PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE DESA PADEMAWU TIMUR MENGGUNAKAN DESIGN THINKING DAN UEQ

UI/UX REDESIGN OF THE EAST PADEMAWU VILLAGE WEBSITE USING DESIGN THINKING AND UEQ

Siti Annisa Safitri[1*], Fivediniar Edra Primaulidina[2], Nurhaliza Meilinda Iswanto[3], Reisa Permatasari[4], Prasasti Karunia F.A.[5]
*E-mail: 23082010045@student.upnjatim.ac.id

[12345]UI/UX Product, Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN "Veteran" Jawa Timur

Abstrak

Website Desa Pademawu Timur merupakan alat penting untuk pelayanan publik dan penyediaan informasi yang jelas bagi masyarakat. Namun, desain dan alur informasi saat ini seringkali dianggap sulit dipahami oleh pengguna, yang memperlambat efektivitas pelayanan digital desa. Masalah utamanya adalah desain antarmuka belum memenuhi kebutuhan pengguna dan fitur-fitur penting seperti PPID tidak terorganisir dengan baik. Studi ini bertujuan untuk mendesain ulang UI dan UX *website* Desa Pademawu Timur menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini diterapkan melalui tahapan empati, definisi, ideasi, dan pembuatan prototipe untuk menciptakan solusi desain yang berpusat pada kebutuhan masyarakat. Sebagai titik awal, evaluasi dilakukan pada website lama menggunakan Kuesioner Pengalaman Pengguna (*User Experience Questionnaire*/UEQ) dengan 35 responden. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa semua skala pengalaman pengguna pada *website* lama termasuk dalam kategori buruk jika dibandingkan dengan data benchmark global. Hal ini menunjukkan bahwa aspek-aspek seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, akurasi, stimulasi, dan kesegaran website berada pada kisaran hasil terendah. Studi ini menghasilkan prototipe desain baru yang berfokus pada struktur menu PPID yang komprehensif, integrasi infografis informatif untuk prosedur layanan SIMADES, dan tampilan visual yang lebih modern. Tujuan utama dari rencana ini adalah untuk memudahkan masyarakat mengakses opsi layanan mandiri dan membangun kepercayaan publik dengan lebih terbuka dan jelas dalam penyampaian informasi. Hasil penelitian berupa prototipe ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi Pemerintah Desa Pademawu Timur dalam mengembangkan infrastruktur digital yang lebih ramah pengguna dan efektif untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik di masa mendatang.
Kata kunci: website desa, user interface, user experience, design thinking, ueq.

Abstract

The website of East Pademawu Village is crucial for providing public services and maintaining information transparency for the community. Nonetheless, users frequently face challenges in comprehending the current interface design and information flow, leading to decreased efficiency of digital services. The primary problem is the interface, which fails to sufficiently satisfy user requirements, along with the disorganized arrangement of crucial features like the Public Information Disclosure (PPID) menu. This research intends to revamp the user interface (UI) and user experience (UX) of the East Pademawu Village website by employing the Design Thinking methodology. The procedure includes the empathize, define, ideate, and prototype phases to create user-focused design solutions. A review of the current website was performed utilizing the User Experience Questionnaire (UEQ) involving 35 participants. The findings show that every aspect of user experience appeal, clarity, effectiveness, reliability, engagement,

and originality scores poorly when measured against global benchmark standards. Drawing from these results, a new design prototype was created, showcasing a more organized PPID menu, educational infographics for SIMADES service processes, and a contemporary visual interface. The goal of this redesign is to boost usability, increase access to self-service options, and build public trust by providing clearer and more transparent information. The suggested prototype aims to act as a benchmark for the East Pademawu Village Government in creating more efficient and accessible digital public services
Keywords: *village website, user interface, user experience, design thinking, ueq.*

