



Implementasi UI/UX Sistem Informasi SIDORA Disnaker Provinsi Lampung

^{1,*}Muhaqiqin, ²Wartarius, ³Igit Sabda Iman, ⁴Ridho Sholehurrohman,
⁵Agung Pambudi, & ⁶Rofif Ramadhan Khoirullah Sowija

^{1,3,4,5,6}Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Lampung, Jalan Prof. Dr Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Bandar Lampung, Indonesia

²Program Studi Ilmu Komputer PSDKU Way kanan, Universitas Lampung, Jl. Lintas Sumatra KM 190, Kampung Negeri Baru, Kec. Umpu Semenguk, Kabupaten Way Kanan, Lampung, Indonesia

Abstrak — Penelitian ini mengimplementasikan Sistem Informasi Dinas dan Surat (SIDORA) berbasis website pada Dinas Tenaga Kerja Provinsi Lampung untuk mendukung digitalisasi proses administrasi surat yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Permasalahan utama yang ditemukan adalah proses administrasi surat yang memerlukan waktu relatif lama, kesulitan dalam pelacakan dokumen, serta risiko kehilangan dan duplikasi data akibat belum adanya sistem terintegrasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web yang dapat mengoptimalkan proses administrasi surat dengan pendekatan User Interface (UI) dan User Experience (UX). Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC) dengan model Waterfall yang meliputi tahapan perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, dan pemeliharaan. Sistem dikembangkan menggunakan framework Laravel dengan fitur utama berupa pengelolaan surat masuk dan keluar, pembuatan surat, serta disposisi surat yang melibatkan tiga peran pengguna yaitu pegawai, pimpinan, dan super admin. Evaluasi sistem dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem SIDORA berhasil diimplementasikan dengan baik dan mampu meningkatkan efisiensi proses administrasi surat dibandingkan sistem manual sebelumnya. Hasil pengujian usability menunjukkan nilai rata-rata SUS sebesar 89,5 yang termasuk dalam kategori Excellent (Sangat Baik). Hal ini menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, navigasi yang jelas, serta diterima dengan baik oleh pengguna akhir. Dengan demikian, sistem SIDORA memberikan kontribusi dalam mendukung transformasi digital administrasi surat di lingkungan instansi pemerintahan.

Kata Kunci: Kerja Praktik; SIDORA; Sistem Informasi; UI/UX; Website.

Abstract — This study implements the SIDORA (Office and Document Information System) web-based application at the Manpower Office of Lampung Province to support the digital transformation of administrative correspondence processes that were previously conducted manually. The main problems identified include slow document processing, difficulties in document tracking, and risks of data loss and duplication due to the absence of an integrated system. This research aims to design and implement a web-based information system that optimizes correspondence management through User Interface (UI) and User Experience (UX) approaches. The system development method used is the System Development Life Cycle (SDLC) with the Waterfall model, consisting of planning, analysis, design, implementation, and maintenance stages. The system is developed using the Laravel framework with main features such as incoming and outgoing mail management, document creation, and disposition processes involving three user roles: employees, managers, and super administrators. System evaluation is conducted using the System Usability Scale (SUS) method to measure system usability. The results show that the SIDORA system has been successfully implemented and improves the efficiency of administrative correspondence compared to the previous manual system. Usability testing results show an average SUS score of 89.5, categorized as Excellent. This indicates that the system is highly usable, has clear navigation, and is well accepted by end users. Therefore, SIDORA contributes to supporting digital transformation in administrative correspondence within government institutions.

Keywords: Information Systems; UI/UX; Website; Internship; SIDORA

* Corresponding author :

Muhaqiqin

Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

email muhaqiqin@fmipa.unila.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini mendorong instansi pemerintahan untuk melakukan transformasi digital dalam rangka meningkatkan efisiensi, transparansi, dan kualitas pelayanan publik [1]. Penerapan konsep e-government telah menjadi kebutuhan penting dalam mendukung proses administrasi yang cepat, akurat, dan terdokumentasi dengan baik. Salah satu bentuk implementasinya adalah digitalisasi sistem administrasi surat menyurat yang selama ini masih banyak dilakukan secara manual.

