

USER INTERFACE DESIGN APLIKASI PELAYANAN DI KANTOR DESA HEGARMANAH BERBASIS MOBILE DENGAN *DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY* (DSRM)

Irvan Nugraha Fatoni, Ismi Kaniawulan, Lise Sri Andar Muni

Program Studi Teknik Informatika S1, Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana Purwakarta

Jl Cikopak Sadang No 53 Purwakarta, Indonesia

irvannugraha43@wastukencana.ac.id, ismi@wastukencana.ac.id, lise@wastukencana.ac.id

ABSTRAK

Kantor Desa Hegarmanah merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Babakanncikao, Kabupaten Purwakarta yang bergerak di bidang instansi pelayanan dan informasi untuk masyarakat desa Hergamanah. Pelayanan yang dilakukan di Kantor Desa Hergamanah masih menggunakan cara manual, apabila masyarakat hendak menggunakan jasa pelayanan berupa surat menyurat yang datang ke Kantor Desa Hegarmanah harus terlebih dahulu menyerahkan data diri untuk diproses secara manual oleh staff yang berada di Kantor Desa Hegarmanah, kurangnya media informasi seperti pembagian bantuan langsung tunai (BLT), sistem pencatatan penduduk, dan berita acara rapat yang sudah berlangsung di Kantor Desa Hergamanah. Melihat fakta di lapangan bahwa masyarakat desa Hergamanah sudah cukup maju dan sudah mampu menggunakan *smartphone* maka dari permasalahan tersebut dibutuhkan suatu aplikasi *mobile* untuk dapat menghubungkan antara masyarakat dan petugas kantor Desa Hergamanah. Penelitian berfokus pada perancangan rekomendasi aplikasi dengan menganalisis dan mendesain *User Interface* dan *User Experience* menggunakan metode *Design Science Research Methodology* (DSRM). DSRM merupakan metodologi penelitian pada bidang ilmu desain sistem informasi yang menggabungkan antara prinsip, praktik. Metode ini sangat cocok digunakan dalam bidang pelayanan sehingga dapat memudahkan penulis membuat desain sesuai prosedur. Perancangan dibangun dalam bentuk *prototype* menggunakan aplikasi *tools Figma* dan berhasil diuji pada 30 narasumber dengan menggunakan Uji *System Usability Scale* (SUS) dengan hasil 82,583 maka dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian memunjukkan bahwa perancangan ini *acceptable* (dapat diterima oleh pengguna) sehingga dapat dijadikan bahan acuan sebagai sarana media penyapaian informasi di Desa Hegarmanah.

Kata kunci: DSRM, Kantor Desa, SUS, *User Interface*(UI), *User Experience*(UX), *Figma*

1. PENDAHULUAN

Pekembangan teknologi informasi pada saat ini sudah sangat berkembang secara cepat dan pesat, dimana dengan penggunaan teknologi dapat membantu pekerjaan menjadi lebih cepat dan juga efisien. Konsep desa cerdas memiliki tujuan mengelola dan sebagai pelayanan bagi masyarakat. Konsep dasar desa cerdas yaitu menghimpun masyarakat dari berbagai aspek dan mewujudkannya menggunakan teknologi informasi yang bermanfaat. [1]

Kantor Desa Hegarmanah merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Babakanncikao, Kabupaten Purwakarta yang bergerak di bidang instansi pelayanan dan informasi bagi masyarakat desa Hegarmanah. Pelayanan yang ditawarkan pada kantor desa Hegarmanah ini masih menggunakan cara manual, dimana masyarakat hendak menggunakan jasa pelayanan kantor desa dapat dilakukan dengan mendatangi kantor desa dengan menyerahkan data diri yang kemudian diproses secara manual oleh staff. Masyarakat desa Hegarmanah sudah cukup maju dimana rata-rata masyarakat sudah menggunakan *smartphone* maka dari itu melihat permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlunya suatu aplikasi *mobile* yang memudahkan masyarakat untuk dapat mengakses pelayanan desa. Aplikasi *mobile*

merupakan perangkat lunak yang diperuntukan untuk pelayanan dan media informasi.