1. PENDAHULUAN

Dinamika perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan besar dalam tata kelola pemerintahan, termasuk di tingkat desa. Digitalisasi desa menjadi strategi penting untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik agar lebih cepat, transparan, efisien, dan inklusif [10] , [12]. Hal ini sejalan dengan capaian Kementerian PANRB tahun 2025, di mana Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) tentang Desa yang menekankan peningkatan kualitas pelayanan publik bagi masyarakat desa . Kabupaten Pamekasan sendiri memiliki 175 desa dengan kategori yang beragam, di antaranya 17 desa mandiri. Desa Pademawu Timur merupakan salah satu desa yang telah meraih Lencana Desa Mandiri pada tahun 2022 serta penghargaan juara 1 untuk Tata Kelola Baik dalam pengelolaan keuangan desa pada tahun 202. Keberadaan website resmi *pademawutimur.id* menunjukkan upaya nyata desa dalam mengadopsi teknologi digital untuk akses informasi publik [9].

Meskipun infrastruktur digital telah tersedia, keberhasilan implementasi digitalisasi tidak hanya bergantung pada ketersediaan sistem informasi, tetapi sangat dipengaruhi oleh kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) [1], [2], [4]. Antarmuka yang tidak intuitif, struktur navigasi yang rumit, serta pengaturan konten yang kurang terorganisir dapat mengakibatkan pengguna mengalami kesulitan dalam mengakses informasi penting [5], [3]. Studi menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna memiliki dampak signifikan terhadap kepuasan serta keberlanjutan penggunaan sistem informasi digital [3], [13]. Pada Website Desa Pademawu Timur, alur informasi saat ini dianggap sulit dipahami, terutama pada fitur Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) yang belum terorganisir dengan baik. Masalah ini diperkuat oleh pengujian awal menggunakan kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) terhadap 35 responden, yang menunjukkan bahwa seluruh skala pengalaman pengguna berada dalam kategori "buruk" jika dibandingkan dengan data *benchmark* global [6].

Kebutuhan akan sistem informasi yang ramah pengguna semakin mendesak mengingat tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 78% dari populasi pada tahun 2023[10]. Hal ini menandakan bahwa masyarakat di pedesaan semakin terbiasa mengakses informasi secara digital melalui smartphone mereka. Namun, tanpa desain UI/UX yang baik, masyarakat cenderung kembali ke cara konvensional dengan datang langsung ke kantor desa, yang seringkali menimbulkan antrian dan ketidakefisienan waktu. UI berperan sebagai jembatan visual untuk menyampaikan fitur sistem, sementara UX berkaitan dengan persepsi, kepuasan, dan kenyamanan pengguna setelah berinteraksi dengan produk digital tersebut [12], [1]. Oleh karena itu, pengembangan website desa harus mempertimbangkan aspek desain yang berfokus pada manusia agar sistem dapat digunakan secara optimal dan inklusif [1], [4] .

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan UI dan UX Website Desa Pademawu Timur menggunakan metode Design Thinking. Metode ini dipilih karena pendekatannya yang berorientasi pada manusia (*user-centered design*) melalui lima tahapan: *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test* [1], [2], [4]. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami kebutuhan nyata masyarakat desa dan menghasilkan solusi desain yang inovatif, seperti restrukturisasi menu PPID dan integrasi infografis layanan

SIMADES. Evaluasi akhir akan dilakukan kembali menggunakan kuesioner UEQ yang mencakup enam skala utama: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan [7]. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta desain website yang lebih intuitif dan terorganisir, yang tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna tetapi juga membangun kepercayaan publik terhadap transparansi Pemerintah Desa Pademawu Timur.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan kerangka kerja *Design Thinking* yang dipadukan dengan evaluasi kuantitatif *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pendekatan *Design Thinking* digunakan untuk menghasilkan solusi inovatif yang fokus pada kebutuhan nyata pengguna (*human-centered*), sementara instrumen UEQ berfungsi untuk mengukur persepsi pengalaman pengguna secara objektif melalui enam dimensi utama. Alur penelitian dimulai dari identifikasi masalah melalui observasi, diikuti dengan tahapan iteratif *Design Thinking*, seperti yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Tahapan Metodologi Penelitian

