancang dengan penempatan

visual secara horizontal dan vertikal. Keseimbangan ini terdiri dari dua jenis, yakni keseimbangan yang simetris dan asimetris. Dari segi warna, bentuk, serta pola, juga dapat ditemukan titik keseimbangan karya. (hal. 88-110).

2.1.1.6. Ritme

Seperti sebuah musik, ritme desain juga digunakan untuk memberi komposisi dan menarik empati sasaran desain. Ritme ini dapat dibangun dengan garis, titik, dan elemen desain lainnya. Warna juga dapat memberi ritme pada karya desain. Selain itu, repetisi dan pola juga dapat membentuk ritme (hal. 112-123).

2.1.2. Elemen Desain

Menurut Lauer dan Pentak, terdapat 7 elemen desain, yaitu garis, bentuk, pola, ilusi ruang, ilusi gerak, nilai, dan warna.

2.1.2.1. Garis

Garis merupakan kumpulan titik-titik yang membentuk sebuah garis, baik lurus, melengkung, kurva, dan lain-lain. Garis ini yang nanti dapat membangun bentuk lain, bahkan memberi ilusi gerak dan memberi ruang pada karya. Garis ini juga dapat memberi emosi pada karya, dan bermakna berbeda-beda (hal. 128-150).

2.1.2.2. Bentuk

Bentuk merupakan area yang dibatasi oleh garis atau warna yang kontras, pola, atau komposisi tertentu. Bentuk dapat berupa dua dimensi dan tiga dimensi, dan dapat membentuk persepsi bagi yang melihatnya. Bentuk berisi ekspresi, idealisme, hingga bentuk abstrak. Bentuk ini juga dapat berupa sepenuhnya bentuk dasar yang memberi pola (hal. 152-177).

2.1.2.3. Pola

Pola merupakan pengisi ruang kosong, sebagai dorongan alamiah manusia. Pola dapat sederhana dan rumit, maupun tebal dan memberi empasis. Pola ini merupakan bentuk yang dibuat berulang, baik bentuk abstrak maupun non abstrak. Pola juga dapat dibangun dari bentuk yang berbeda-beda, namun membentuk kesatuan. Sementara itu, terdapat juga tekstur yang memberi kesan sentuhan, sehingga seolah-olah dapat dirasakan (hal. 180-193).

2.1.2.4. Ilusi Ruang

Ilusi ruang merupakan proses seseorang melihat gambar dua dimensi seolah-olah menjadi memiliki ruang dan kedalaman. Ilusi ini dapat dibangun dengan menggunakan bentuk, ukuran, overlap bentuk, serta penempatan secara bentuk vertikal. Perspektif juga berperan penting dalam membentuk ilusi ruang (hal. 196-228).

2.1.2.5. Ilusi Gerak

Ilusi gerak merupakan karya visual yang nampak akan bergerak, meskipun visual tersebut diam. Namun, visual ini menunjukkan proses aktivitas yang belum selesai, sehingga pengamat dapat membayangkan gerakan selanjutnya yang mungkin akan terjadi. Ilusi gerak ini dapat dibentuk dengan menyelipkan empati pengamat tentang hal bergerak yang sering ia lihat pada hidup sehari-hari. Visual dapat dibuat berulang dengan tambahan gerakan agar ilusi gerak terbentuk. Gerakan cepat dan blur juga dapat mengindikasikan gerakan (hal. 230-242).

2.1.2.6. Nilai

Nilai atau value merupakan terang gelap karya. Value ini dapat memberi empasis, bentuk, ilusi ruang, dan sebagainya. Bagian terang membentuk tempat cahaya jatuh, sementara bagian gelap merupakan bagian bayangan (hal. 244-154).