Berdasarkan hasil observasi di Dinas Tenaga Kerja Provinsi Lampung, proses pengelolaan surat masih dilakukan secara konvensional melalui pencatatan fisik dan pengarsipan dokumen berbasis kertas. Proses ini meliputi pembuatan surat, pengajuan, disposisi, hingga persetujuan yang dilakukan secara berjenjang. Kondisi tersebut menimbulkan berbagai permasalahan seperti keterlambatan proses distribusi surat, risiko kehilangan dokumen, serta duplikasi data akibat tidak adanya sistem terintegrasi [2], [3]. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan petugas administrasi, rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam proses pembuatan dan disposisi surat berkisar antara 15–30 menit per dokumen tergantung kompleksitas alur persetujuan.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa sistem manual yang digunakan belum mampu memenuhi kebutuhan efisiensi kerja dan kecepatan layanan administrasi modern. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa sistem administrasi berbasis manual cenderung memiliki tingkat kesalahan yang lebih tinggi serta membutuhkan waktu proses yang lebih lama dibandingkan sistem digital terintegrasi [8], [13].

Dalam pengembangan sistem informasi, aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan sebuah sistem [4], [5]. UI/UX tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga memengaruhi kemudahan pengguna dalam memahami alur sistem dan menyelesaikan tugas secara efektif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan UI/UX yang baik dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna serta efektivitas penggunaan sistem, khususnya pada aplikasi berbasis web dan layanan publik digital [6], [7], [9]. Selain itu, penggunaan tools desain seperti Figma juga terbukti membantu proses perancangan antarmuka yang lebih sistematis dan kolaboratif [10].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan dan implementasi UI/UX pada Sistem Informasi Dinas dan Surat (SIDORA) berbasis website di Dinas Tenaga Kerja Provinsi Lampung. Sistem ini dirancang untuk mengotomatisasi proses administrasi surat mulai dari pembuatan, pengajuan, disposisi, hingga penandatanganan digital sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi proses administrasi.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC) dengan model Waterfall yang terdiri dari tahapan perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, dan pemeliharaan [11], [14]. Pendekatan ini dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis, terstruktur, serta sesuai untuk pengembangan sistem informasi berbasis web yang membutuhkan dokumentasi yang jelas pada setiap tahapannya.

Kontribusi dari penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi administrasi surat berbasis web yang tidak hanya mengotomatisasi proses manual, tetapi juga menerapkan pendekatan UI/UX yang berorientasi pada pengguna. Selain itu, evaluasi usability dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem. Dengan adanya SIDORA, diharapkan proses administrasi surat menjadi lebih cepat, terintegrasi, dan terdokumentasi dengan baik sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan publik di Dinas Tenaga Kerja Provinsi Lampung [15-17].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian ini menjelaskan tahapan yang digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Dinas dan Surat (SIDORA) berbasis website di Dinas Tenaga Kerja Provinsi Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami kebutuhan pengguna, menganalisis proses bisnis yang berjalan, serta merancang solusi sistem informasi berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan instansi. Tahapan penelitian dimulai dari proses observasi terhadap sistem administrasi surat yang masih berjalan secara manual, kemudian dilanjutkan dengan analisis kebutuhan sistem, perancangan, implementasi, hingga pengujian sistem menggunakan metode usability..

2.1. Metode Pengumpulan Data

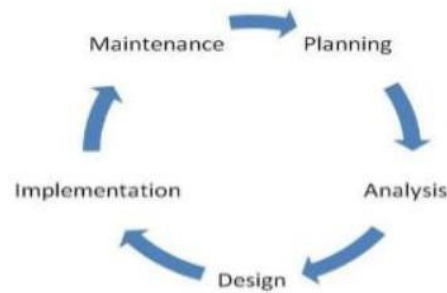
Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tiga metode utama, yaitu:

- A. Wawancara: Wawancara dilakukan dengan pegawai administrasi dan pembimbing lapangan di Dinas Tenaga Kerja Provinsi Lampung untuk memperoleh informasi mengenai alur proses surat menyurat, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan sistem yang diharapkan..
- B. Observasi: Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses administrasi surat masuk dan surat keluar yang masih dilakukan secara manual. Dari hasil observasi ditemukan bahwa proses pencatatan, disposisi, dan pengarsipan masih dilakukan secara fisik sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan, duplikasi data, dan kesulitan pelacakan dokumen.
- C. Studi Pustaka: Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji jurnal, buku, dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan pengembangan sistem informasi, UI/UX, serta metode SDLC dan usability testing [4], [6], [11], [14], [18].