Aplikasi *mobile* merupakan faktor penting yang perlu diuji secara lebih lanjut terkait mekanisme sistem, desain *user interface* (UI). Desain UI mempunyai peranan utama dikarenakan penghubung sistem dengan penggunanya, desain UI dapat dibuat sebaik mungkin karena membentuk persepsi kepada pengguna terhadap suatu perangkat lunak yang digunakan serta memperhatikan kemudahan penggunaan. [2] *User Interface* (UI) atau antarmuka adalah apa yang dilihat pengguna saat menjalankan suatu program, sedangkan *User Experience* (UX) adalah apa yang dirasakan pengguna saat menjalankan program tersebut. [3]

Design Science Research Methodology (DSRM) adalah metodologi penelitian di bidang ilmu desain sistem informasi yang menggabungkan prinsip, praktik, dan prosedur, dan umumnya digunakan dalam penelitian yang berkaitan dengan desain layanan dalam bentuk sistem informasi. [4]

Berdasarkan penelitian tersebut, maka penelitian ini akan membahas “*User Interface Design Aplikasi Pelayanan di Kantor Desa Hegarmanah Berbasis Mobile Dengan Design Science Research Methodology* (DSRM).”

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. User Interface

User Interface adalah kumpulan gambar dan tampilan yang dapat dipahami yang diprogram untuk dibaca oleh sistem operasi komputer dan berfungsi sebagaimana dimaksud. *User interface* merupakan salah satu elemen yang memengaruhi seberapa banyak lalu lintas yang diterima situs web. karena antarmuka pengguna memungkinkan interaksi dengan logika pemrograman. Oleh karena itu, desain antarmuka pengguna sangat penting karena semakin efektif dan efisien sebuah desain, semakin sering pengguna akan tetap berada di situs web.[5]

2.2. User Experience

User Experience mempunyai tujuan untuk meningkatkan kegunaan, aksesibilitas, dan kenyamanan pengguna melalui interaksi dengan produk atau aplikasi dikenal sebagai desain pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna yang dimiliki pengguna adalah penentu utama keberhasilan pengembangan suatu aplikasi, sehingga sangat penting untuk memprioritaskan hal ini saat membuat desain. [6]

2.3. Aplikasi Mobile

Perangkat lunak yang dikenal sebagai aplikasi *mobile* dirancang untuk berjalan di perangkat elektronik portabel seperti tablet dan *smartphone*, dll. Aplikasi dapat diunduh dan memiliki fitur khusus yang meningkatkan fungsi perangkat seluler itu sendiri disebut sebagai aplikasi *mobile*. Bergantung pada sistem operasinya, pengguna dapat mengakses situs web resmi tertentu untuk mendapatkan aplikasi *mobile* yang diperlukan. [7]

2.4. Desa

Desa adalah suatu wadah masyarakat yang diakui secara hukum berdasarkan budaya dan hukum adat yang menempati wilayah tertentu, memiliki ikatan jasmani dan rohani yang sangat kuat, serta memiliki kesamaan kepentingan. Desa merupakan perwujudan fisik, sosial, ekonomi, politik, keamanan dan budaya suatu wilayah, yang ada hubungannya dan berdampak pada wilayah lain. Desa adalah satuan wilayah yang dihuni oleh banyak keluarga yang mempunyai sistem pemerintahan sendiri (dipimpin oleh seorang kepala desa), atau desa adalah kumpulan tempat tinggal di luar kota yang merupakan satu kesatuan. [1]

2.5. Design Science Research Methodologi

Design Science Research Methodologi (DSRM) adalah metodologi penelitian di bidang ilmu desain sistem informasi yang menggabungkan prinsip, praktik, dan prosedur, dan umumnya digunakan dalam penelitian yang berkaitan dengan desain layanan dalam bentuk sistem informasi. Identifikasi masalah dan motivasi, definisi tujuan solusi, desain dan pengembangan, demonstrasi, evaluasi, dan komunikasi adalah langkah-langkah penelitiannya. [8]