2.1.2.7. Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang paling penting dalam desain, yang mampu membentuk mood dan kesan tertentu pada karya. Warna ini juga memiliki teori tersendiri dalam pemakaiannya. Perpaduan warna juga dapat memberi kesan yang berbeda-beda pada desain. Warna juga dapat memberi empasis dan memberi ilusi ruang dari terang gelapnya. Warna yang tepat juga dapat membentuk keseimbangan. Warna memiliki makna simbolis yang membentuk empati (hal. 256-289).

2.2. Teori UI/UX Aplikasi

2.2.1. Pengertian UI dan UX

UI merupakan akronim dari *User Interface*, sementara UX merupakan akronim dari *User Experience*. Kedua hal ini saling terjalin sebagai elemen utama pembentuk media aplikasi. UI dan UX harus berjalan berdampingan untuk membentuk aplikasi yang utuh. Kedua elemen ini sering dianggap satu, padahal kedua hal ini sangat berbeda. Teori tentang pengertian UI dan UX ini diambil dari Lamprecht (2019).

2.2.1.1 User Experience

Lamprecht (2019) menuliskan pendapat Don Norman mengenai *User Experience*, yaitu meliputi semua bidang interaksi yang terjadi antara pengguna dengan produk, layanan, dan perusahaan itu sendiri. Artinya, UX mencakup semua interaksi antara pelanggan dan perusahaan penyedia. Hal ini tidak hanya terbatas pada aplikasi, namun juga berlaku untuk semua hal yang menghubungkan pelanggan dan perusahaan. UX merupakan pengalaman yang terbentuk karena proses interaksi tersebut, termasuk kemudahan mengakses, cara memakai, dan kemudahan lainnya. Tujuan desain UX adalah untuk membuat pengalaman pengguna menjadi menyenangkan, mudah, dan efisien. Desainer UX harus mampu mengembangkan kualitas interaksi yang terjadi di antara pengguna dan perusahaan. Desain UX bukan tentang visual, namun tentang pengalaman yang dirasakan pengguna.

2.2.1.2 User Interface

Berbeda dengan UX, *User Interface* merupakan tampilan dan bentuk presentasi suatu produk, yakni segala hal yang dilihat oleh pengguna. Sehubungan dengan aplikasi, desain UI mempertimbangkan rasa, kesesuaian, tampilan, dan interaktivitas produk yang diberikan. UI memastikan bahwa tampilan produk seintuitif mungkin, dan memikirkan setiap elemen visual yang dilihat pengguna. UI juga mempertimbangkan warna, tombol, ikon, ukuran, spasi, citra, huruf, dan sebagainya. UI membuat pengguna menggunakan produk tanpa harus banyak berpikir, dengan juga mempertimbangkan estetika.

2.2.1.3 UI dan UX

Dalam sebuah aplikasi, UI dan UX harus berjalan serasi dan beriringan. Untuk menciptakan aplikasi yang baik, UI dan UX keduanya harus dikembangkan. UI yang baik tidak dapat menggantikan UX yang kurang baik. Begitu juga sebaliknya. Contoh UX yang bagus didampingi UI yang buruk, yaitu ketika pengguna sulit membaca tulisan, sulit membedakan tombol dan teks, sehingga aplikasi tidak dapat dikatakan baik. Sebaliknya, bila UI yang bagus didampingi UX yang buruk, secara estetika sangat memuaskan, namun menyebalkan ketika digunakan. Maka, dalam desain aplikasi, UI dan UX harus saling melengkapi.

2.2.2. Pola UI

Teori mengenai pola UI diambil dari buku *Mobile Design Pattern Gallery: UI Patterns for Smartphone Apps* oleh Theresa Neil.

2.2.2.1 Navigasi

Navigasi yang dirancang dengan baik biasanya tidak terlihat, hanya terasa lebih sederhana dan lebih mudah bagi pengguna untuk menyelesaikan suatu hal. Navigasi ini terbagi menjadi navigasi primer yang bersifat tetap dan tidak tetap, serta navigasi sekunder (hal. 1-53).

a. Navigasi Primer Tetap

Navigasi primer yang bersifat tetap yaitu menu-menu yang terus ada dalam sebuah halaman aplikasi, dan dapat diakses secara langsung. Sementara itu, navigasi primer yang tidak tetap membutuhkan gestur tertentu untuk membuka suatu fitur, misalnya dengan di-*swipe*, *drag*, dan lain sebagainya.

