

PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA WEBSITE KANTOR PERBEKEL DESA SANUR KAJA

I.K.M. Yudistia¹, I.G.N.A.C. Putra², I.G.A.G.A Kadyanan³

ABSTRAK

Di era digital, desain UI/UX memainkan peran penting dalam pengembangan website yang berfungsi untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi masyarakat dalam layanan publik online. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX yang responsif dan user-friendly untuk website Kantor Perbekel Desa Sanur Kaja. Teknologi yang digunakan meliputi perangkat lunak Figma untuk pembuatan wireframe dan prototipe interaktif, serta penerapan prinsip-prinsip desain heuristik dan responsive design dalam proses evaluasi. Meskipun tidak dilakukan pengujian kuisioner secara langsung, evaluasi UX dilakukan secara internal berdasarkan prinsip desain UI/UX dan dilengkapi dengan masukan dari perangkat desa selama kegiatan praktik kerja lapangan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain yang dirancang mampu memenuhi ekspektasi pengguna dari sisi kemudahan navigasi, konsistensi visual, dan kesesuaian dengan kebutuhan layanan digital desa. Dokumentasi desain yang lengkap juga memudahkan proses implementasi oleh pengembang. Kesimpulannya, penerapan desain UI/UX yang efektif dapat memberikan dampak positif terhadap aksesibilitas dan efisiensi layanan publik di tingkat desa.

Kata kunci : Desain UI/UX, Evaluasi, Figma, Layanan Publik, Prototipe Interaktif, Website Desa.

ABSTRACT

In the digital era, UI/UX design plays a crucial role in developing websites that enhance public interaction and participation in online services. This study aims to design a responsive and user-friendly UI/UX for the official website of the Sanur Kaja Village Office. Figma was used to create wireframes and interactive prototypes, guided by heuristic principles and responsive design. Although no direct questionnaire testing was conducted, UX evaluation was carried out internally, supported by feedback from village officials during fieldwork. The evaluation results indicate that the design meets user expectations in terms of navigation ease, visual consistency, and alignment with digital service needs. Comprehensive design documentation also facilitates implementation by developers. In conclusion, effective UI/UX design positively impacts the accessibility and efficiency of public services at the village level.

Keywords: UI/UX Design, Evaluation, Figma, Interactive Prototype, Public Services, Village Website.

¹ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Bali, yudistia.2208561115@student.unud.ac.id.

² Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Bali, anom.cp@unud.ac.id.

³ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Bali, gungde@unud.ac.id.

1. PENDAHULUAN

Di era transformasi digital yang pesat, keberadaan *website* telah menjadi kebutuhan esensial bagi berbagai instansi, termasuk pemerintahan desa. Website desa tidak hanya berfungsi sebagai media penyedia informasi, tetapi juga berperan sebagai jembatan komunikasi antara pemerintah desa dan masyarakat, sekaligus sebagai etalase potensi desa ke dunia luar (Alit et al., 2024). Sebuah *website* desa yang efektif mampu meningkatkan transparansi pemerintahan, partisipasi masyarakat dalam pembangunan, serta mempromosikan potensi ekonomi, sosial, dan budaya desa.

