



## Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Desa Berbasis Mobile dengan Double Diamond dan SUS

Fahrul Firgiana<sup>1\*</sup>, Kusnadi<sup>2</sup>, Rifqi Fahrudin<sup>3</sup>

<sup>1-2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi dan Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informasi, Universitas Catur Insan Cendekia, Indonesia

\*Penulis Korespondensi : [fahrul.firgiana.ti.21@cic.ac.id](mailto:fahrul.firgiana.ti.21@cic.ac.id)<sup>1</sup>

**Abstract.** Limited access to public information in rural areas is a barrier to achieving transparency and responsive government services. This study aims to design the user interface and user experience (UI/UX) of a mobile-based village service application to facilitate public access to services and information digitally. The Double Diamond approach was used to identify problems and develop user-centered design solutions. Usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS) method on five respondents with diverse age, occupation, and digital literacy backgrounds. The study focused on developing key features, such as letter submission, village announcements, public complaints, budget transparency, village news, and integrated health post (Posyandu) schedules. The results of the study were an application prototype with a simple, easy-to-use interface that aligns with the digital habits of village residents. Based on the SUS testing, the prototype obtained an average score of 85, indicating excellent usability and user acceptance. These findings suggest that a user-centered design approach can improve the quality of digital public services at the village level. For future research, it is recommended to involve more respondents from diverse backgrounds and consider other evaluation methods, such as the User Experience Questionnaire (UEQ) or Heuristic Evaluation, to gain a deeper understanding of the quality and comfort of the user interface. Furthermore, this research also has practical contributions in supporting digital transformation in rural areas.

**Keywords:** Double Diamond; SUS; UI/UX; Usability; Village App.

**Abstrak.** Keterbatasan akses terhadap informasi publik di wilayah pedesaan menjadi hambatan dalam mewujudkan transparansi dan pelayanan pemerintahan yang responsif. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi layanan desa berbasis mobile guna mempermudah masyarakat dalam mengakses layanan dan informasi secara digital. Pendekatan Double Diamond digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan merancang solusi desain yang berpusat pada pengguna. Pengujian usability dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap lima responden dengan latar belakang usia, pekerjaan, dan literasi digital yang beragam. Penelitian difokuskan pada pengembangan fitur utama, seperti pengajuan surat, pengumuman desa, pengaduan masyarakat, transparansi anggaran, berita desa, dan jadwal posyandu. Hasil penelitian berupa prototype aplikasi dengan antarmuka sederhana, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebiasaan digital masyarakat desa. Berdasarkan pengujian SUS, prototipe memperoleh skor rata-rata 85 yang menunjukkan tingkat usability sangat baik dan diterima oleh pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan desain berpusat pada pengguna dapat meningkatkan kualitas layanan publik digital di tingkat desa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melibatkan lebih banyak responden dengan latar belakang yang beragam serta mempertimbangkan metode evaluasi lain, seperti User Experience Questionnaire (UEQ) atau Heuristic Evaluation, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap kualitas dan kenyamanan antarmuka pengguna. Selain itu, penelitian ini juga memiliki kontribusi praktis dalam mendukung transformasi digital di lingkungan desa.

**Kata kunci:** Aplikasi Desa; Double Diamond; SUS; UI/UX; Usability.

### 1. LATAR BELAKANG

Akses terhadap informasi publik merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan tata kelola pemerintahan desa yang transparan, akuntabel, dan partisipatif. Ketersediaan informasi yang mudah dijangkau dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah desa serta mendorong keterlibatan warga dalam pengawasan dan

pengambilan keputusan (Mindarti et al., 2022). Namun, penyebaran informasi di banyak desa masih dilakukan secara tradisional melalui papan pengumuman, pengeras suara, atau pertemuan warga, yang dinilai kurang efektif, terutama bagi masyarakat yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan mobilitas.