Navigasi primer tetap dapat berupa *springboard* atau *launchpad*, yaitu papan-papan (seperti ubin lantai) berupa icon yang dijabarkan untuk mengakses halaman tertentu. Jenis ini masih digunakan hingga saat ini, dan dapat digunakan untuk memberi hirarki, dan dapat pula ditampilkan dengan ukuran berbeda untuk memberi kesan dinamis.

Jenis navigasi primer tetap lain yaitu bentuk kartu (*cards*). Seperti namanya, fitur dan informasi yang ditampilkan menggunakan format kartu, yang memberi kesan seolah dapat diurutkan, disatukan, ditukar, dibalik, dan lain sebagainya.

Selain itu, navigasi ini juga dapat ditampilkan menyerupai daftar menu. Daftar ini dibuat berupa deretan fitur yang dapat diakses,

dibuat memanjang ke bawah, terkadang dengan ditambahkan panah ke kanan untuk memberi kesan bahwa daftar tersebut dapat ditekan untuk mengakses halaman lain.

Bentuk navigasi lain yaitu dengan menyerupai *dashboard*. Pola ini mirip dengan jenis *springboard* dan daftar menu. Pada jenis ini, pengguna dapat melihat informasi secara garis besar tanpa harus menekan tombol lain.

Lalu, juga terdapat jenis galeri, yang menampilkan informasi secara langsung, seperti cerita atau gambar, yang disusun dalam bentuk *grid*, *carousel*, atau *slideshow*. Contoh penggunaannya yaitu di aplikasi Pinterest, LinkedIn, BBC News, dan lain sebagainya.

Jenis navigasi lain yaitu bentuk menu tab atau bar tab. Biasanya, berupa ikon-ikon di bagian bawah yang menampilkan fitur-fitur utama pada aplikasi. Pada iOS, biasanya menggunakan 5 ikon di bagian bawah. Pada OS atau Windows, bar tab terkadang dapat di-*slide* dan berada di bagian atas. Ada juga tren baru dengan menyembunyikan header atau bar tab saat *scroll* ke bawah atau ke atas.

Selain itu, juga terdapat jenis *skeuomorphic* yang dibuat menyerupai benda atau pengalaman dari dunia nyata. Biasanya, jenis ini digunakan dalam UI game, misalnya layar yang dibuat menyerupai bentuk penglihatan saat menggunakan teropong, bentuk alat untuk DJ, alat musik, kamera, display majalah atau informasi penerbangan, dan lain sebagainya.

b. Navigasi Primer Tidak Tetap

Jenis navigasi ini hanya tampil dalam waktu singkat, dan membutuhkan gestur tertentu untuk diakses. Navigasi ini dapat berupa menu samping (*side drawer*) yang harus di-*swipe* ke kanan atau kiri untuk diakses, menu *toggle* yang akan muncul jika ditekan, atau menu *pie* yang berbentuk lingkaran menyerupai kue *pie*.

c. Navigasi Sekunder

Navigasi sekunder adalah menu yang muncul setelah menekan menu primer. Artinya, terdapat pilihan menu lain yang muncul setelah navigasi primer ditekan oleh pengguna. Navigasi ini dapat diakses dengan cepat menggunakan gestur *swipe* dan *scroll*.

2.2.2.2 Formulir

Sebagian besar website atau aplikasi menggunakan formulir untuk memasukkan data pengguna, misalnya membeli sesuatu, masuk aplikasi, menjawab survey, dan lain sebagainya. Formulir ini dapat berupa menu *sign in*, daftar, daftar dengan personalisasi, *check-out*, kalkulator, pencarian, formulir dengan beberapa tahap, dan formulir panjang.