2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini mengikuti 4 fase dalam kerangka kerja metode *Design Thinking*.Tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. *Empathize* (Empati)
   Tahap ini bertujuan untuk memahami perilaku, kebutuhan, dan kendala yang dialami masyarakat serta perangkat Desa Pademawu Timur secara mendalam melalui observasi dan dilakukan penyebaran kuesioner UEQ kepada responden. Hasil dari tahap ini kemudian divisualisasikan menggunakan *Empathy Map* untuk memetakan apa yang pengguna katakan, pikirkan, lakukan, dan rasakan, guna menjadi landasan dalam mencari solusi desain yang tepat sasaran.
2. *Define* (Definisi)
   Tahapan define adalah tahapan kedua pada metode design thinking yang bertujuan untuk melakukan proses menganalisis dan memahami berbagai informasi yang telah diperoleh di Empathize. Hasil analisis kemudian dirumuskan sebagai tahap dasar dalam pengembangan solusi desain.
3. *Ideate* (Ideasi)
   Pada tahap ini, peneliti melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide-ide kreatif sebagai solusi desain yang menjawab permasalahan di tahap sebelumnya. Fokus utama adalah merancang struktur menu, infografis layanan, dan penyederhanaan alur navigasi [8].
4. *Prototype* (Prototipe)
   Tahapan *prototyping adalah* mewujudkan ide-ide yang telah terpilih diimplementasikan ke dalam bentuk rancangan visual menggunakan perangkat lunak *Figma*. Prototipe ini

dirancang agar dapat disimulasikan sehingga pengguna dapat merasakan interaksi sistem secara langsung.

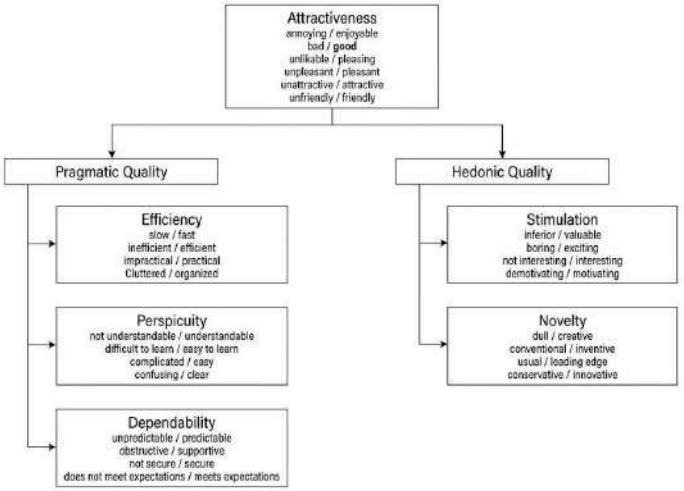
2.2 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai kebutuhan pengguna:

1. **Observasi**
   Tahapan ini dilakukan dengan menganalisis langsung tampilan dan struktur website Desa Pademawu Timur sebagai objek peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan UI/UX.
2. **Kuesioner (UEQ)**
   Tahapan setelahnya dilakukan penyebarana kuesioner berdasarkan standar UEQ untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap website. Kuesioner disebarkan kepada 35 responden yang merupakan pengguna website yang saat ini sedang berjalan.

2.3 Pengukuran Evaluasi UEQ

Evaluasi kualitas pengalaman pengguna dilakukan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan disebarkan kepada 35 responden yang terdiri dari 26 butir pernyataan. Instrumen ini mengukur enam skala pengalaman pengguna, seperti struktur UEQ yang terlihat pada Gambar 2. yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *NoveltyData* hasil kuesioner kemudian diolah menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* untuk membandingkan hasil desain baru dengan standar *benchmark* global dalam menilai kualitas pengalaman pengguna.



Gambar 2. Struktur UEQ

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh merupakan hasil dari setiap tahapan metode *Design Thinking* yang telah dilakukan, mulai dari identifikasi masalah hingga perancangan *prototype* UI/UX *website* Desa Pademawu Timur.