Perkembangan teknologi informasi dan internet mendorong sektor pelayanan publik untuk mengadopsi sistem digital dalam rangka meningkatkan efisiensi dan keterjangkauan layanan (Sokibi et al., 2024). Meningkatnya penggunaan smartphone oleh masyarakat pedesaan membuka peluang baru untuk mengatasi kendala tersebut. Aplikasi berbasis mobile memberikan dampak signifikan dalam penyediaan informasi dan layanan yang cepat, seperti penyampaian berita dan jadwal kegiatan (Alpiyasin, 2024). Penggunaan aplikasi berbasis Android dapat mempermudah distribusi informasi secara daring (online), sehingga dapat diakses dari mana saja tanpa harus hadir secara fisik (Kartika et al., n.d.). Hal ini selaras dengan kebiasaan masyarakat yang kini terbiasa menggunakan aplikasi digital seperti WhatsApp dan media sosial.

Penelitian ini didasari oleh hasil observasi dan wawancara di Desa Balagedog, di mana masyarakat menunjukkan preferensi terhadap aplikasi mobile dibandingkan website. Website desa yang sebelumnya ada hanya memuat informasi statis dan kurang menarik bagi warga, sementara keberadaan dan fungsinya pun kurang diketahui akibat minimnya sosialisasi. Sebaliknya, mayoritas masyarakat telah terbiasa menggunakan ponsel untuk berbagai aktivitas harian dan menginginkan sistem layanan desa yang dapat diakses langsung melalui aplikasi mobile.

Untuk merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, pendekatan Double Diamond digunakan dalam proses desain. Evaluasi dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat usability dari antarmuka yang dikembangkan. Fokus penelitian ini adalah perancangan antarmuka aplikasi mobile layanan Desa Balagedog, dengan fitur utama pengajuan surat, pengumuman desa, pengaduan masyarakat, transparansi anggaran, berita desa, dan jadwal posyandu.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas digitalisasi sistem informasi desa, seperti implementasi OpenSID menggunakan metode Prototyping (Wijaya et al., 2023), sistem pelayanan administrasi desa berbasis User Centered Design (UCD) (Meisella Kristania, 2021), serta pengembangan sistem informasi desa berbasis web dengan model Government-to-Citizen (G2C) menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) (Polii et al., n.d.).

Keunggulan penelitian ini dibandingkan sebelumnya terletak pada kombinasi pendekatan Double Diamond, evaluasi usability dengan SUS, serta pengembangan berbasis mobile application yang lebih sesuai dengan kebiasaan digital masyarakat desa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi layanan pemerintahan desa berbasis mobile yang ramah pengguna, mudah diakses, dan mendukung keterbukaan informasi serta peningkatan layanan publik di Desa Balagedog.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Perancangan merupakan proses untuk menggambarkan dan mengintegrasikan elemen-elemen sistem agar menjadi solusi yang fungsional (Widoseno Ardras et al., 2023). Dalam aplikasi mobile, perancangan perlu memperhatikan kebutuhan pengguna, navigasi, serta tampilan antarmuka. Metode Double Diamond banyak digunakan karena menekankan eksplorasi masalah hingga solusi yang sesuai (Bagus Pramono et al., 2024).

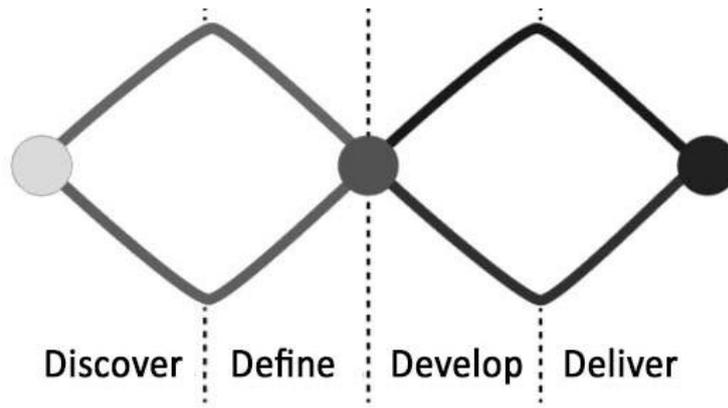
UI adalah tampilan visual yang menjadi penghubung interaksi pengguna dengan sistem (Sanjiwani et al., 2020). UI juga dapat dipahami sebagai ilmu mengenai tata letak grafis suatu aplikasi atau sistem yang dirancang agar pengguna dapat memahami fungsi-fungsi di dalamnya dengan mudah (Agus Muhyidin et al., 2020).