Namun, efektivitas sebuah *website* sangat bergantung pada desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang baik. Desain UI/UX yang *user-friendly* akan meningkatkan interaksi dan partisipasi masyarakat dalam mengakses layanan publik *online* (Dafitri et al., 2023). Sebaliknya, desain yang buruk dapat menyebabkan pengguna frustrasi dan enggan untuk menggunakan *website* tersebut. Oleh karena itu, aspek UX sangat krusial dalam mendukung penggunaan layanan tersebut secara luas di kalangan masyarakat (Amin, et.al, 2018). Pentingnya desain UI/UX dalam pengembangan *website* desa juga ditekankan dalam UU No. 6 Tahun 2014 tentang Desa, yang mengamanatkan pemerintah desa untuk mengembangkan sistem informasi desa yang mudah diakses oleh masyarakat. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik dan menciptakan *e-government* yang efisien dan efektif (Ramadhan & Gultom, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada perancangan desain UI/UX untuk *website* Kantor Perbekel Desa Sanur Kaja, yang melibatkan dua perspektif pengguna utama: masyarakat (pengguna) dan perangkat desa (administrator). Dengan menggunakan rancangan ini, masyarakat dapat mengakses berbagai fitur seperti informasi blog, promosi UMKM lokal, membuat postingan pribadi, dan mengelola akun secara mandiri. Sementara itu, pihak admin memiliki wewenang untuk mengelola konten, memverifikasi postingan, dan memastikan bahwa data UMKM selalu diperbarui. Proses desain dilakukan secara bertahap dan sistematis menggunakan pendekatan desain UI/UX berbasis pengguna, dimulai dari analisis kebutuhan, pembuatan wireframe, pengembangan prototipe interaktif dengan *Figma*, hingga pengujian kegunaan (usability testing) oleh pengguna secara langsung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai model desain layanan digital desa yang inklusif, responsif, dan meningkatkan efisiensi pelayanan publik.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksploratif yang tertuju pada perancangan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) untuk *website* Kantor Perbekel Desa Sanur Kaja. Dalam pendekatan ini, tidak melibatkan pengumpulan data primer seperti wawancara atau kuesioner, melainkan didasarkan pada studi literatur dan analisis terhadap desain *website* pelayanan publik yang telah ada sebelumnya serta arahan pembimbing. Tahapan perancangan dilakukan secara terarah dan bertahap, dimulai dari analisis kebutuhan berdasarkan studi pustaka dan referensi desain UI/UX, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *wireframe* dan prototipe interaktif menggunakan perangkat lunak desain digital seperti *Figma*. Setelah itu, dilakukan evaluasi internal terhadap desain berdasarkan prinsip-prinsip *heuristik* dan praktik desain UI/UX yang umum, seperti konsistensi visual, hierarki informasi, dan kemudahan navigasi. Metode ini memungkinkan terciptanya rancangan *website* yang terencana dengan baik dan memenuhi kebutuhan fungsional, meskipun tidak melibatkan uji coba langsung pada pengguna akhir.

2.1. Analisis Kebutuhan dan Penentuan Sasaran

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan melalui kajian literatur dan analisis referensi terhadap praktik-praktik desain UI/UX pada *website* pelayanan publik, khususnya *website* desa dan platform administrasi digital sejenis. Literatur dari jurnal-jurnal relevan, serta contoh nyata dari beberapa *website* pemerintah daerah, digunakan sebagai landasan untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting yang seharusnya diintegrasikan dalam desain *website* Kantor Perbekel Desa Sanur Kaja (Ningsih & Abidin, 2021; Fadilah & Sweetania, 2023). Meskipun tidak dilakukan survei atau wawancara langsung, penentuan kebutuhan dilakukan dengan mempertimbangkan pola umum interaksi masyarakat terhadap layanan digital desa serta kebutuhan administratif dari pihak pengelola desa.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain perlu mempertimbangkan dua kategori pengguna, yaitu masyarakat sebagai pengguna dan perangkat desa sebagai administrator. Untuk

pengguna umum, fitur utama yang diidentifikasi antara lain registrasi dan login, akses informasi desa melalui blog, pembuatan dan pengelolaan postingan pribadi, tampilan daftar UMKM, serta pengaturan akun pribadi. Sementara itu, untuk pengguna admin, fitur yang dirancang meliputi pengelolaan data blog, verifikasi dan moderasi konten dari user, serta manajemen data UMKM. Fokus perancangan ditujukan pada kemudahan navigasi, responsivitas desain terhadap berbagai perangkat, konsistensi visual antarelemen, dan penyesuaian dengan identitas visual lokal yang merepresentasikan karakter Desa Sanur Kaja.