2.6. System Usability Scale

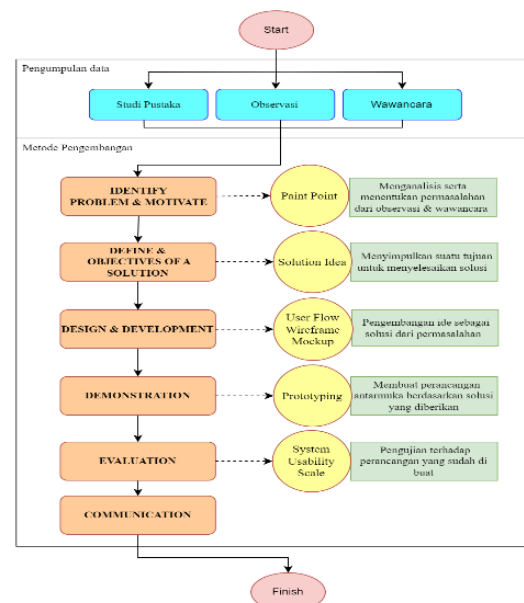
Alat untuk mengevaluasi kegunaan sistem komputer yang berpusat pada pengguna adalah skala kegunaan sistem. Pendekatan ini cukup mudah dan sering digunakan dalam penelitian. Sepuluh pertanyaan dan lima tanggapan membentuk teknik Skala Kegunaan Sistem. Pedoman penentuan skor rata-rata adalah sebagai berikut:

- Skor pengguna untuk pertanyaan dengan angka ganjil di antara 10 pertanyaan akan dikurangi 1.
- Untuk masing-masing dari 10 pertanyaan dengan angka genap, skor pengguna dikurangi dari nilai 5 untuk menentukan hasil akhir.
- Hasil penjumlahan hasil setiap bilangan dikalikan 2,5 untuk mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan. [9]

2.7. Figma

Perangkat lunak desain *Figma* sering digunakan untuk pengembangan desktop, seluler, situs web, dan aplikasi lainnya. Dengan terhubung ke internet, *Figma* dapat digunakan dengan sistem operasi *Windows*, *Linux*, atau *Mac*. Secara umum, mereka yang bekerja di domain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, desain web, dan bidang terkait lainnya sering menggunakan *Figma*. *Figma* memiliki kelebihan yaitu banyak orang dapat mengerjakan proyek yang sama secara bersamaan meskipun berada di berbagai lokasi selain memiliki kemampuan yang lengkap seperti *Adobe XD*. Ini disebut sebagai kolaborasi grup, dan banyak antarmuka pengguna dan desainer pengalaman pengguna sekarang menggunakan aplikasi *figma* untuk membuat situs web dan aplikasi karena kemungkinannya. [10]

3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Metode DSRM

Design Science Research Methodology adalah metode yang digunakan pada penelitian ini, yang terdiri dari enam tahap. Untuk memastikan bahwa hasil penelitian tidak menyimpang dari tujuan awal, penulis menggunakan jalur penelitian sebagai pedoman dalam melakukan penelitian ini

3.1. Problem Identification and Motivation

Tahap pertama penulis merancang desain *user interface* dan *user experience*. Pada tahap ini dilakukan identifikasi dan memahami kebutuhan pengguna dengan pengumpulan data yang dilakukan secara wawancara langsung dengan petugas yang berada di kantor tersebut. Setelah teridentifikasi permasalahannya kemudian akan dibuat kedalam bentuk *paint point*.

3.2. Define the objective for a solution

Pada tahap ini, semua masalah yang diungkapkan dari wawancara dengan petugas Kantor Desa Hegarmanah dibahas dan diputuskan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang ada sesuai dengan kebutuhan pengguna yang telah dipenuhi pada tahap sebelumnya.

3.3. Design and development

Pada tahap desain dan pengembangan, rancangan desain dibuat untuk menyelesaikan masalah yang ada di kantor desa Hegarmanah. Penulis akan membuat desain *interface* berupa prototype aplikasi pelayanan menggunakan aplikasi *Figma*.

3.4. Demonstration

Skenario demonstrasi adalah dimana pengguna dapat menggunakan semua fitur desain *prototype* aplikasi dengan baik dan mudah.