UX mencakup pengalaman menyeluruh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi, baik dari aspek kemudahan maupun kepuasan. UX bersifat dinamis karena pengalaman pengguna dapat dipengaruhi oleh lingkungan, kebiasaan, dan nilai-nilai yang berbeda (Sanjiwani et al., 2020).

SUS merupakan metode evaluasi untuk mengukur tingkat kegunaan sistem berdasarkan persepsi pengguna (Sanjiwani et al., 2020). Skor SUS berada pada rentang 0–100, dengan nilai di atas 68 dianggap dapat diterima. Kesederhanaan metode ini membuatnya banyak digunakan dalam penelitian UI/UX.

## **3. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Double Diamond, yang terdiri dari empat tahap: Discover, Define, Develop, dan Deliver (Norman, 2013). Pendekatan ini digunakan karena mendukung desain berbasis pengguna (user-centered design) dengan alur iteratif mulai dari pemahaman masalah hingga pengujian solusi, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Metode Double Diamond.

### **Discover**

Tahap Discover merupakan fase awal dalam metode Double Diamond yang berfokus pada pengumpulan informasi untuk memahami masalah, perilaku, dan kebutuhan pengguna. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi terhadap perangkat desa dan warga Desa Balagedog untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai kendala dan ekspektasi pengguna (Jauhari & Prayudi, 2023). Pendekatan ini menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna sebagai dasar pengambilan keputusan desain.

### **Define**

Tahap Define merupakan kelanjutan dari fase sebelumnya, di mana informasi yang terkumpul dianalisis untuk merumuskan inti permasalahan dan menetapkan arah solusi desain (Jauhari & Prayudi, 2023). Fokus utama pada tahap ini adalah mengidentifikasi pain points pengguna, seperti keterlambatan informasi dan kesulitan pengajuan surat manual, agar desain yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan nyata.

### **Develop**

Tahap Develop bertujuan mengembangkan desain awal aplikasi dari hasil analisis sebelumnya. Proses dimulai dengan pembuatan wireframe kemudian dikembangkan menjadi high-fidelity agar dapat diuji secara visual. Figma digunakan sebagai alat desain karena mendukung kolaborasi dan evaluasi antarmuka sebelum implementasi (Cahyo Priyantono & Ardiansyah, n.d.).

### **Deliver**

Tahap Deliver merupakan fase akhir metode Double Diamond yang berfokus pada pengujian prototype high-fidelity. Prototype diuji untuk memastikan konsistensi desain dan kenyamanan pengguna, menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengukur kemudahan penggunaan antarmuka (Farhan & Sujarwo, n.d.). Pengujian melibatkan lima

warga dan satu perangkat desa sebagai partisipan. Hasilnya menjadi dasar evaluasi dan penyempurnaan akhir sebelum implementasi.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan metode Double Diamond, yang meliputi discover, define, develop, dan deliver. Setiap tahapan menghasilkan temuan dan elemen desain yang mendukung proses perancangan aplikasi layanan desa berbasis mobile.