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem SIDORA menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) dengan model Waterfall yang terdiri dari beberapa tahapan berikut:

- A. *Planning* (Perencanaan): Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan, menentukan ruang lingkup sistem, serta menetapkan tujuan pengembangan sistem informasi SIDORA.
- B. *Analysis* (Analisis): Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem berdasarkan proses bisnis administrasi surat di instansi. Hasil analisis menunjukkan perlunya sistem terintegrasi untuk mempercepat proses surat menyurat dan mengurangi ketergantungan pada dokumen fisik.
- C. *Design* (Perancangan): Tahap ini mencakup perancangan sistem meliputi desain antarmuka pengguna (UI), alur sistem, serta perancangan basis data. Desain UI/UX dibuat menggunakan Figma untuk menghasilkan prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah dipahami [10].
- D. *Implementation* (Implementasi): Sistem diimplementasikan menggunakan framework Laravel berbasis PHP. Implementasi mencakup fitur login multi-user, pengelolaan surat masuk dan keluar, disposisi surat, serta dashboard untuk masing-masing peran pengguna (pegawai, pimpinan, dan super admin) [11].
- E. *Maintenance* (Pemeliharaan): Tahap pemeliharaan dilakukan untuk perbaikan bug, peningkatan performa, serta penyesuaian sistem berdasarkan masukan pengguna setelah implementasi.



Gambar 1. Tahapan-tahapan SDLC model Waterfall

2.3. Metode Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem SIDORA dari perspektif pengguna akhir. Pengujian melibatkan 5 responden yang mewakili pengguna sistem, yaitu: 2 pegawai administrasi, 2 pimpinan, dan 1 super admin. Sebelum pengisian kuesioner SUS, setiap responden diberikan kesempatan untuk menggunakan sistem selama $\pm 15-20$ menit. Dalam waktu tersebut, responden diminta melakukan beberapa aktivitas utama, seperti: login ke sistem, melihat daftar surat masuk dan keluar, membuat surat, melakukan disposisi, dan mengakses dashboard sesuai peran pengguna

Setelah itu, responden mengisi kuesioner SUS yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert 1–5. Hasil pengujian kemudian dihitung menggunakan standar metode SUS untuk memperoleh nilai akhir usability sistem dalam rentang 0–100 [15].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

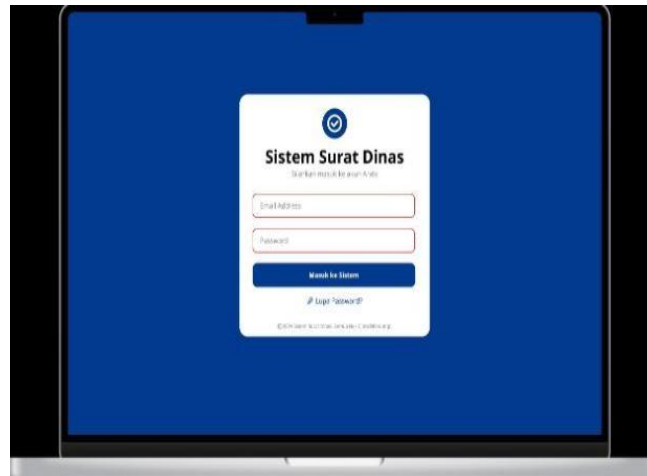
Bagian ini menyajikan hasil implementasi dan pengujian Sistem Informasi Dinas dan Surat (SIDORA) berbasis website yang dikembangkan untuk Dinas Tenaga Kerja Provinsi Lampung. Hasil penelitian ditampilkan dalam bentuk tangkapan layar sistem serta data kuantitatif dari uji usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Penyajian ini bertujuan untuk menunjukkan sejauh mana sistem yang dibangun mampu menjawab permasalahan administrasi surat yang sebelumnya masih dilakukan secara manual.

Selain itu, bagian ini mengulas temuan penelitian dengan menyoroti kelebihan dan kekurangan sistem, membandingkan hasil dengan sistem manual sebelumnya, serta mengaitkan hasil implementasi dengan metode penelitian yang telah dijelaskan pada Bab II. Dengan demikian, pembahasan tidak hanya menekankan pencapaian teknis, tetapi juga aspek evaluasi usability dan efektivitas sistem.