3.5. Evaluation

Tahap *evaluation* dilakukan dengan mengukur tingkat kegunaan dari hasil rancangan desain kepada petugas kantor desa Hegarmanah dan pengguna lainnya. Pada tahap evaluasi ini penulis menggunakan metode uji *System usability scale*. Sebelumnya penulis menyebarkan kuesioner kepada responden dalam pengujian *system usability scale*

3.6. Communication

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dimana perancangan yang mengilustrasikan masalah, solusi berupa rancangan desain aplikasi berbasis *mobile* dan hasil pengujian dalam bentuk dokumentasi laporan skripsi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Problem identification and motivation

Narasumber yang diwawancarai adalah dua orang staff Desa dan tiga orang masyarakat Desa Hegarmanah yaitu yang pertama Bernama Muhammad Fikri berusia 24 tahun, dan yang kedua bernama Yunita Sugiana berusia 32 tahun, untuk penduduk desa

yang pertama Bernama Dani Hamdani berusia 35 tahun, yang kedua bernama Fauzi Ridwan berusia 23 tahun, dan yang terakhir Bernama Neni Trisnawati berusia 34 tahun.

Dari data hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa staff dan masyarakat mengeluhkan kurangnya media saran penyampaian informasi. Masyarakat yang akan melakukan pelayanan administrasi harus datang dan mengantri, terbatasnya media untuk menyampaikan aspirasi kepada kepala desa berserta jajarannya dan kurangnya media penyampaian informasi dari pihak kantor desa terhadap masyarakat. Dari beberapa aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa staff dan masyarakat desa Hegarmanah membutuhkan suatu aplikasi untuk mempermudah media informasi yang terdapat aspek seperti pelayanan administrasi, media penyampaian aspirasi, dan media penyampaian informasi yang menarik serta mudah dipahami. Oleh karena itu sebelum dilakukannya pembuatan sistem maka dibuatkanlah suatu *design user interface* terlebih dahulu, selain itu *design user interface* memiliki peranan penting karena merupakan penghubung secara langsung antara sistem dengan penggunaannya sehingga perlu memperhatikan kemudahan penggunaan agar dapat diterima oleh pengguna.

4.2. Define the object for a solution

4.2.1. Conceptual Design



Gambar 2. diagram *affinitas*

Pada tahap ini, dilakukan pemetaan dan pengelompokan terhadap hasil wawancara yang telah diperoleh pada tahap pengumpulan data. Tujuannya untuk memetakan informasi, pendapat, dan harapan dari banyak pengguna menjadi catatan prioritas yang

dapat digunakan sebagai *insight* untuk tahap selanjutnya. Selanjutnya, data dan informasi yang telah dikumpulkan dikelompokkan berdasarkan beberapa faktor, seperti tujuan dan keinginan, tugas dan kebutuhan, dan *pain point*. Berikut merupakan diagram *affinitas*.

4.2.2. Specify Requirement

Berdasarkan informasi dan hasil analisis dari tahap sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa kriteria aplikasi Pelayanan umum yang menjadi kebutuhan, harapan, serta solusi dari masalah yang dihadapi pengguna, diantaranya:

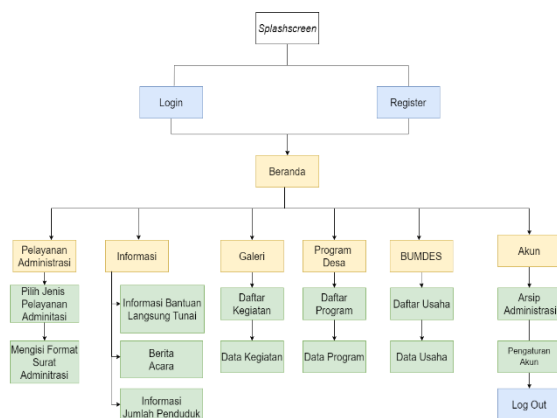
- Membutuhkan tampilan tidak membingungkan, mudah dipahami serta mudah digunakan
- Membutuhkan aplikasi yang tidak terlalu banyak fitur sehingga tidak rumit dan mudah di gunakan
- Membutuhkan aplikasi untuk mempermudah pelayanan administrasi
- Membutuhkan aplikasi sebagai sarana aspirasi warga
- Membutuhkan aplikasi sebagai media penyampaian informasi.
- Membutuhkan fitur dalam aplikasi untuk memudahkan komunikasi, seperti chat, dan telepon.