Pada *sign in*, biasanya minimal terdiri dari email dan kata sandi. Terkadang juga meliputi pin atau kode keamanan. Lalu, pada saat registrasi atau daftar, sebaiknya menghindari input yang terlalu banyak dan mengurangi bagian yang kurang penting. Lalu, keterangan saat terjadi error juga penting untuk ditampilkan, serta umpan balik jika berhasil registrasi.

Registrasi dengan personalisasi yaitu menambahkan fitur untuk mengetahui preferensi pengguna dan membuat koneksi.

Formulir yang bertahap (*multistep*) digunakan jika layar yang kecil tidak dapat mencakup input data yang cukup banyak. Dengan tahapan ini, tampilan aplikasi atau web akan tampak lebih bersih dan sederhana. Untuk formulir *check-out*, biasanya digunakan untuk aplikasi berbelanja. Lalu, formulir kalkulator biasanya digunakan untuk menginput data berupa angka. Untuk formulir pencarian, biasanya berupa filter atau *range* pencarian, biasanya digunakan untuk pencarian yang cukup kompleks, misalnya penerbangan. Lalu, formulir yang panjang berupa formulir yang dapat di-*scroll* karena banyaknya data yang harus diinput (hal. 55-98).

2.2.2.3 Tabel

Tabel digunakan untuk menyampaikan informasi berupa data, dan menjadi cara untuk menampilkan data dalam layar yang kecil. Tabel ini dapat memiliki header seperti tabel biasa jika angka atau data didalamnya membutuhkan penjelasan lebih lanjut, tanpa header bila penjelasan sudah cukup terangkum dalam data, kolom tetap jika data yang ditampilkan cukup banyak untuk setiap kategori sehingga membutuhkan proses *scroll* ke bawah atau ke kanan, ditambahkan dengan grafik, penggolongan data, menambah elemen visual sederhana, dan tabel yang dapat diubah atau di-*edit*. (hal. 99-114).

2.2.2.4 Cari, Urutkan, dan Filter

Pola untuk mencari suatu hal di aplikasi atau website terbagi menjadi pencarian implisit, eksplisit, *auto-complete*, cakupan pencarian, pencarian dinamis, tersimpan, saat ini, dan populer, formulir pencarian, dan hasil pencarian. Pencarian implisit membuat pengguna tidak perlu mencari dan data yang mungkin sesuai akan tersedia. Pencarian eksplisit biasanya menggunakan papan ketik dan berbagai pilihan teratas sehingga mengurangi kemungkinan error. Pencarian dinamis menampilkan hasil yang paling memungkinkan secara langsung. Cakupan pencarian biasanya memberi pilihan kategori untuk membatasi hasil yang muncul. Tersimpan, saat ini, dan populer memberi kemudahan bagi pengguna untuk melihat pencarian yang sebelumnya digunakan. Formulir pencarian digunakan untuk pencarian yang lebih spesifik dan kompleks seperti penerbangan. Untuk hasil pencarian, dapat ditampilkan di halaman yang sama ataupun berbeda.

Pola pencarian dapat berdasarkan pada hal yang paling populer, paling dekat, paling sering dicari, dan lain sebagainya. Lalu, pola filter dapat dilakukan di halaman hasil pencarian, *overlay*, formulir, bentuk laci, dan filter berdasarkan gestur. Filter *onscreen* biasanya ditampilkan setelah pengguna mencari sesuatu. *Overlay* berupa menu pop up yang menimpa halaman sebelumnya. Formulir berupa daftar centang atau daftar pilihan yang dapat dipilih pengguna. Filter laci mirip dengan filter *overlay* dan

formulir. Filter dengan gestur biasanya digunakan untuk peta. (hal. 115-160).