3.1 Hasil Evaluasi Website UEQ

Sebelum melakukan perancangan ulang, evaluasi awal dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) terhadap website eksisting (pademawutimur.id) dengan melibatkan 35 responden. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna berdasarkan enam aspek, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa sebagian

besar aspek berada pada kategori *below average* seperti Tabel 1., yang mengindikasikan bahwa kualitas pengalaman pengguna masih belum optimal dan memerlukan perbaikan pada desain UI/UX.

Tabel 1. Nilai Instrumen UEQ

No	Aspek	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Attractiveness	0.98	Below Average
2	Perspicuity	0.96	Below Average
3	Efficiency	1.12	Above Average
4	Dependability	1.07	Below Average
5	Stimulation	0.99	Below Average
6	Novelty	0.6	Below Average

Tampilan website Pademawu Timur sebelumnya dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Website Pademawu Timur (Before)

3.2 Hasil Analisis Berdasarkan Metode Design Thinking

1. **Tahap Empathize (*Empathy Map*)**

   Berdasarkan hasil observasi dan analisis hasil UEQ jawaban terbuka responden, kemudian dibuat *Empathy Map* yang terlihat di Tabel 2. Pemetaan ini bertujuan untuk menyelaraskan perspektif perancang dengan pengalaman emosional pengguna sehingga solusi yang dihasilkan bersifat *human-centric.*

Tabel 2. Hasil Analisis *Empathy Map*

No	Say	Think	Feel	Do
1	Mengeluhkan tampilan website yang masih terlihat jadul atau kurang modern	Berpikir bahwa tampilan website desa seharusnya lebih modern dan menarik	Merasa kurang tertarik saat pertama kali membuka website	Tetap membuka website untuk mencari informasi yang dibutuhkan

2	Beberapa menu navigasi masih membingungkan dan terlalu banyak pilihan	Menganggap menu seharusnya lebih sederhana agar mudah dipahami	Bingung saat berpindah halaman karena susunan menu kurang jelas	Mencari informasi dengan membuka beberapa halaman
3	Tata letak konten seperti berita dan kegiatan desa perlu diperbaiki	Berpikir bahwa tata letak yang rapi akan memudahkan pembacaan	Merasa cukup terbantu meskipun tampilannya belum rapi	Membaca informasi dan berita yang tersedia
4	Menyarankan penambahan fitur seperti pengaduan atau tanya jawab	Berpikir website bisa menjadi sarana komunikasi warga dan pemerintah	Merasa website akan lebih bermanfaat jika ada fitur interaktif	Menggunakan website untuk mencari informasi terkait desa

2. Tahap Define (Point of view (POV), User Journey Map)

Tahap *Define* dilakukan untuk merumuskan data yang telah dikumpulkan pada fase sebelumnya guna menentukan permasalahan spesifik dari sudut pandang pengguna. Analisis hasil *Empathy Map*, untuk mengidentifikasi kebutuhan nyata masyarakat Desa Pademawu Timur. Pernyataan masalah dirumuskan ke dalam *Point of View* (POV) yang disajikan pada Tabel 3. Berikut.

Tabel 3. Point Of View

POV (S + Need + Insight)	
POV1	Rujukan (S1, T1, F1, D1) Masyarakat yang mengakses website desa membutuhkan tampilan website yang lebih modern dan menarik, karena tampilan yang terlihat jadul membuat pengguna kurang tertarik saat pertama kali membuka website desa.
POV2	Rujukan (S2, T2, F2. D2) Pengguna website desa membutuhkan struktur navigasi yang lebih sederhana dan mudah dipahami, karena banyaknya pilihan menu dan susunan halaman yang kurang jelas membuat pengguna bingung saat mencari informasi yang dibutuhkan.
POV3	Rujukan (S3, T3, F3. D3) Masyarakat yang mencari informasi desa membutuhkan tata letak konten yang lebih rapi dan terstruktur, karena susunan berita dan informasi pada beberapa halaman belum tersusun dengan baik sehingga menyulitkan pengguna dalam membaca informasi.
POV4	(S4,T4, F4, D4) Warga desa yang menggunakan website membutuhkan fitur interaktif seperti layanan pengaduan atau komunikasi dengan pihak desa, karena

	pengguna ingin website tidak hanya sebagai media informasi tetapi juga sebagai sarana interaksi dengan pemerintah desa.