3.1. Hasil Implementasi Sistem

Hasil implementasi Sistem Informasi Dinas dan Surat (SIDORA) menunjukkan bahwa sistem telah berhasil dibangun berbasis website menggunakan framework Laravel. Sistem ini dirancang untuk mendukung digitalisasi proses administrasi surat yang mencakup pembuatan surat, pengelolaan surat masuk dan keluar, serta proses disposisi secara elektronik. Sistem SIDORA memiliki tiga jenis pengguna utama, yaitu pegawai, pimpinan, dan super admin, yang masing-masing memiliki hak akses berbeda sesuai dengan perannya dalam sistem.

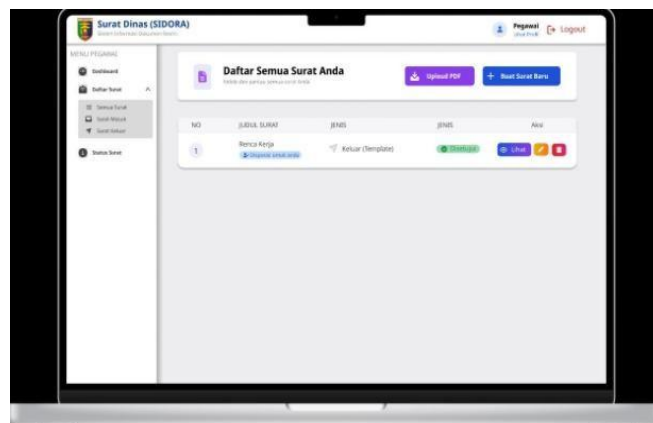
3.1.1 Tampilan Halaman *Login*



Gambar 2 Halaman *Login* Seluruh User

Gambar 2 merupakan tampilan halaman login untuk seluruh user yaitu pegawai, pimpinan, dan admin dari implementasi wireframe. Untuk masuk ke dalam sistem, dimana user harus menginputkan email beserta password yang telah ditambah ke dalam database oleh admin.

3.1.2 Tampilan Halaman Surat Masuk dan Surat Keluar

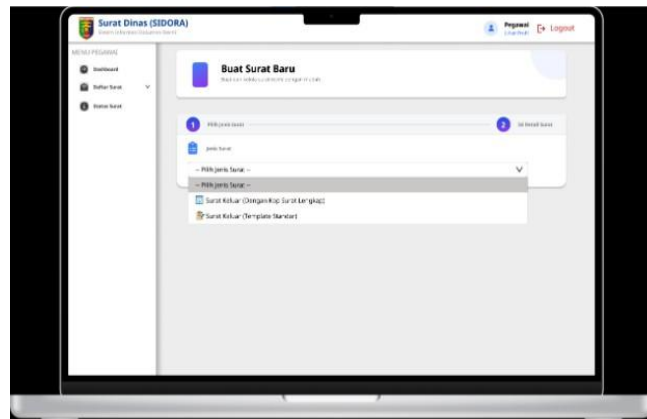


Gambar 3. Halaman Menu Daftar Surat

Gambar 3 merupakan tampilan dari implementasi wireframe Halaman Daftar Surat Masuk dan Surat Keluar Pegawai. Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar surat yang masuk dan keluar. Pengguna dapat melihat detail surat serta melakukan tindakan sesuai dengan peran masing-masing, seperti verifikasi atau disposisi.

3.1.3 Halaman Pembuatan Surat

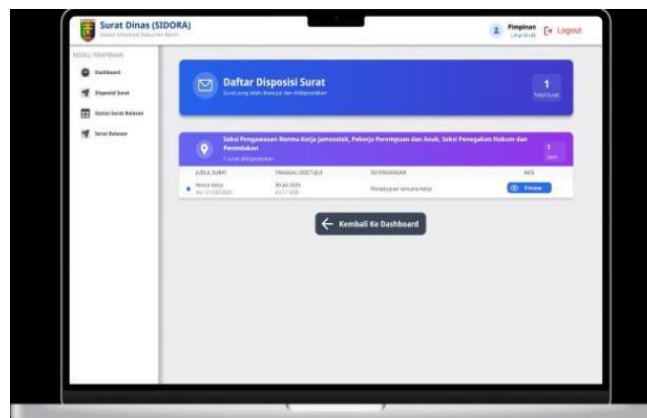
Gambar 4 merupakan tampilan dari implementasi wireframe Halaman Membuat Surat Keluar Pegawai. Halaman pembuatan surat digunakan oleh pegawai untuk membuat surat secara digital melalui form yang telah disediakan sistem. Data surat yang dibuat akan tersimpan otomatis ke dalam database sistem.