4.3. Design and defelopment

Pada tahap *Design and Development* dilakukan penempatan elemen-elemen interaksi perancangan desain antarmuka aplikasi berdasarkan hasil yang sudah diproses pada tahap sebelumnya.

4.3.1. User Flow

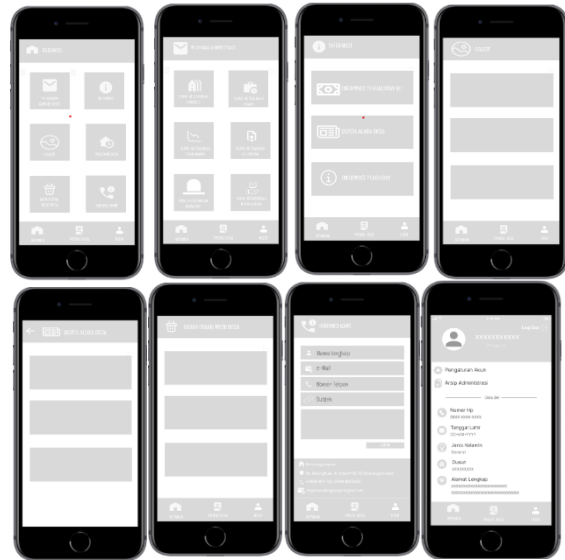
User flow digunakan untuk menggambarkan bagaimana sistem atau aplikasi digunakan untuk melakukan tugas atau pekerjaan tertentu. Jenis pekerjaan yang dapat dilakukan pengguna diperhitungkan saat membuat Alur Pengguna dalam penelitian ini merupakan langkah-langkah atau urutan tindakan yang harus dilakukan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembuatan *prototype*



Gambar 3. User Flow

4.3.2. Wireframe

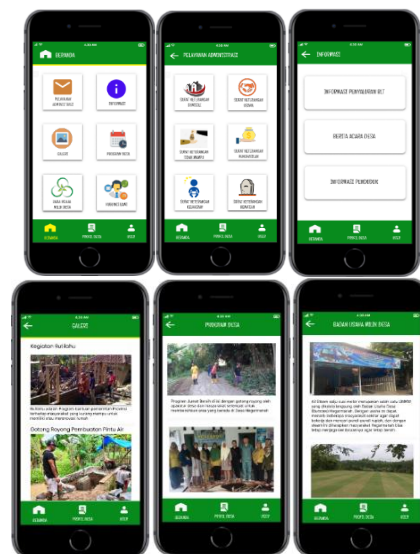
Wireframe adalah proses pembingkai yang digunakan sebagai langkah pertama dalam membuat antarmuka. Ini juga digunakan untuk mengilustrasikan tata letak konten dan navigasi menu aplikasi. Gambar rangka dibuat tanpa menggunakan gambar, ikon yang tidak lengkap, atau sebagai gambaran. Berikut adalah hasil pengembangan Wireframe untuk langkah solusi desain ini:

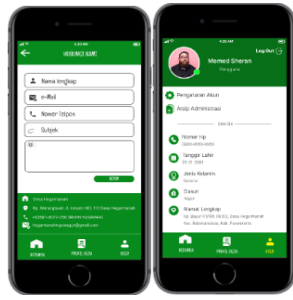


Gambar 4. Wireframe

4.3.3. Mockup

Mockup adalah langkah terakhir dari desain yang menggabungkan informasi dari berbagai area, seperti detail gambar, *font*, warna, dan bentuk, dengan sangat detail. Pada langkah ini, hasilnya adalah desain antarmuka yang meniru gaya visual aplikasi akhir. Hasil pemodelan pada tahap *design solution* adalah sebagai berikut.