Gambar 4. Customer Journey Map

Pada Gambar 4. *User Journey Map* digunakan untuk memvisualisasikan langkah-langkah pengguna saat berinteraksi dengan website desa. Hasil analisis *Customer Journey Map* menunjukkan bahwa pengguna masih menghadapi kendala pada tahap awal, terutama terkait rendahnya visibilitas website dan struktur navigasi yang membingungkan saat eksplorasi informasi. Melalui pemetaan ini, peneliti mengidentifikasi titik hambatan (*friction points*) utama, terutama pada fitur PPID yang membingungkan dan alur layanan SIMADES yang tidak informatif.

3. Tahap *Ideate* (How Might We, Asitektur Sistem)

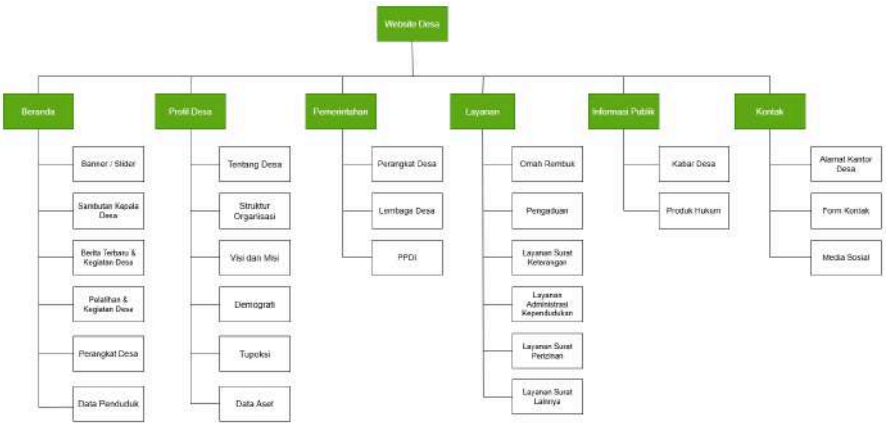
Pada tahap ini, peneliti melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide-ide kreatif sebagai solusi desain yang menjawab permasalahan di tahap sebelumnya [11]. Fokus utama adalah merancang struktur menu, infografis layanan, dan penyederhanaan alur navigasi.

Tabel 4. *How Might We* Analisis

How Might We	
POV1	Bagaimana kita dapat merancang tampilan website desa agar terlihat lebih modern dan menarik bagi pengguna? a. Melakukan redesign tampilan website dengan menggunakan kombinasi warna yang konsisten dan modern sesuai identitas desa. b. Menggunakan layout berbasis card untuk menampilkan informasi seperti berita, kegiatan, dan pengumuman agar terlihat lebih rapi. c. Menambahkan gambar berkualitas tinggi serta ikon yang sesuai untuk meningkatkan daya tarik visual website.

POV2	Bagaimana kita dapat menyederhanakan struktur navigasi website agar pengguna lebih mudah menemukan informasi? a. Menyederhanakan menu navigasi dengan mengelompokkan informasi ke dalam kategori utama seperti Beranda, Profil Desa, Informasi, Berita, dan Kontak. b. Menambahkan dropdown menu yang terstruktur agar pengguna dapat mengakses sub-menu dengan lebih mudah. c. Menambahkan fitur pencarian (search bar) untuk membantu pengguna menemukan informasi secara cepat.
POV3	Bagaimana kita dapat menata ulang tata letak konten agar informasi desa lebih mudah dibaca dan dipahami oleh masyarakat? a. Menyusun konten ke dalam beberapa section yang jelas dengan judul yang mudah dipahami. b. Menampilkan informasi dalam bentuk poin-poin atau kartu (card) agar tidak terlalu panjang dan lebih mudah dibaca. c. Mengatur jarak antar elemen (whitespace) dan ukuran font agar meningkatkan kenyamanan saat membaca.
POV4	Bagaimana kita dapat menambahkan fitur interaktif agar masyarakat dapat berkomunikasi dengan pihak desa melalui website?? a. Menambahkan form kontak yang memungkinkan pengguna mengirim pesan langsung ke pihak desa. b. Menyediakan tombol WhatsApp yang terhubung langsung dengan admin desa untuk komunikasi yang lebih cepat. c. Menambahkan fitur pengaduan masyarakat serta status laporan agar pengguna dapat memantau perkembangan pengaduan.