Gambar 4. Halaman Membuat Surat Pegawai

3.1.4 Halaman Disposisi Surat

Gambar 5 merupakan tampilan dari implementasi wireframe Halaman Disposisi Surat Masuk Dari Pegawai ke Pimpinan. Halaman disposisi digunakan oleh pimpinan untuk memberikan arahan terhadap surat masuk. Proses disposisi dilakukan secara digital sehingga dapat mempercepat alur persetujuan surat.



Gambar 5. Halaman Membuat Surat Pegawai

Secara keseluruhan, hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem SIDORA telah menyediakan antarmuka yang sederhana, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di lingkungan instansi.

3.2. Pembahasan

Pembahasan pada bagian ini mengacu pada metode penelitian yang telah dijelaskan pada Bab II, khususnya penerapan metode System Development Life Cycle (SDLC) dalam pengembangan sistem serta System Usability Scale (SUS) sebagai metode evaluasi tingkat kegunaan sistem. Dengan demikian, hasil yang disajikan tidak hanya berupa implementasi teknis, tetapi juga analisis kesesuaian antara perancangan sistem dan kebutuhan pengguna akhir.

3.2.1 Pengujian Usability

Pengujian sistem Sistem Informasi Dinas dan Surat (SIDORA) dilaksanakan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Tujuan utamanya adalah untuk mengukur tingkat *usability* atau kemudahan penggunaan sistem yang telah dikembangkan. Pengujian ini melibatkan lima partisipan yang dipilih untuk mewakili tiga role pengguna utama: Admin, Pegawai, dan Pimpinan, memastikan hasil yang didapat mencerminkan pandangan end user. Sebelum pengisian kuesioner, responden terlebih dahulu diberikan kesempatan menggunakan sistem SIDORA untuk menjalankan fitur utama

©2026 Ilmu Komputer Unila Publishing Network all rights reserved seperti login, pengelolaan surat, disposisi, dan akses dashboard sehingga respon yang diberikan berdasarkan pengalaman penggunaan langsung (hands-on experience) terhadap sistem.

Metode SUS sendiri menggunakan 10 butir pertanyaan dengan skala Likert 1–5 (dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju), di mana pertanyaan-pertanyaan tersebut disusun secara bergantian antara pernyataan positif dan negatif untuk meminimalisir bias jawaban responden. Diberikan daftar pertanyaan SUS yang dibagikan kepada responden ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pertanyaan tentang kelayakan sistem dengan metode SUS (Metode *System Usability Scale*)

Kode	Item Pertanyaan
P1	Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan sistem ini
P2	Saya melihat sistem ini terlalu kompleks (memuat banyak hal yang tidak perlu)
P3	Saya menilai sistem ini mudah diakses
P4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk mengakses sistem ini
P5	Saya menilai fungsi/fitur yang disediakan pada sistem ini didesain dan disiapkan dengan cara baik
P6	Saya menilai terlalu banyak ketidaksesuaian pada sistem ini
P7	Saya merasa kebanyakan user akan mudah mengakses sistem ini dengan cepat
P8	Saya menemukan, sistem ini sangat rumit untuk digunakan
P9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini
P10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat memulai menggunakan aplikasi ini

Dari pertanyaan yang ada pada Tabel 1 tersebut kemudian diperoleh hasil jawaban responden yang ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Jawaban Responden

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	3	2	4	1	4	1	3	1	4	1
2	4	2	5	3	5	2	5	1	5	1
3	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
4	5	2	5	3	5	3	5	2	5	2
5	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2

3.2.2 Perhitungan Skor SUS

Proses perhitungan skor System Usability Scale (SUS) dilakukan dengan langkah-langkah spesifik: pertama, skor untuk pertanyaan ganjil (P1,P3,P5,P7,P9) dihitung menggunakan rumus $\text{Skor} = \text{Jawaban} - 1$, sedangkan skor untuk pertanyaan genap (P2,P4,P6,P8,P10) menggunakan rumus $\text{Skor} = 5 - \text{Jawaban}$. Selanjutnya, skor dari seluruh 10 butir pertanyaan dijumlahkan, dan hasil penjumlahan tersebut kemudian dikalikan 2,5 untuk menghasilkan nilai akhir SUS yang berada dalam rentang 0–100.