2.2. Pembuatan Wireframe dan Prototipe

Tahap selanjutnya dalam proses perancangan desain adalah pembuatan *wireframe* dan prototipe. *Wireframe* berfungsi sebagai kerangka dasar yang menggambarkan struktur halaman serta elemen-elemen antarmuka yang direncanakan, seperti menu navigasi, area konten, tombol aksi, dan elemen visual lainnya. Pembuatan *wireframe* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan konseptual yang diperoleh dari studi literatur. Pembuatan *wireframe* ini bertujuan untuk menggambarkan struktur antarmuka secara sederhana dan sistematis (Deni & Ferida, 2023). Dalam konteks ini, desain dibagi ke dalam dua kategori utama, yaitu antarmuka untuk pengguna dan antarmuka untuk admin. *Wireframe* untuk pengguna mencakup halaman seperti *login*, registrasi, beranda, *blog* desa, detail postingan, daftar UMKM, formulir tambah postingan, serta halaman profil pengguna. Sementara itu, *wireframe* untuk admin meliputi tampilan *dashboard*, manajemen postingan blog, pengelolaan data UMKM, dan halaman verifikasi konten.

Setelah penyelesaian *wireframe*, tahap berikutnya adalah mengembangkan prototipe interaktif menggunakan perangkat lunak desain digital Figma. Prototipe ini dirancang untuk menampilkan simulasi visual dari website secara utuh dan memungkinkan penilaian desain secara internal. Proses pembuatan prototipe mengikuti prinsip-prinsip desain UI/UX seperti konsistensi tampilan, keterbacaan informasi, penempatan navigasi, serta responsivitas terhadap berbagai perangkat. Pemilihan warna dan tipografi disesuaikan dengan identitas visual Desa Sanur Kaja agar tetap merepresentasikan nilai lokal namun tetap mempertahankan kesan modern. Konten seperti blog desa dan daftar UMKM disusun dalam format modular berbasis kartu untuk memudahkan pemindaian informasi oleh pengguna. *Layout* antar halaman juga diatur agar seragam dan responsif terhadap berbagai ukuran layar, baik pada desktop maupun perangkat mobile (Nurfitri et al., 2024). Prototipe ini kemudian digunakan sebagai pedoman dalam proses evaluasi berbasis teori desain dan juga disiapkan dalam bentuk dokumentasi desain untuk mendukung proses implementasi teknis.

2.3. Uji Coba Desain

Tahap evaluasi dalam proses perancangan desain *website* dilakukan tanpa melibatkan pengujian langsung oleh pengguna akhir, melainkan melalui penilaian internal berdasarkan prinsip-prinsip umum desain *UI/UX*. Evaluasi mencakup berbagai aspek seperti kemudahan navigasi, konsistensi visual, keterbacaan informasi, serta responsivitas desain terhadap berbagai perangkat. Evaluasi ini merujuk pada prinsip heuristik dan kerangka *usability* yang dijelaskan dalam literatur, termasuk pendekatan dari (Yastin et al. 2020) yang menekankan pentingnya perhatian terhadap reaksi visual pengguna, efisiensi tugas, serta kendala potensial dalam interaksi antarmuka. Meskipun tidak dilakukan observasi langsung, pendekatan teoritis ini membantu mengidentifikasi area kritis yang perlu dioptimalkan dalam desain. Selain itu, selama pelaksanaan praktik kerja lapangan, penulis juga menerima arahan dan masukan dari perangkat desa yang berperan sebagai pembina, terkait kebutuhan admin akan efisiensi pengelolaan konten dan pentingnya visualisasi yang sesuai dengan identitas lokal. Umpan balik tersebut digunakan untuk menyempurnakan prototipe agar lebih relevan dengan konteks pengguna di lingkungan pemerintahan desa.