Berdasarkan solusi pada Tabel 4, peneliti merancang *Information Architecture* (IA) untuk mengklasifikasikan konten aplikasi secara logis.



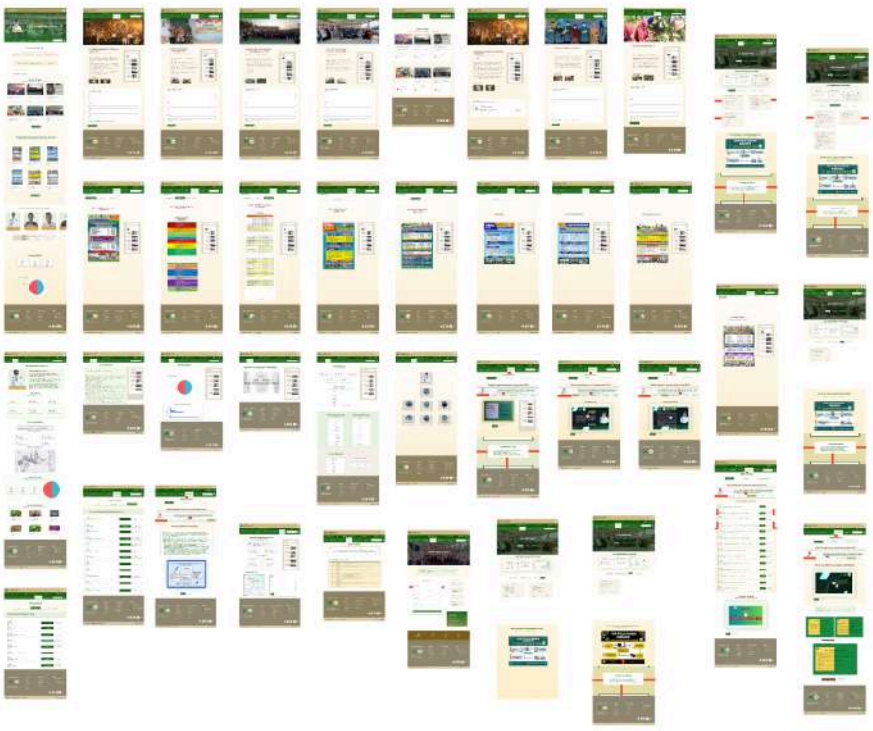
Gambar 5. Arsitektur Sistem

Berdasarkan Gambar 5. Arsitektur Sistem, struktur *website* desa disusun secara hierarkis dengan halaman utama sebagai pusat navigasi menuju berbagai menu seperti Beranda, Profil Desa, Pemerintahan, Layanan, Informasi Desa, dan Kontak. Setiap

menu memiliki sub-menu yang berisi informasi lebih rinci sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Arsitektur ini dirancang untuk meningkatkan kemudahan navigasi dan keteraturan penyajian informasi pada *website* desa.

4. *Prototype*

Prototype ini merupakan hasil perancangan UI/UX menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna, dengan tampilan yang lebih sederhana, navigasi yang mudah dipahami, serta struktur layout yang lebih terorganisir. Pada Gambar 6. memuat penggunaan elemen visual yang konsisten dan hierarki informasi yang jelas bertujuan untuk meningkatkan kemudahan akses serta kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan *website*, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih efektif dan efisien



Gambar 6. *Prototype Website*

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *Website* Desa Pademawu Timur memiliki permasalahan pada kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang belum optimal, sehingga menyulitkan pengguna dalam navigasi dan menurunkan ketertarikan terhadap tampilan. Melalui metode *Design Thinking*, dihasilkan rancangan UI/UX yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui tampilan yang lebih modern, navigasi sederhana, dan informasi yang terstruktur sehingga meningkatkan kemudahan penggunaan. Selain itu, efektivitas *website* tidak hanya bergantung pada kelengkapan informasi, tetapi juga pada kualitas desain dan pengalaman pengguna, sehingga diperlukan pengujian lanjutan, implementasi sistem, dan evaluasi berkelanjutan.