2.2.2.5 Tools

Tools terdiri dari *toolbar*, *toolbox*, tombol *call to action (CTA)*, *inline*, *multi-state*, kontekstual, *bulk actions*, dan kontrol *lock screen*. *Toolbar* merupakan bar yang dapat digunakan pengguna untuk mengontrol halaman tersebut. *Toolbox* biasanya muncul di aplikasi fotografi atau desain, memuat pengaturan-pengaturan tertentu sesuai kategori, dan terkadang dapat di-*scroll* ke kanan atau ke bawah. Tombol CTA biasanya berupa tombol ikon atau tulisan untuk mengakses halaman tertentu. *Inline actions* merupakan tombol yang ada di setiap baris objek yang diberi efek, misalnya tombol *favorite*, *follow*, dan sebagainya. *Tombol multi-state* merupakan tombol *inline* yang dapat berubah-ubah fungsi, misalnya tombol *install* yang dapat ditekan lagi untuk menghentikan proses, dan memberi umpan balik berupa proses yang sedang berjalan. Tombol kontekstual spesifik ke suatu objek atau perintah. *Bulk actions* meliputi tombol untuk seleksi, menghapus, dan mengurutkan. Kontrol *lock-screen* yaitu beberapa tombol utama di layar terkunci untuk mengatur aplikasi secara cepat, biasanya digunakan untuk aplikasi lagu (hal. 161-190).

2.2.2.6 Grafik

Grafik terdiri dari grafik dengan filter, *timeline* interaktif dengan grafik sederhana yang lengkap di bawah dan grafik detail di layar, detail poin data yang menampilkan data bila ditekan, *drill down* yang menampilkan data

general di depan dan dirinci bila ditekan, *overview* dan data berupa grafik dengan data yang dimuat berdampingan, *preview* interaktif yang dapat diatur pengguna, *dashboard*, *zoom* dengan mengubah orientasi layar, grafik kecil, *integrated legend* yang menggunakan legenda atau keterangan di bawah grafik, *thresholds* dengan memberi perbedaan warna, garis, poin, serta tabel *pivot* berupa tabel rangkuman di dalam tabel yang lebih besar. Berbagai jenis grafik ini dapat digunakan bersamaan (hal. 191-226).

2.2.2.7 Tutorial dan Undangan

Dalam membuat tutorial, sebaiknya menggunakan teks yang lebih sedikit, tidak menggunakan *frontloading* atau tidak memberi tutorial panjang di awal pengguna membuka aplikasi, membuat penghargaan, memperkuat pembelajaran, dan lebih mendengarkan pengguna. Sementara itu, undangan dapat dilakukan dengan memberi tips satu per satu, pertama kali, undangan tetap yang terus ada setiap pengguna menggunakan aplikasi, dan undangan yang belum terungkap dengan memberi perintah tanpa memberi tahu hasil yang akan terjadi sebelum pengguna melakukan perintah tersebut. (hal. 227-254).

2.2.2.8 Pola Sosial

Pola sosial terdiri dari registrasi sosial, menghubungkan pengguna dengan pengguna lainnya, mengikuti pengguna lain, profil untuk memperkenalkan pengguna pada pengguna lain, grup, dan gamifikasi pada aplikasi yang sebenarnya bukan berupa game (hal. 265-282).

2.2.2.9 Umpan Balik dan Jangkauan

Umpan balik berupa pesan bila terjadi error yang disampaikan melalui kata-kata yang mudah dipahami, konfirmasi ketika pengguna menekan atau melakukan sesuatu, dan status sistem seperti status *loading*. Sementara itu, jangkauan berupa tap, *swipe* atau *flick*, dan *drag*. (hal. 283-308).

2.2.2.10 Bantuan

Bantuan dapat berupa penyampaian mengenai cara melakukan sesuatu, panduan untuk pengguna yang lebih terperinci, fitur untuk tanya jawab (FAQ), tur untuk fitur, tutorial, bantuan kontekstual untuk bagian spesifik dalam aplikasi, dan tangkapan umpan balik dari pengguna berupa error atau saran yang dapat disampaikan melalui email atau pesan lain (hal. 309-330).