##### Discover

Tahap Discover merupakan proses pengumpulan informasi awal untuk memahami kebutuhan pengguna, permasalahan, dan konteks penggunaan aplikasi (Jauhari & Prayudi, 2023). Pada tahap ini dilakukan wawancara semi-terstruktur dan observasi terhadap dua kelompok utama, yaitu perangkat desa dan warga Desa Balagedog. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengidentifikasi kebiasaan digital, kendala dalam mengakses informasi, dan harapan pengguna terhadap layanan desa berbasis aplikasi mobile.

Wawancara kepada perangkat desa bertujuan menggali proses kerja, hambatan pelayanan, serta kesiapan dalam memanfaatkan teknologi digital. Daftar pertanyaan yang diajukan dapat dilihat pada Tabel 1.

**Table 1.** Pertanyaan Wawancara Perangkat Desa.

| No | Pertanyaan  |
|----|---|
| 1  | Apa saja tugas rutin Anda di desa?  |
| 2  | Bagaimana proses pengurusan surat dari warga?   |
| 3  | Media apa yang digunakan untuk menyampaikan informasi ke warga?                         |
| 4  | Apakah desa pernah memiliki website sebelumnya? Jika iya, mengapa tidak berfungsi lagi? |
| 5  | Apa saja kendala yang sering terjadi dalam pelayanan?                                   |
| 6  | Sejauh mana kesiapan menggunakan aplikasi digital?                                      |
| 7  | Fitur apa yang diharapkan dalam aplikasi desa?  |
| 8  | Mengapa website desa tidak digunakan oleh warga?  |
| 9  | Apakah warga akan tertarik menggunakan aplikasi desa berbasis mobile?                   |

Selanjutnya, wawancara kepada warga desa dilakukan untuk memahami cara mereka memperoleh informasi, pengalaman saat mengurus surat, dan preferensi akses layanan (melalui website atau aplikasi). Daftar pertanyaan disajikan pada Tabel 2.

**Table 2.** Pertanyaan Wawancara Warga.

| No | Pertanyaan   |
|----|--|
| 1  | Bagaimana Anda menerima informasi dari desa?                 |
| 2  | Apa pengalaman Anda saat mengurus surat di desa?             |
| 3  | Apakah Anda pernah mengakses website desa?                   |
| 4  | Lebih nyaman mengakses lewat website atau aplikasi? Mengapa? |
| 5  | Aplikasi apa yang biasa digunakan di HP Anda?                |
| 6  | Fitur apa yang Anda harapkan ada di aplikasi desa?           |

Hasil analisis wawancara dipetakan menggunakan Empathy Map untuk menggambarkan perspektif pengguna terkait apa yang mereka pikirkan, rasakan, katakan, dan lakukan. Pemetaan ini ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Emphaty Map.

### Define

Pada tahap Define, hasil wawancara dan observasi dianalisis untuk merumuskan inti permasalahan yang dialami pengguna. Analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi pain points yang menjadi kendala utama warga dan perangkat desa dalam mengakses layanan. Pain points ini meliputi keterlambatan informasi, kesulitan dalam pengajuan surat, dan keterbatasan media pengaduan. Visualisasi pain points ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Paint Points.

Selanjutnya, disusun user persona untuk merepresentasikan karakteristik pengguna yang menjadi target utama aplikasi. Persona ini mencakup data demografis, tujuan, dan frustrasi pengguna. Hal ini membantu memastikan desain antarmuka sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi nyata pengguna. Gambar 4 menampilkan contoh user persona yang digunakan dalam penelitian ini.



**Gambar 4.** User Persona.

## Develop

Tahap Develop berfokus pada pengembangan desain antarmuka berdasarkan hasil analisis tahap sebelumnya. Proses dimulai dengan pembuatan wireframe (low-fidelity) sebagai kerangka awal untuk menentukan tata letak dan alur navigasi, kemudian dikembangkan menjadi desain high-fidelity dengan elemen visual yang lebih detail menggunakan Figma (Cahyo Priyantono & Ardiansyah, n.d.).