2.4. Finalisasi Desain dan Dokumentasi

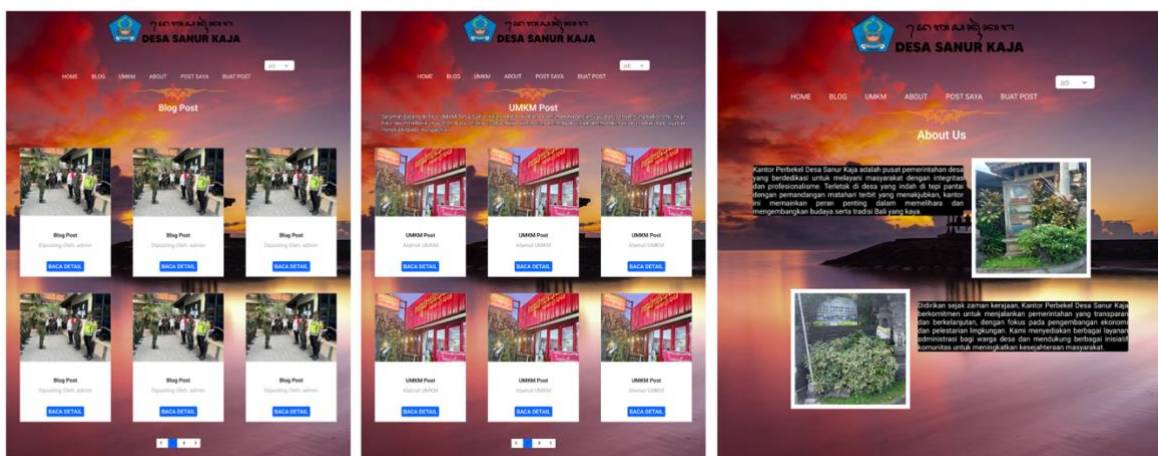
Setelah proses evaluasi dan perbaikan desain dilakukan berdasarkan prinsip UI/UX serta masukan dari perangkat desa, langkah selanjutnya adalah finalisasi desain dan penyusunan dokumentasi. Desain diperbaiki dengan memperhatikan keselarasan visual, hierarki informasi, serta kemudahan navigasi untuk

SOSIALISASI PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA WEBSITE KANTOR PERBEKEL DESA SANUR KAJA

memenuhi kebutuhan dua kategori pengguna, yaitu masyarakat umum dan perangkat desa sebagai admin. Penyesuaian akhir dilakukan pada elemen-elemen seperti warna, ikonografi, dan tata letak agar tampil konsisten dan mencerminkan identitas visual Desa Sanur Kaja. Seluruh hasil perancangan kemudian didokumentasikan secara sistematis, mencakup *style guide*, spesifikasi desain, dan *mockup* halaman. Penyusunan dokumentasi ini merujuk pada prinsip-prinsip penyusunan dokumen desain layanan teknologi informasi seperti dijelaskan oleh (Rahayu & Kurniawan, 2023), yang menekankan pentingnya struktur dokumentasi yang rapi dan lengkap untuk mendukung proses implementasi teknis. Dengan dokumentasi yang tersusun baik, desain ini siap digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan *website* desa yang fungsional, efisien, dan mudah dikembangkan di masa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

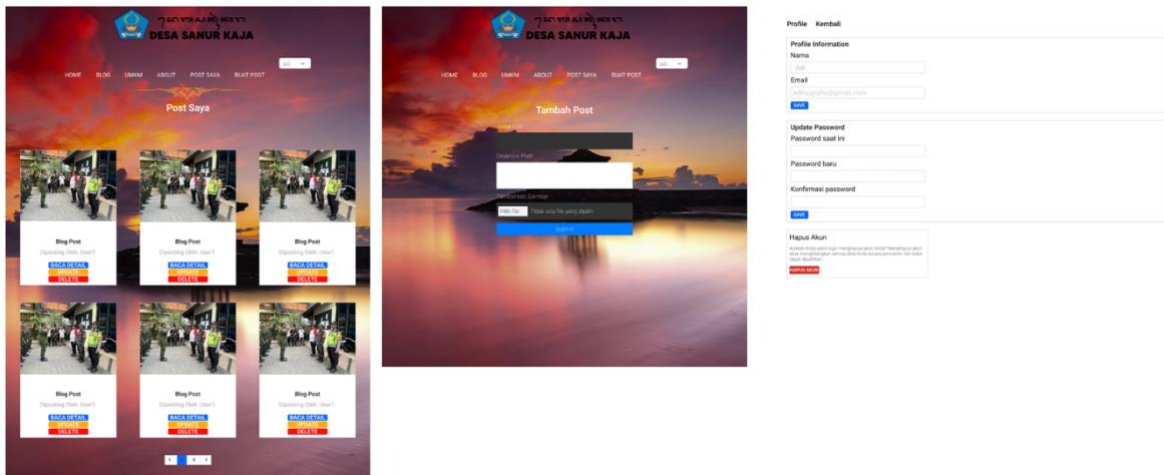
Proses perancangan desain UI/UX untuk *website* Kantor Perbekel Desa Sanur Kaja menghasilkan prototipe yang mengutamakan kemudahan akses informasi dan partisipasi masyarakat. Prototipe ini merupakan representasi visual dari solusi yang dirancang untuk menjawab permasalahan yang diidentifikasi pada tahap analisis kebutuhan.