2.2.2.11 Anti-Pola

Anti pola adalah hal-hal dalam aplikasi yang menjadi solusi yang cukup buruk dan sebisa mungkin dihindari. Beberapa hal ini yaitu *novel notions* yang menggunakan UI yang tidak biasa, kerumitan yang tidak perlu, metafora yang salah persepsi, kotak yang tidak penting dan merusak pola, *chart junk* atau visual pada grafik yang tidak perlu, dan lautan tombol. (hal. 331-361).

2.3. Teori Dokumen Kependudukan

Saat ini, dokumen kependudukan memiliki peran penting dalam hubungan antara pemerintah dengan setiap warga negaranya. Dokumen kependudukan ini dibuat dan diorganisasi oleh Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil.

2.3.1. Pengertian dan Tujuan Dokumen Kependudukan

2.3.1.1. Pengertian Dokumen Kependudukan

Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Pemerintah Kabupaten Bandung (2020) menuliskan pendapat dari beberapa ahli mengenai pengertian dokumen kependudukan. Pengertian ini berdasarkan pendapat Subekti dan Tjitrisoedibio, Vollmar, Nico Ngani dan I Nyoman Budi Jaya, serta Victor M. Situmorang dan Cormentyna Sitanggang. Jadi, catatan sipil adalah lembaga yang dibuat pemerintah yang bertugas menjaga dan memelihara catatan-catatan keperdataan sebagai media pembuktian kependudukan atau kejadian penting bagi warga negara.

2.3.1.2. Tujuan Dokumen Kependudukan

Dokumen Kependudukan memiliki berbagai tujuan, seperti yang tertulis pada jurnal sinta.unud.ac.id. Tujuan dokumen kependudukan yakni untuk menyediakan kepastian hukum pada berbagai pihak yang berkepentingan terkait sebuah permasalahan, membentuk ketertiban hukum, serta memperlancar kegiatan di pemerintahan mengenai administrasi kependudukan.

2.3.2. Jenis Dokumen Kependudukan

Jenis dokumen kependudukan ini terdiri dari kelahiran, perkawinan, perceraian, kematian, dan penggantian nama (Akah Desa, 2020).

2.3.2.1. Kelahiran

Peristiwa kelahiran harus dituliskan di selembar kertas berupa akta kelahiran. Akta ini sangat penting untuk mengatur dan mencatat mengenai kelahiran warga negara.

2.3.2.2. Perkawinan

Apabila warga Indonesia melakukan pernikahan, status hukum suami istri harus diikat secara hukum di Indonesia.

2.3.2.3. Perceraian

Selain perkawinan, perceraian juga harus dicatat sebagai pembuktian bahwa seorang warga negara Indonesia telah bebas dari ikatan pernikahan.

2.3.2.4. Kematian

Peristiwa kematian juga harus dituliskan dan dicatat dalam dokumen kependudukan, sehingga juga dapat mempermudah pencatatan kependudukan warga.

2.3.2.5. Penggantian Nama

Proses pergantian nama juga harus dicatat dalam bentuk dokumen kependudukan, sebagai identitas dari seorang warga Indonesia.

2.3.3. Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil

Teori mengenai dinas kependudukan dan pencatatan sipil (Disdukcapil) dituliskan dan dijabarkan dalam jurnal Krishardianto, dkk.

2.3.3.1. Visi dan Misi

Visi Disdukcapil yaitu “Tertib Administrasi Kependudukan dan Kepuasan Pelayanan Kepada Masyarakat”. Dalam proses pewujudan visi tersebut, terdapat misi yang diemban, yakni:

- a. Memajukan kualitas pelayanan masyarakat.
- b. Memajukan penanganan administrasi kependudukan.
- c. Menumbuhkan keterlibatan warga dalam melaksanakan kualitas administrasi kependudukan.