Berdasarkan prosedur ini, perhitungan skor SUS untuk setiap responden disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Skor SUS

Responden	Skor SUS
1	80
2	87,5
3	100
4	82,5
5	97,5

Rata-rata skor *System Usability Scale* (SUS) diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor akhir dari responden, kemudian total tersebut dibagi dengan jumlah responden, menghasilkan nilai rata-rata akhir 89,5.

3.2.3 Analisis Hasil

Berdasarkan interpretasi skor *System Usability Scale* (SUS), di mana skor ≥ 85 dikategorikan Sangat Baik (*Excellent*), nilai rata-rata 89,5 yang diperoleh sistem SIDORA menempatkannya dalam kategori tertinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa sistem tersebut dinilai sangat mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, serta memberikan pengalaman pengguna yang nyaman bagi pegawai Dinas Tenaga Kerja Provinsi Lampung sebagai pengguna akhir (end user). Selain itu, hasil ini juga menunjukkan bahwa desain UI/UX yang diterapkan mampu mengurangi beban kognitif pengguna dalam menyelesaikan proses administrasi surat, sehingga interaksi dengan sistem menjadi lebih efektif dan intuitif.

3.2.4 Perbandingan Sistem Lama dan SIDORA

Sebelum implementasi SIDORA, proses administrasi surat dilakukan secara manual menggunakan dokumen fisik. Proses ini menyebabkan keterlambatan, kesulitan pelacakan, serta risiko kehilangan data. Setelah implementasi SIDORA, seluruh proses telah terdigitalisasi dan terintegrasi.

Tabel 4. Perbandingan Sistem

Aspek	Sistem Manual	SIDORA
Pembuatan surat	Manual	Digital
Disposisi	Berjenjang	Real-time
Pelacakan	Sulit	Mudah
Arsip	Fisik	Database
Risiko kehilangan	Tinggi	Rendah
Waktu proses	$\pm 15-45$ menit	$\pm 5-10$ menit

Berdasarkan tabel tersebut, SIDORA memberikan peningkatan signifikan dalam efisiensi, efektivitas, dan kecepatan proses administrasi surat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Dinas dan Surat (SIDORA) berbasis website berhasil diimplementasikan untuk mendukung digitalisasi proses administrasi surat di Dinas Tenaga Kerja Provinsi Lampung. Sistem ini dibangun menggunakan framework Laravel dengan fitur utama yang mencakup pengelolaan surat masuk dan

keluar, pembuatan surat secara digital, serta proses disposisi yang melibatkan tiga peran pengguna yaitu pegawai, pimpinan, dan super admin. Implementasi sistem ini mampu mengatasi permasalahan pada proses administrasi manual sebelumnya, seperti keterlambatan proses, kesulitan pelacakan dokumen, serta risiko kehilangan dan duplikasi data, sehingga proses administrasi menjadi lebih efisien dan terstruktur.