Gambar 5. *Mockup*

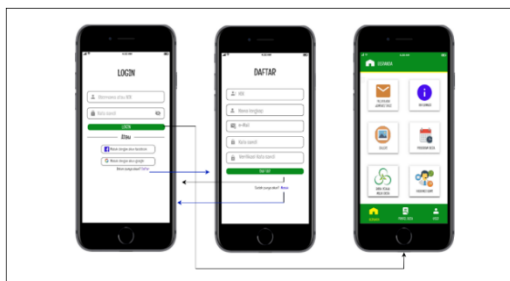
4.4. *Demonstration*

Skenario demonstrasi adalah dimana pengguna dapat menggunakan semua fitur desain *prototype* aplikasi dengan baik dan mudah, tahap ini dibuat dalam bentuk *prototype* antarmuka secara nyata. Peneliti menggunakan aplikasi *figma* untuk membuat tampilan *User Interface* dan *User Experience* untuk memudahkan dalam perancangan fungsi pada aplikasi.

Adapun untuk memudahkan membaca panah atau alur dalam simulasi *prototype* terhadap pengguna, maka panah alur *prototype* sebagai berikut:

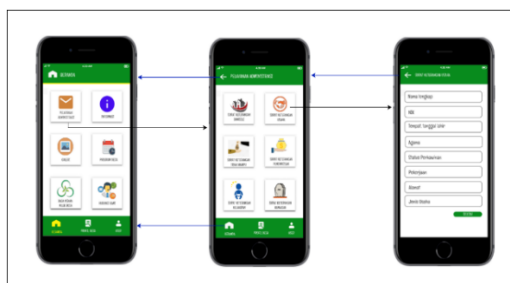
- Panah berwarna hitam “→” menjelaskan alur pada fitur utama
- Panah berwarna biru “→” menjelaskan alur pada fitur navigasi bar, dan aksi kedua lainnya.

1. *Prototype* login, dan daftar



Gambar 6. *Prototype Login & Daftar*

2. *Prototype* Pelayanan Administrasi



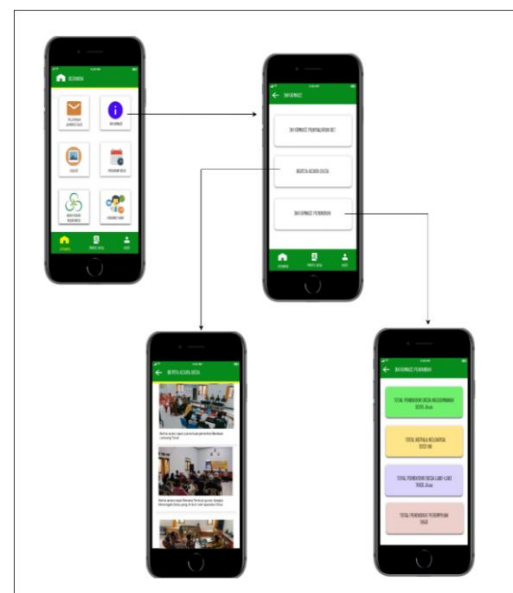
Gambar 7. *Prototype* Pelayanan Administrasi

3. Prototype Informasi Bantuan Langsung Tunai



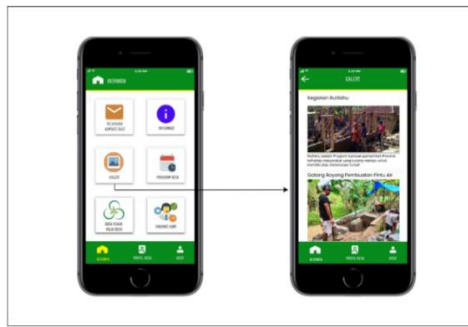
Gambar 8. *Prototype* informasi Bantuan Langsung Tunai

4. *Prototype* Informasi Berita acara, dan Jumlah Penduduk



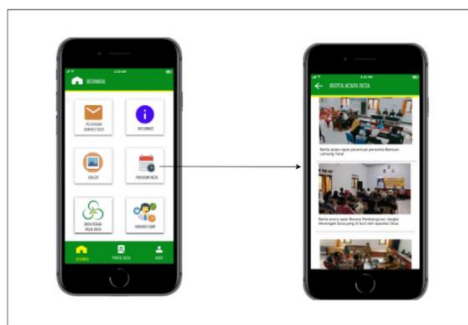
Gambar 9. *Prototype* Informasi Berita acara & Jumlah penduduk