5. DAFTAR RUJUKAN

[1] H. Hanafi and E. Supatrman, "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Publik Berbasis Website di Desa Ibul Besar III Kec.Pemulutan Kab.Ogan Ilir Menggunakan Metode Design Thingking," *Impression : Jurnal Teknologi dan Informasi* , vol. 4, no. 3, pp. 589–600, Dec. 2025, doi: 10.59086/jti.v4i3.1250.

[2] 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," *Digital Transformation Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 1121–1131, Jan. 2025, doi: 10.47709/digitech.v4i2.5226.

[3] M. Megawati, Z. Zarnelly, and H. Aulia Rahman, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Website Pemerintah Menggunakan Model User Experience Questionniare (UEQ)," *Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering (IJIRSE)*, vol. 6, no. 1, pp. 13–20, Mar. 2026, doi: 10.57152/ijirse.v6i1.2558.

[4] S. Nurrohmah and R. Andrian, "Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 13, no. 1, pp. 29–43, Feb. 2023, doi: 10.34010/jati.v13i1.8756.

[5] P. A. M. Camelia, Dipha Andimorgan, and Qonitatul Hasanah, "PENGEMBANGAN APLIKASI E-PPID UNTUK DESA SIDOKARE, KABUPATEN NGANJUK: TRANSPARANSI INFORMASI PUBLIK," *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 1, pp. 639–649, Nov. 2023, doi: 10.33005/sitasi.v3i1.671.

[6] Schrepp Martin, H. Andreas, and T. Jorg, "User Experience Questionnaire (UEQ)," UEQ Online. Accessed: Mar. 26, 2026. [Online]. Available: https://www.ueq-online.org/

[7] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S)," *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, vol. 4, no. 6, pp. 103–108, Dec. 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.09.001.

[8] M. Septiara, A. Dwi Septiadi, and E. Tripustikasari, "PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI DISDUKCAPIL KABUPATEN XYZ MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 4, pp. 8136–8143, Aug. 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10652.

[9] N. A. Prasetyo, "Anugerah Patriot Jawi Wetan 2023: Sidang Pleno Digelar, Perdebatan Menjadi Panjang," *Harian Disway*, Sep. 16, 2023. Accessed: May 15, 2026. [Online]. Available:https://harian.disway.id/read/725872/anugerah-patriot-jawi-wetan-2023-sidang-pleno-digelar-perdebatan-menjadi-panjang

[10] Apjii, "Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia," APJII. Accessed: Mar. 29, 2026. [Online]. Available: https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang

[11] K. Sari and N. Oktaviani, "Perancangan UI/UX Untuk Sistem Informasi Pelayanan Publik Di Kecamatan Air Kumbang Menggunakan Metode Design Thingking," *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, vol. 2, no. 6, pp. 1444–1456, Jan. 2025.

[12] D. Maharani, A. Rahmawati, V. F. D. Putri, and M. R. Fauzy, "Implementasi Pelayanan Publik Berbasis Digital," *Karimah Tauhid*, vol. 3, no. 11, pp. 12143–12155, Nov. 2024, doi: 10.30997/karimahtauhid.v3i11.15337.

[13] Z. Zamzami, P. Serianti, and M. B. Wibawa, "EVALUASI USABILITY DAN ESTETIKA WEBSITE RSUD DR. ZAINOEL ABIDIN DENGAN PENDEKATAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE," *JOURNAL OF INFORMATICS AND COMPUTER SCIENCE*, vol. 11, no. 1, pp. 68–74, May 2025, doi: 10.33143/jics.v11i1.4893.