### *Low-Fidelity Design*

Desain low-fidelity menggambarkan struktur dasar antarmuka tanpa elemen visual yang kompleks. Pada tahap ini, dilakukan perancangan untuk halaman utama yang merepresentasikan fitur inti aplikasi, yaitu Splash Screen, Beranda, Pengajuan Surat, Form Surat Domisili, Pengaduan, Transparansi Keuangan, serta Berita. Tujuan pembuatan wireframe ini adalah untuk menguji tata letak dan alur interaksi sebelum masuk ke tahap desain visual. Gambar 5 menunjukkan rancangan wireframe (low-fidelity) dari aplikasi SiTanggap, yang terdiri dari halaman utama dan fitur-fitur utama seperti pengajuan surat dan transparansi keuangan.



**Gambar 5.** Wireframe Aplikasi SiTanggap (Low-Fidelity).

### ***High-Fidelity Design***

Tahap ini mengembangkan desain awal menjadi high-fidelity dengan menambahkan elemen visual seperti tipografi, ikon, warna, dan tata letak agar menyerupai tampilan akhir aplikasi. Desain dibuat menggunakan Figma untuk memastikan konsistensi antarmuka dan pengalaman pengguna yang optimal.

Berikut adalah desain high-fidelity dari aplikasi SiTanggap, yang mencakup halaman Splash Screen, Beranda dengan pengumuman dan berita, Pengajuan Surat, Form Surat Domisili, Transparansi Keuangan, serta Berita.



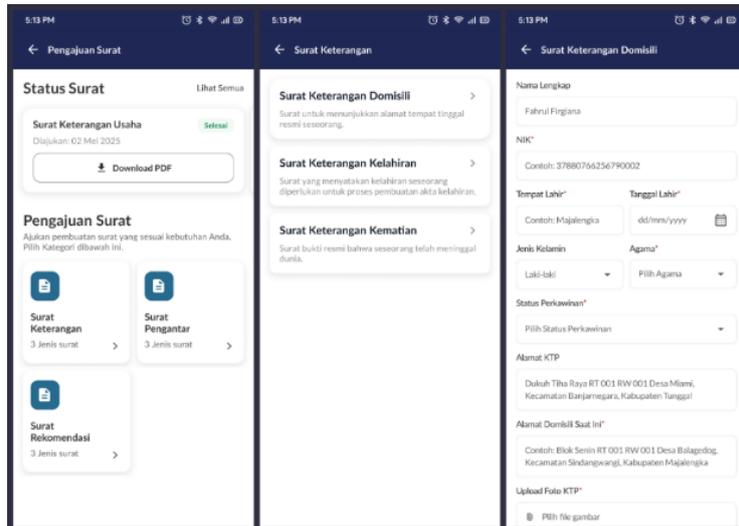
**Gambar 6.** Halaman Splash Screen.

Halaman ini berfungsi untuk memperkenalkan identitas visual aplikasi dan memberikan waktu pemuatan.



**Gambar 7.** Halaman Beranda.

Halaman ini merupakan tampilan utama aplikasi yang menampilkan menu navigasi cepat, informasi pengumuman, berita terbaru, serta akses ke fitur layanan desa seperti pengajuan surat, pengaduan, dan jadwal posyandu.



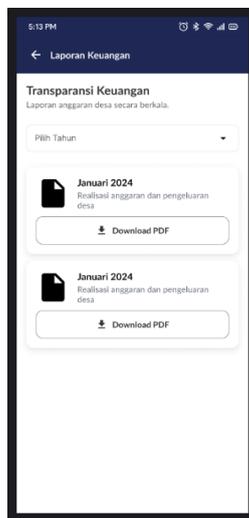
**Gambar 8.** Halaman Pengajuan Surat.

Pengguna dapat melakukan pengajuan surat dengan mengisi formulir dan mengunggah dokumen yang dibutuhkan.