Gambar 3.1. Tampilan Blog, UMKM, dan About Us

Gambar 3.1 pada tampilan Blog, informasi terbaru dari desa ditampilkan dalam format kartu yang menyertakan gambar, judul, dan tombol “Baca Detail”. Pendekatan visual ini dipilih untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan mempermudah navigasi konten. Sementara itu, halaman UMKM difungsikan sebagai sarana promosi digital bagi pelaku usaha lokal. Setiap entri UMKM juga ditampilkan dalam format kartu yang menyertakan informasi lokasi dan tombol akses detail, dengan susunan yang dirancang agar mudah dipindai oleh pengguna. Kedua bagian ini mengadopsi prinsip modularitas dalam desain UI agar lebih fleksibel dan responsif terhadap berbagai ukuran layar. Pada bagian About Us, informasi mengenai sejarah, visi-misi, dan peran Kantor Perbekel Desa Sanur Kaja disajikan secara ringkas dengan dukungan elemen visual seperti gambar latar dan ikon tematik. Semua tampilan dirancang konsisten secara estetika, mempertimbangkan warna, tipografi, dan tata letak yang sesuai dengan identitas visual Desa Sanur Kaja. Tampilan latar belakang yang indah dan gambar-gambar pendukung memperkaya pengalaman visual.

Dari sisi pengalaman pengguna, tampilan ini memberikan persepsi pertama yang positif dengan penyajian informasi yang ringkas namun menarik secara visual, memungkinkan pengguna merasa nyaman dan tertarik untuk menjelajahi lebih lanjut. Navigasi intuitif juga membantu pengguna menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan cepat.