2.3.3.2. Tujuan

Tujuan Disdukcapil yakni sebagai berikut.

- a. Terbentuknya pelayanan administrasi kependudukan untuk menyediakan kenyamanan pada warga secara cepat, tepat, dan terjangkau.
- b. Terciptanya tertib administrasi kependudukan dalam mengurus data kependudukan.
- c. Terbentuknya keterlibatan warga melalui sosialisasi administrasi kependudukan, agar masyarakat semakin memahami terkait dokumen kependudukan.
- d. Terciptanya sarana dan prasarana dalam melaksanakan kegiatan.

2.3.3.3. Sasaran

Sasaran Disdukcapil yakni sebagai berikut.

- a. Menciptakan sarana dan prasarana administrasi kependudukan.
- b. Memajukan kualitas masyarakat.
- c. Meningkatkan kualitas pelayanan secara kualitas dan kuantitas.
- d. Mempermudah masyarakat menemukan dokumen akta dibidang kependudukan dan pencatatan sipil.
- e. Menumbuhkan kesadaran masyarakat atas data kepemilikan Kartu Tanda Penduduk (KTP), Kartu Keluarga (KK), dan Akta Catatan Sipil.
- f. Meningkatnya kualitas pencatatan dokumen kependudukan.
- g. Mempermudah jalinan kerja sama dengan berbagai pihak.
- h. Menciptakan jaringan online untuk meningkatkan pelayanan administrasi kependudukan.

2.3.3.4. Fungsi

Dipendukcapil memiliki berbagai fungsi, yakni sebagai berikut.

- a. Penyelenggaraan pencatatan dinas kependudukan dan catatan sipil.
- b. Perumusan program teknis dalam melakukan tugas di bidang kependudukan dan catatan sipil sesuai dengan kebijakan pemerintah.
- c. Penulisan persiapan program, pengendalian, evaluasi, dan pelaporan.

- d. Penanganan data kependudukan dan catatan sipil.
- e. Pengorganisasian penanganan administrasi kegiatan dan administrasi kependudukan dan catatan sipil.
- f. Pencatatan dan publikasi dokumen kependudukan dan catatan sipil.
- g. Pengelolaan informasi, sosialisasi, dan pelayanan masyarakat di bidang kependudukan dan catatan sipil.
- h. Penegakan dan pengawasan di bidang kependudukan dan catatan sipil.

2.3.3.5. Indikator Kinerja

Indikator kinerja Disdikcapil dalam melayani warga yakni segi produktivitas, responsivitas, dan kualitas pelayanan.

2.3.3.6. Prinsip

Prinsip dasar dalam melayani warga yang dianut oleh Disdukcapil yaitu sebagai berikut.

- a. Kesederhanaan tatanan pelayanan masyarakat, sehingga mudah dimengerti dan dilaksanakan.
- b. Tranparansi tentang persyaratan administratif tata cara permohonan pelayanan, serta transparansi susunan kerja yang bertanggung jawab dalam menyediakan pelayanan, rincian biaya yang tepat, serta tata cara pembayaran.

- c. Kejelasan hukum dan keamanan, proses, serta produk pelayanan masyarakat yang akurat.
- d. Ketepatan hasil produk pelayanan masyarakat secara benar.
- e. Kewajiban pimpinan sebagai pengelola pelayanan masyarakat yang bertanggung jawab atas penyelenggaraan pelayanan warga, serta mampu menangani permasalahan dalam pelaksanaan pelayanan masyarakat.
- f. Kelengkapan sarana dan prasarana yang mendukung berjalannya pelayanan masyarakat, termasuk sarana dan prasarana digital.
- g. Ketertiban, kesopanan, dan keramahan yang dilaksanakan oleh seluruh pegawai dalam melayani masyarakat.
- h. Kenyamanan dan keteraturan dalam lingkungan dinas untuk kenyamanan publik.