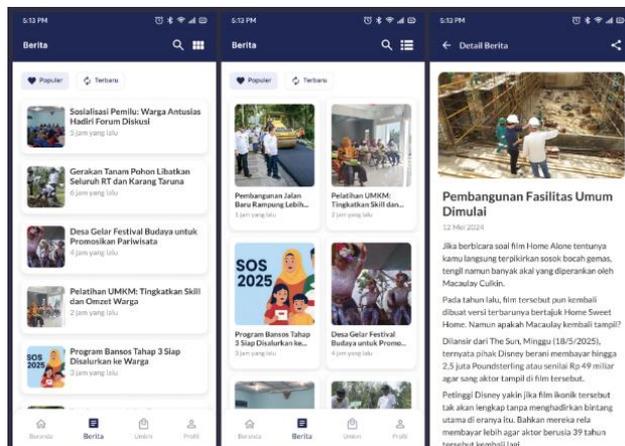
**Gambar 9.** Halaman Pengaduan.

Pada halaman ini, pengguna dapat menyampaikan pengaduan kepada pihak desa dengan mengisi judul, isi pengaduan, jenis pengaduan, dan melampirkan bukti jika diperlukan.



**Gambar 10.** Halaman Laporan Keuangan.

Halaman ini menampilkan daftar laporan keuangan desa setiap bulan berdasarkan tahun yang dipilih, lengkap defile PDF yang bisa diunduh.



**Gambar 11.** Halaman Berita.

Halaman ini berisi kumpulan berita terbaru dari desa yang dapat diakses oleh pengguna untuk memperoleh informasi penting terkait kegiatan desa.



**Gambar 12.** Halaman Jadwal Posyandu.

Halaman ini berisi informasi jadwal posyandu dan imunisasi rutin. Fitur ini mempermudah warga dalam memperoleh informasi terkait layanan kesehatan.

### **Deliver**

Tahap ini merupakan langkah akhir dari metode Double Diamond, yang berfokus pada pengujian prototype high-fidelity yang telah disempurnakan secara visual. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa desain antarmuka mudah digunakan dan sesuai dengan harapan pengguna.

Metode yang digunakan adalah System Usability Scale (SUS), sebuah instrumen pengukuran standar untuk menilai kegunaan (usability) sistem. SUS terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5, di mana lima pernyataan bersifat positif dan lima pernyataan bersifat negatif. Setiap jawaban kemudian dikonversi sesuai pedoman perhitungan SUS untuk memperoleh skor akhir.

Hasil pengujian melibatkan 5 responden dengan latar belakang berbeda (usia, pekerjaan, dan tingkat literasi digital). Skor awal dari masing-masing responden kemudian dikonversi menjadi skor SUS, seperti ditunjukkan pada Tabel 3.

**Table 3.** Hasil Pengujian SUS Aplikasi Layanan Desa.

| Responden      | Skor Total Pertanyaan | Skor SUS |
|----------------|-----------------------|----------|
| R1             | 37                    | 92.5     |
| R2             | 36                    | 90.0     |
| R3             | 26                    | 65.0     |
| R4             | 35                    | 87.5     |
| R5             | 36                    | 90.0     |
| Skor Rata-rata |                       | 85.0     |

Berdasarkan perhitungan, rata-rata skor SUS adalah 85,0, yang mengindikasikan bahwa aplikasi layanan desa memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik. Nilai ini berada pada kategori “Excellent”, menunjukkan bahwa prototype mudah digunakan, intuitif, dan memenuhi ekspektasi pengguna.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini telah menghasilkan rancangan aplikasi layanan desa berbasis mobile menggunakan pendekatan Double Diamond melalui tahapan Discover, Define, Develop, dan Deliver. Hasil pengujian dengan metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor rata-rata 85,0, yang berada pada kategori Excellent. Temuan ini menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi mudah digunakan, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan warga serta perangkat desa. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kecepatan proses pengajuan surat, penyebaran informasi, dan pengelolaan pengaduan secara lebih efisien di lingkungan desa. Untuk pengembangan lebih lanjut, penelitian ini menyarankan agar fitur khusus layanan bansos ditambahkan sehingga informasi terkait pendaftaran, penyaluran, dan status bantuan dapat diakses melalui satu menu yang terstruktur. Selain itu, pengujian usability di masa mendatang sebaiknya melibatkan lebih banyak responden dengan latar belakang yang beragam agar hasilnya lebih representatif. Penelitian lanjutan juga dapat mempertimbangkan penggunaan metode evaluasi lain seperti User Experience Questionnaire (UEQ) atau Heuristic Evaluation untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap kualitas dan kenyamanan antarmuka pengguna.