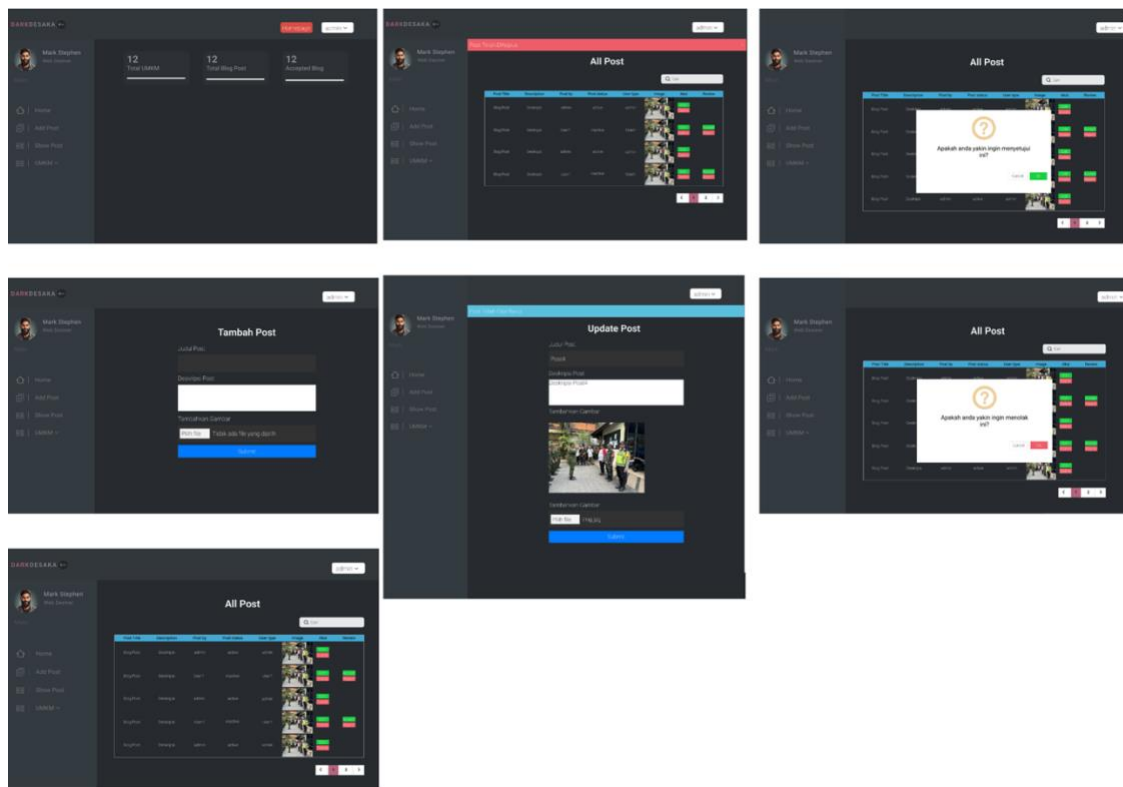


Gambar 3.2. Tampilan Post Saya, Tambah Post, Profil

Pada gambar 3.2 fitur ini dirancang untuk memberikan kontrol dan kemandirian kepada pengguna dalam mengelola konten dan data pribadinya secara langsung melalui website. Berdasarkan prototipe interaktif yang dikembangkan dengan Figma, tampilan “Post Saya” memungkinkan pengguna melihat daftar konten yang telah mereka unggah dalam format kartu yang konsisten, lengkap dengan opsi untuk melihat detail, mengedit, atau menghapus setiap postingan. Fitur ini dirancang untuk menjaga kebebasan berekspresi sekaligus memberikan fleksibilitas dalam pengelolaan konten pribadi. Sementara itu, pada halaman “Tambah Post”, pengguna difasilitasi dengan formulir sederhana dan intuitif untuk mengunggah konten baru, yang mencakup kolom judul, deskripsi, serta opsi unggah gambar. Struktur halaman ini dibuat seminimal mungkin untuk meminimalkan hambatan teknis dan meningkatkan kemudahan penggunaan, terutama bagi pengguna yang tidak terbiasa dengan teknologi. Halaman “Profil” menyediakan fitur untuk memperbarui informasi pribadi, seperti nama, email, dan kata sandi, serta pilihan untuk menghapus akun secara permanen. Seluruh elemen pada halaman ini dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan navigasi dan keterbacaan, serta tetap menjaga keselarasan visual dengan keseluruhan identitas antarmuka website. Penempatan elemen dan pemilihan warna juga disesuaikan agar tetap responsif dan nyaman digunakan di berbagai perangkat, baik desktop maupun mobile.

Secara pengalaman pengguna, ketiga halaman ini mendukung prinsip usability seperti efisiensi, kontrol pengguna, dan kesederhanaan. Halaman ini memungkinkan pengguna merasa memiliki otoritas atas data mereka sendiri, serta menjadikan proses pengunggahan dan pengelolaan informasi terasa lancar dan tidak membingungkan.

SOSIALISASI PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA WEBSITE KANTOR PERBEKEL DESA SANUR KAJA



Gambar 3.3. Tampilan Admin

Halaman admin website Desa Sanur Kaja dirancang sebagai pusat kendali bagi administrator untuk mengelola berbagai aspek website dengan mudah. Admin dapat mengelola postingan blog, memantau aktivitas pengguna, dan memperbarui informasi. Di sisi lain, halaman UMKM di desain dengan tampilan yang mirip dengan halaman postingan blog. Dengan menyeragamkan tampilan kedua halaman ini, diharapkan pengguna dapat menavigasi dan memahami informasi di website dengan lebih mudah.

Dari sisi pengalaman pengguna untuk administrator, tampilan ini mendukung efisiensi kerja dengan struktur navigasi yang terpusat dan seragam. Admin tidak perlu mempelajari layout yang berbeda untuk tiap fitur karena konsistensi desain memudahkan proses belajar dan pengelolaan konten secara cepat dan akurat.