5. Prototype Galeri



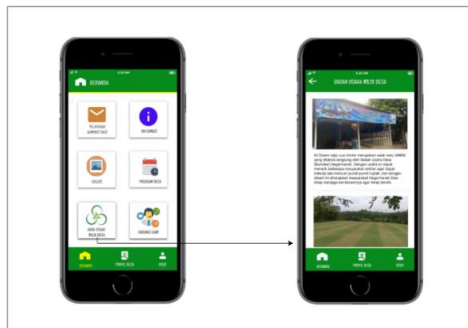
Gambar 10. Prototype Galeri

6. Prototype Program Kerja



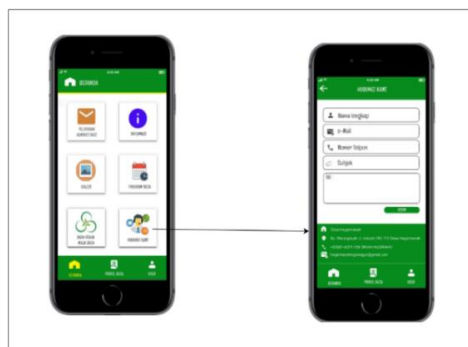
Gambar 11. Prototype Program Kerja

7. Prototype Badan Usaha Milik Desa



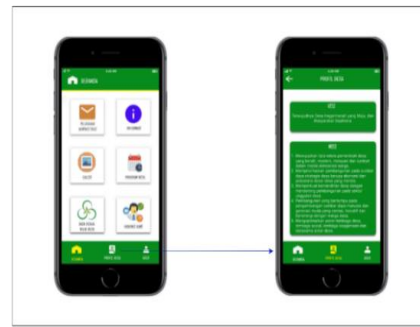
Gambar 12. Prototype Badan Usaha Milik Desa

8. Prototype Hubungi Kami



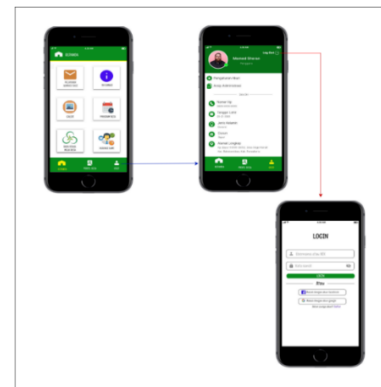
Gambar 13. Prototype Hubungi Kami

9. Prototype Profil Desa



Gambar 14. Prototype Profil Desa

10. Prototype Akun, dan Logout



Gambar 15. Prototype Akun & Logout

4.5. Evaluation

Dalam fase evaluasi ini merupakan umpan balik pengguna mengenai desain yang dikembangkan sebelumnya dirancang. Sebagai bagian dari proses evaluasi, analisis *Usability* diperlukan untuk menentukan batas kegunaan aplikasi, analisis ini menggunakan *system usability scale* (SUS) yang terdiri dari 10 soal yang diuji terhadap calon pengguna agar memberikan penilaian dengan skala 1 sampai dengan 5 untuk menunjukkan seberapa setuju pengguna dalam menjawab pertanyaan terkait *design prototype*, berikut merupakan pertanyaan dari metode uji SUS.

Tabel 1. Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	1-5
2	Saya merasa aplikasi ini rumit digunakan	1-5
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini	1-5
5	Saya merasa fitur yang ada telah berjalan dengan semestinya	1-5
6	Saya merasa ada hal yang tidak konsisten dalam aplikasi ini	1-5

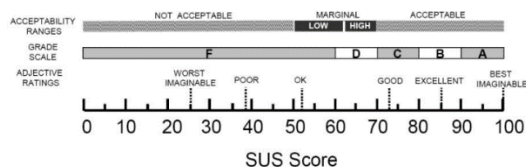
No	Pertanyaan	Skala
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat	1-5
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	1-5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu menggunakan aplikasi ini.	1-5

Pada tahap ini peneliti akan membuat pengujian terhadap *prototyping* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya dengan melakukan *System Usability Scale* (SUS) kepada 30 responden. Hasil dari pengujian SUS kemudian diolah dan diperlihatkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Pengujian SUS