## DAFTAR REFERENSI

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi My CIC layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(2). <https://my.cic.ac.id/>
- Alpiyasin, F. (2024). Perancangan antarmuka aplikasi mobile perguruan tinggi menggunakan Kansei Engineering (Studi kasus: STIS Nahdatul Ulama Cianjur). *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 14(1), 68–83. <https://doi.org/10.34010/jamika.v14i1.12396>

- Bagus Pramono, W., Lingkar Utara, J., Kulon, K., Bae, K., & Kudus, K. (2024). Perancangan desain aplikasi Trendy berbasis Android menggunakan Figma. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 11(2).
- Cahyo Priyantono, A., & Ardiansyah, F. (n.d.). Perancangan prototipe mobile user experience aplikasi peningkatan sumber daya desa menggunakan metode Double Diamond. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*. <http://journal.ipb.ac.id/index>
- Farhan, M., & Sujarwo, A. (n.d.). Perancangan prototipe aplikasi antrean berbasis mobile menggunakan metode Double Diamond. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, 4.
- Jauhari, M. T., & Prayudi, Y. (2023). Implementasi metode Double Diamond dalam perancangan prototipe aplikasi sistem ERP berbasis website. *Akselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional*, 5(1).
- Kartika, V. D., Asfi, M., Solihin, U., Firgiana, F., Husaini, F. G., Bahri, M., Muslim, M. S., & Solihah, Y. A. (n.d.). Pembuatan aplikasi penjualan toko bunga online sebagai solusi bisnis online pada Toko Bunga H. Enjo Group Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*.
- Kristania, Y. M. (2021). Sistem informasi pelayanan administrasi kependudukan desa (M-Desa) dengan metode user centered design. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 7(1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse>
- Mindarti, L. I., Saleh, C., & Galih, A. P. (2022). Penerapan inovasi sistem informasi manajemen guna mewujudkan keterbukaan informasi publik. *Jurnal Masyarakat Mandiri (JMM)*, 6(1), 258. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6336>
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Polii, R. R., Rindengan, Y. D. Y., & Karouw, S. D. S. (n.d.). Analisa dan perancangan sistem informasi desa berbasis web model government-to-citizen. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*.
- Sanjiwani, K. F., Kompiani, A. A., Sudana, O., Putu, I., & Dharmadi, A. (2020). Pengembangan UI dan UX SIMRS pada bagian front office. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 1(2).
- Sokibi, P., Nas, C., Kartika, V. D., Hanifah, A. N., Kartika, S., Salsabilah, A., & Aprilia, N. (2024). Pembuatan sistem pemesanan makanan berbasis web pada UMKM Iin's Kitchen. *JPUCIC*, 2(3).
- Widoseno Ardras, D., Voutama, A., & Ridwan, T. (2023). Perancangan UI/UX berbasis website pada penerimaan peserta didik baru (PPDB) di SMK Taruna Karya 1 Karawang. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(2).
- Wijaya, E. Y., Habibie, M., Prasetyo, D., Audi, Q., & Effendy, T. (2023). Digitalisasi sistem informasi desa berbasis OpenSID dengan metode prototyping. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 6(4), 759–764. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v6i3.34349>