Untuk memastikan proses pelaksanaan berjalan dengan baik, maka dilaksanakan sosialisasi sistem kepada pihak mitra yang dilaksanakan secara luring dengan datang langsung ke kantor mitra. Foto pelaksanaan sosialisasi di Kantor Desa Sanur Kaja dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4. Sosialisasi kepada pihak mitra

4. KESIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk website Kantor Perbekel Desa Sanur Kaja mampu menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan konseptual layanan publik digital tingkat desa. Perancangan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan berbasis studi literatur, pembuatan *wireframe* dan prototipe menggunakan perangkat lunak desain digital, serta evaluasi internal berdasarkan prinsip-prinsip *usability* dan konsistensi visual. Desain yang dikembangkan berhasil mencakup fitur-fitur utama seperti informasi blog desa, direktori UMKM, fitur posting dan pengelolaan akun untuk pengguna, serta halaman manajemen konten untuk admin. Hasil rancangan menunjukkan potensi untuk meningkatkan aksesibilitas, efektivitas interaksi, dan kenyamanan pengguna dalam mengakses layanan digital desa, meskipun belum divalidasi secara langsung melalui pengujian pengguna.

Secara keseluruhan, pendekatan desain UI/UX yang sistematis dan berbasis referensi dapat menjadi strategi yang efektif dalam tahap awal pengembangan sistem informasi desa. Diharapkan desain ini dapat menjadi pedoman implementasi dan dikembangkan lebih lanjut melalui tahap validasi serta uji pengguna pada fase selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Kantor Perbekel Desa Sanur Kaja. Terima kasih kepada tim di desa yang dengan sabar membimbing saya, serta dosen pembimbing dan teman PKL yang selalu memberikan motivasi. Pengalaman ini memberikan penulis banyak pelajaran berharga yang akan sangat bermanfaat dalam pengembangan karier saya di masa mendatang. Semoga kontribusi yang penulis berikan dapat bermanfaat bagi Desa Sanur Kaja dan masyarakatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alit, R., Pradyan, C. G., Iswardhana, A. E., Sefiani, S., Assardew, A. M. L. A., Larissa, T. N., & Olivia, R. P. D. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Website Resmi Pemerintah Kabupaten Kediri untuk Meningkatkan Aksesibilitas dan Efisiensi. *TEKTONIK: Jurnal Ilmu Teknik*, 1(2), 64-68.
- Amin, A. A., Nugraha, A., & Sutjahjo, S. H. (2018). Persepsi Dan Partisipasi Masyarakat Terhadap Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Melalui Bank Sampah Di Jakarta Selatan. *Jurnal Pengelolaan Sumberdaya Alam Dan Lingkungan* [Internet][Diunduh 2019 Februari 22], 8(1), 7-14.
- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., & Humaira, A. P. (2023). Pelatihan Pembuatan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe dengan Aplikasi Figma: Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.2), 1972-1980.
- Deni, D. K., & Ferida, F. Y. (2023). Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan*, 2(1), 41-52.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132-146.
- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *BARIK*, 2(3), 202-216.
- Nurfitri, K., Astuti, I. P., & Habiby, J. S. (2024). Perancangan Prototype Sistem Kehadiran Guru Berbasis Web Menggunakan Metode User Center Design. *Digital Transformation Technology*, 4(1), 490-496.
- Ramadhan, D. A., & Gultom, J. A. P. (2020). Perancangan Web Pelayanan Perizinan Pemerintah Menggunakan Lean UX The Design of Government Licensing Public Services Using Lean UX.

SOSIALISASI PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE DAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA WEBSITE KANTOR PERBEKEL DESA SANUR KAJA

Rahayu, A. P. R., & Kurniawan, Y. (2023). DOKUMEN DESAIN MANAJEMEN LAYANAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA UNIVERSITAS MA CHUNG MENGGUNAKAN FRAMEWORK ITIL DOMAIN SERVICE TRANSITION DAN SERVICE OPERATON. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 6(1), 47-58.

Yastin, D. N., Suseno, H. B., & Arifin, V. (2020). Evaluasi Dan Perbaikan Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Mobile Siaran Tangsel Menggunakan Metode Goal Direct Design (Gdd). *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2), 157-170.