SKORE PERHITUNGAN SUS											TOTAL
NO	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	JUMLAH
R1	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
R2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36
R4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R5	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	36
R6	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	34
R7	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38
R8	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36
R9	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35
R10	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	35
R11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R12	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	35
R13	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	35
R14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R15	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	38
R16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R17	3	2	1	1	1	1	3	3	2	3	20
R18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R19	3	3	3	2	1	1	1	1	1	2	18
R20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R21	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	26
R22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R24	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	27
R25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R30	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	36
Rata-rata score SUS											82,58333333

Rata-rata nilai SUS yang didapat yaitu sebesar 82,583 maka dapat dinyatakan perancangan ini *acceptable* (dapat diterima pengguna). Untuk menentukan *Acceptable*, *Grade*, *Adjective Rating* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 16. Skala Perhitungan SUS

Rata-rata nilai sus yang didapat sebesar 82,583 maka dapat disimpulkan Aplikasi Pelayanan umum mendapatkan hasil *Grade A*, untuk *Adjective Rating* mendapatkan *Excellent* dan *Acceptability Ranges* mendapatkan *Acceptable* sehingga dapat dinyatakan bahwa desain aplikasi pelayanan ini dapat diterima oleh pengguna.

4.6. Coummnication

Pada tahap ini, penulis mendokumentasikan masalah, solusi dan hasil pengujian dari solusi yang berupa desain aplikasi pelayanan umum berbasis *mobile* kedalam bentuk laporan skripsi dan jurnal untuk dikomunikasikan kepada Kantor Desa, khalayak terkait dan peneliti.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *UI/UX Design* Aplikasi aplikasi Pelayanan Umum berbasis *mobile* pada kantor desa Hegarmanah berhasil dirancang dalam bentuk *prototype* dan telah diuji dengan nilai 82,583 yang dapat dinyatakan bahwa perancangan ini *acceptable* (dapat diterima oleh pengguna) dan mendapatkan *grade A*, untuk *Adjective Excellent* dan *Acceptable* mendapatkan *Acceptable*. Walau begitu akan lebih desain aplikasi pelayanan umum ini dilanjut dan dibangun kedalam aplikasi *mobile* berbentuk jadi. Dan kepada peneliti selanjutnya tidak hanya menggunakan metode uji *system usability scale* (SUS) saja, tetapi dapat menambah atau menggunakan metode uji lain agar mendapatkan hasil desain atau produk secara lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Anisa Martadala, E. Redi Susanto, and I. Ahmad, "Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 40–51, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [2] E. Susilo, F. D. Wijaya, and R. Hartanto, "Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application," *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 150–157, 2018, doi: 10.22146/jnteti.v7i2.416.
- [3] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *J. Buana Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 149–154, 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [4] Mira Orisa, Ahmad Faisol, and Mochammad Ibrahim Ashari, "Perancangan Website Company Profile Menggunakan Design Science Research Methodology (Dsrm)," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 5, no. 1, pp. 160–164, 2023, doi: 10.51401/jinteks.v5i1.2576.
- [5] Z. Fauzi Athallah and M. A. Adi Khairul, "Analisa Usability Desain User Interface Menggunakan Metode Heuristics Evaluation Dan Important Performance Analysis (Ipa) (Studi Kasus : Website Super Informatika Universitas Siliwangi)," *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 113–119, 2023.

- [6] S. Setiawansyah, Q. J. Adrian, and R. N. Devija, "Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience," *J. Manaj. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 24–36, 2021, doi: 10.34010/jamika.v11i1.3710.
- [7] Y. Efendi, "Internet Of Things (Iot) Sistem Pengendalian Lampu Menggunakan Raspberry Pi Berbasis Mobile," *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 19–26, 2018, doi: 10.35329/jiik.v4i1.48.
- [8] A. F. Mira Orisa, "PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY (DSRM)," vol. 5, no. 1, pp. 160–164, 2023.
- [9] C. Damayanti, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Analisis UI / UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale," vol. 6, pp. 551–559, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.
- [10] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.