Hasil pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa sistem SIDORA memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,5 yang termasuk dalam kategori Excellent (Sangat Baik). Hal ini menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi serta dapat diterima dengan baik oleh pengguna akhir. Selain itu, penerapan pendekatan UI/UX dalam pengembangan sistem terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem, sehingga sistem tidak hanya berfungsi secara teknis tetapi juga efektif dari sisi pengalaman pengguna. Secara keseluruhan, SIDORA memberikan kontribusi nyata dalam mendukung transformasi digital pada proses administrasi surat di lingkungan instansi pemerintahan dengan menghadirkan sistem yang lebih cepat, terintegrasi, dan terdokumentasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. R. Aprianty, “Penerapan Kebijakan E-Government dalam Peningkatan Mutu Pelayanan Publik di Kantor Kecamatan Sambutan Kota Samarinda,” *Pelayanan Publik Dalam E-Goverment*, vol. volume 4, no. 4, p. hlm. 1593., 2016.
- [2] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, “Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma,” *J. Inform. Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- [3] I. Baihaqi *et al.*, “Analisis UI / UX Pada Aplikasi SITETEH DPMPTSP Kabupaten Karawang Dengan Metode Design Thinking,” vol. 3, no. 1, pp. 164–173, 2024.
- [4] K. A. Lestari and R. H. -, “Pembuatan Prototype Ui/Ux Aplikasi Penyewaan Sepeda Motor Untuk Masyarakat,” *J. Media Infotama*, vol. 19, no. 2, pp. 479–486, 2023, doi: 10.37676/jmi.v19i2.4375.
- [5] K. N. B. Putra, I. W. Swandi, and I. A. D. K. Ari, “Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pencari Pekerja Di Pt Kalman Group Indonesia,” *Amarasi J. Desain Komun. Vis.*, vol. 4, no. 02, pp. 256–265, 2023, doi: 10.59997/amarasi.v4i02.2454.
- [6] F. F. R. R. Fera, Angga Rustiawan, Dwi Ophi Ramadhan, Gugun Dermawan, Hendra Nelva Saputra, and Alwas Muis, “Perancangan UI/UX Sistem Manajemen Persuratan Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Process.*, vol. 20, no. 1, pp. 68–74, 2025, doi: 10.33998/processor.2025.20.1.2188.
- [7] A. P. Qirani, P. Dellia, I. I. Laili, S. P. Cahyani, N. Rizqiullah, and A. Zahrial, “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA,” *J. Media Inform. [Jumin]*, vol. 5, no. 2, pp. 189–195, 2024, [Online]. Available: <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin>
- [8] R. Sholehurrohman, IS Ilman, M Anggraeni, R Taufik, and M Muhaqiqin, “Sistem Informasi Manajemen Surat Pada Fitur Surat Dinas di Badan Pusat Statistik Kabupaten Pringsewu,” *Jurnal Komputasi*, vol. 13, no.1, 2025.
- [9] I. A. Kurnia, A. Wahyudin, and R. R. J. Putra, “Perancangan UI/UX Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) Pada Website Aplikasi Pemerintah Desa Menggunakan Metode Design Thinking,” *Digit. Transform. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1121–1131, 2025, doi: 10.47709/digitech.v4i2.5226.
- [10] H. Maulana and R. D. Kartikasari, “Analisis Efisiensi Penggunaan Figma dalam Desain Antarmuka Pengguna bagi Mahasiswa,” *Hal*, pp. 1–5, 2023.

- [11] W. Ningsih and H. Nurfauziah, “Perbandingan Model Waterfall Dan Metode Prototype Untuk Pengembangan Aplikasi Pada Sistem Informasi,” *J. Ilm. METADATA*, vol. 5, no. 1, pp. 83–95, 2023, doi: 10.47652/metadata.v5i1.311.
- [12] R. Sholehurrohman, IS Ilman, M Muhaqiqin, R Taufik, “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventori Pada Cv. Moria Berbasis Java,” *Jurnal Pepadun. Vol.3 (2)*, pp: 306-313. 2022.
- [13] C. Ramadhan and R. Firdaus, “Peran Vital Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen dalam Kehidupan Mahasiswa Prodi Akuntansi,” *JICN J. Intelek dan Cendekiawan Nusant.*, vol. 1, no. 3, pp. 4322–4329, 2024.
- [14] M. Iswanti, “Implementasi Metode Software Development Life Cycle (SDLC) pada sistem Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web,” *JIFT J. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 22–30, 2023.
- [15] M Muhaqiqin, D. Faradila, R. Sholehurrohman, R. Taufik, IS Ilman, w Wartariyus, “Sistem Reporting Benefit Karyawan PT Great Giant Pineapple Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter 4”, *Jurnal Pepadun. Vol.4 (1)*, pp: 10-19, 2023.
- [16] S. Qurrota A’yuni, I. A. Pribadi, R. Sholehurrohman, dan D. Sakethi, “Sistem Informasi Rekomendasi Kartu Indonesia Pintar (KIP) Kuliah Gerakan Ayo Kuliah (GAK) dengan User Acceptance Testing (UAT),” *Jurnal Pepadun*, vol. 4, no. 2, pp. 149–157, 2023.
- [17] F. A. Bayumi, M. I. Parabi, O. D. E. Wulansari, dan R. Sholehurrohman, “Implementasi Cash Management System Menggunakan Real-Time Payment untuk Optimalisasi Layanan Sistem Koperasi Simpan Pinjam Sekolah,” *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, vol. 15, no. 2, pp. 164–180, Okt. 2025. doi: 10.34010/jamika.v15i2.16912.
- [18] R. Sholehurrohman et al., “Implementation of Black-Box Testing on the Information System for the Smart Indonesian Card College Recommendation,” *Journal of Elektronik Sistem Informasi (JESII)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–11, Jun. 2025. doi: 10.31848/jesii.v3i1.4038.