

Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Administrasi Kependudukan Kelurahan Tanjung Rejo Berbasis Website Dengan Metode User Centered Design

Dimas Armadansyah¹, Hermansyah², Heni Wulandari³

^{1,2,3}Teknologi Informasi, Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

[1dimasarmadansyah04@gmail.com](mailto:dimasarmadansyah04@gmail.com), [2hermansyah@pancabudi.ac.id](mailto:hermansyah@pancabudi.ac.id), [3heniwulandari04@gmail.com](mailto:heniwulandari04@gmail.com)

Corresponding Author: Dimas Armadansyah

ABSTRAK

Layanan administrasi kependudukan adalah layanan publik yang cukup penting bagi masyarakat, termasuk penerbitan KTP, Kartu Keluarga, serta Akta pencatatan sipil. Akan tetapi, metode pelayanan yang masih dilakukan secara manual mengakibatkan proses menjadi tidak efisien, adanya keterbatasan dalam akses informasi, serta waktu pelayanan yang cenderung lama. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada aplikasi layanan administrasi kependudukan Kelurahan Tanjung Rejo berbasis website. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah User Centered Design (UCD). Metode ini diterapkan melalui beberapa langkah, yaitu memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi, dan mengevaluasi desain dengan melibatkan pengguna secara langsung pada setiap langkah. Penelitian ini menghasilkan desain UI/UX website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan kemudahan dalam mengakses layanan, terbukti oleh hasil evaluasi desain yang menunjukkan skor sebesar 87 dengan kategori Excellent. Tahap evaluasi menggunakan pengujian dengan metode System Usability Scale (SUS). Penerapan metode UCD terbukti berhasil dalam menciptakan desain aplikasi berbasis website yang efisien, mudah diakses, dan berfokus pada pengguna.

Kata Kunci: UI/UX, Layanan Administrasi Kependudukan, User Centered Design, Website

1. Pendahuluan

Administrasi kependudukan bertujuan untuk memfasilitasi pelayanan publik, pemerintah, dan pembangunan agar lebih tertata, sedangkan pelayanan suatu proses yang melibatkan bantuan kepada individu lain dengan berbagai cara tertentu yang membutuhkan kepekaan dan komunikasi yang baik antar individu guna mencapai keberhasilan dan kepuasan layanan bagi penduduk [1]. Dalam upaya memberikan pelayanan, pemerintah memanfaatkan teknologi yang semakin canggih sebagai bentuk inovasi untuk mengembangkan pelayanan agar lebih efektif dan efisien [2]. Saat ini, salah satu layanan yang sering digunakan masyarakat adalah layanan administrasi kependudukan, seperti pembuatan Kartu Keluarga, Kartu Tanda Penduduk, Surat Keterangan domisili, Surat Pengantar serta dokumen kependudukan lainnya.

Namun, di Kelurahan Tanjung Rejo tepatnya di Kecamatan Medan Sunggal yang berada di Kota Medan, proses pelayanan administrasi masih dilakukan dengan cara manual, yaitu dengan cara masyarakat harus datang langsung ke kantor kelurahan, mengisi formulir, dan menunggu antrean untuk mendapatkan pelayanan. Proses seperti ini sering menimbulkan permasalahan, seperti kurangnya berkas persyaratan dikarenakan kesulitan dalam memperoleh informasi dan terkadang memakan waktu yang lama. Keadaan seperti ini dapat menurunkan kepuasan masyarakat terhadap pelayanan publik di kantor kelurahan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan merancang aplikasi layanan administrasi kependudukan berbasis website. Desain UI&UX yang intuitif diharapkan dapat memastikan bahwa sistem ini



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

dapat digunakan oleh semua lapisan masyarakat, termasuk mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi [3].

Dengan menggunakan metode *User Centered Design* yang dibawakan, diharapkan mampu mengatasi kendala di bidang antarmuka dan pengalaman pengguna, karena metode tersebut menjadikan pengguna sebagai pusat perancangan, sehingga akan membantu perancangan tampilan antarmuka yang ramah pengguna. *User Centered Design* (UCD) adalah metode desain yang memprioritaskan pengguna sebagai fokus utama dalam perancangan [4]. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan aplikasi yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan publik dan memberikan solusi yang tepat, serta nyaman dan praktis digunakan.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX aplikasi layanan administrasi kependudukan berbasis website dengan metode *user centered design*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan administrasi kependudukan di kelurahan tanjung rejo sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan masyarakat sebagai pengguna utama.

2. Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan pustaka ini dipaparkan teori dan apa saja yang digunakan dalam perancangan UI/UX aplikasi layanan administrasi kependudukan ini, yang dijabarkan sebagai berikut:

2.1. User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah tampilan visual dari sebuah produk digital, seperti aplikasi atau website, yang mencakup elemen-elemen seperti warna, tipografi, ikon, tombol, dan tata letak untuk menciptakan desain yang menarik dan mudah digunakan [5]. Menurut [6] User Interface adalah bagian yang berinteraksi dengan pengguna yang menjadi bagian penting untuk mempermudah pengguna dalam memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan.

2.2. User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah persepsi dan respons pengguna terhadap penggunaan suatu produk atau layanan digital. UX meliputi seluruh proses interaksi pengguna, mulai dari kemudahan navigasi, kenyamanan dalam penggunaan, hingga kesan emosional yang dirasakan [7].

2.3. User Centered Design (UCD)

Menurut [8] User Centered Design merupakan pendekatan pengembangan sistem yang berfokus terhadap tujuan kegunaan, karakter pengguna dalam sebuah proses Design interface. User Centered Design adalah desain antarmuka pengguna di mana pengguna ikut berpartisipasi, bagian penting dari UCD ialah keterlibatan pengguna dalam keseluruhan proses [9]. Metode UCD merupakan proses iterasi yang terdiri dari 4 tahap, yaitu, Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, dan Evaluate Against Requirements [10].

2.4. Website

Dikutip dari [11] Web merupakan salah satu media yang sangat mendukung kehidupan manusia terutama di era internet saat ini. Website adalah sekumpulan halaman terhubung yang menyajikan berbagai informasi dengan elemen-elemen seperti teks, gambar, animasi, dan suara. Sifatnya bisa statis atau dinamis dan saling terhubung melalui jaringan halaman [4]. Menurut [12] web adalah suatu sistem yang memudahkan pencarian informasi untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lain sebagainya pada jaringan internet.



2.5. Figma

Menurut [14] Figma adalah alat desain berbasis web yang memungkinkan siswa untuk merancang antarmuka aplikasi secara praktis dan efisien. Aplikasi Figma dapat mempermudah pengerjaan dalam mendesain User Interface maupun User Experience dan mempunyai fitur cloud sehingga pengguna Figma dapat mengakses file dan data yang tersimpan di mana pun [13].

2.6. Administrasi Kependudukan

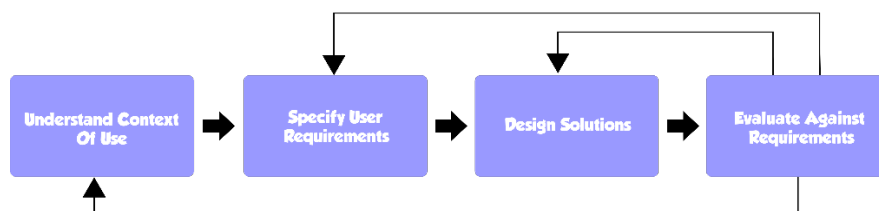
Administrasi kependudukan merupakan sebuah rangkaian kegiatan penertiban dan penataan dalam penerbitan dokumen dan data kependudukan yang didapat melalui, pencatatan sipil, pendaftaran penduduk, pengelolaan informasi administrasi kependudukan serta pemanfaatan hasil dalam aktifitas pembangunan sektor lain dan pelayanan publik [15].

2.7. System Usability Scale (SUS)

Teknik pengujian dari penelitian ini menggunakan System Usability Scale (SUS). System Usability scale merupakan sebuah alat ukur yang digunakan untuk menilai usability dari sebuah System yang akan digunakan. System Usability Scale menggunakan skala Likert satu hingga lima yaitu 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju. Pertanyaan kuesioner System Usability Scale pun perlu disusun secara berurutan [16].

3. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah User Centered Design (UCD) sebagai kerangka utama dalam proses perancangan UI/UX aplikasi layanan administrasi kependudukan kelurahan tanjung rejo. Metode ini fokus pada pemahaman kebutuhan dan keinginan pengguna, sehingga dapat menghasilkan desain antarmuka pengguna (UI) yang lebih optimal [17]. Ada beberapa empat tahapan dalam User Centered Design, yaitu:



Gambar 1. Metode User Centered Design

3.1. Understand Context of Use

Pada tahapan ini melibatkan identifikasi konteks pengguna, wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat secara langsung [18]. Selain itu, Peneliti juga melakukan observasi langsung.

3.2. Specify User Requirements

Tahap ini melibatkan analisis dan pengumpulan informasi dari pengguna terkait fungsi, fitur, dan alur yang mereka inginkan dalam sistem, sehingga solusi yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan spesifik mereka [19]. Peneliti membuat solusi untuk mengatasi masalah yang dialami pengguna, baik dari segi teknis maupun tampilan.

3.3. Design Solutions

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) sistem berdasarkan observasi permasalahan dan kebutuhan masyarakat. Tuntutan dan preferensi pengguna dipertimbangkan saat merancang solutions [20].

3.4. Evaluate Against Requirements

Dalam tahap ini, peneliti melakukan pengujian desain sistem yang telah dirancang untuk mengukur kenyamanan dan kemudahan suatu sistem. Evaluasi bertujuan untuk memastikan kembali apakah aplikasi yang didesain dan dibangun sudah sesuai dengan preferensi dan kebutuhan dari pengguna [10].

4. Hasil dan Pembahasan

Dalam proses perancangannya, penelitian ini menggunakan aplikasi figma sebagai alat utama dalam pembuatan desain antarmuka dan pengalaman pengguna. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi layanan administrasi kependudukan yang dirancang dengan baik dapat memberikan kemudahan serta kenyamanan bagi masyarakat dalam mengakses layanan administrasi secara digital. Fokus utama perancangan yaitu menghasilkan desain antarmuka yang sederhana, alur layanan yang jelas, serta penyajian informasi yang mudah dipahami sehingga informasi tersampaikan dengan baik oleh pengguna.

4.1. Tahap Perencanaan

Jenis	Kondisi saat ini	Harapan
Petugas Kantor Kelurahan	<ol style="list-style-type: none"> Pengajuan layanan masih dilakukan secara manual. Dokumen persyaratan diserahkan dalam bentuk fisik. 	<ol style="list-style-type: none"> Pengajuan layanan dapat dilakukan secara online dan lebih menghemat waktu. Dokumen persyaratan diunggah dalam bentuk digital.
Pengguna / warga	<ol style="list-style-type: none"> Harus datang langsung ke kantor kelurahan untuk mengajukan layanan Menunggu konfirmasi mengenai status permohonan. Sebagian warga belum mengetahui secara jelas persyaratan dokumen dalam pengajuan layanan 	<ol style="list-style-type: none"> Pengajuan permohonan dapat dilakukan di mana saja melalui website. Dapat mengetahui status permohonan secara langsung melalui website. Informasi mengenai persyaratan dokumen untuk mengajukan permohonan ditampilkan secara jelas dan mudah diakses.

Gambar 2. Hasil Observasi dan Wawancara

Berdasarkan Gambar 2, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa layanan administrasi kependudukan kelurahan tanjung rejo masih dilakukan secara manual. Proses verifikasi dokumen masih menggunakan cara manual sehingga sering terjadi keterlambatan. Oleh karena itu, diperlukan sistem khusus untuk mempermudah pengajuan layanan, verifikasi data, mengunggah berkas, serta meningkatkan kualitas pelayanan.

4.2. Understand Context of Use

Pengguna	Deskripsi
Pegawai	Admin sebagai petugas yang mengelola kelancaran operasional layanan administrasi kependudukan. Admin memiliki akses penuh untuk mengatur data, memeriksa dan memverifikasi berkas, serta melakukan pembaruan informasi.
Pengguna	Warga merupakan pengguna website layanan administrasi kependudukan yang dapat menggunakan sistem untuk mengajukan layanan, mengunggah berkas, memantau status, dan melaporkan kendala.

Gambar 3. Hasil Identifikasi



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Pada Gambar 3 diatas merupakan langkah awal untuk mengidentifikasi pengguna website layanan administrasi kependudukan kelurahan tanjung rejo guna memahami kebutuhan dan karakteristik penggunanya. Tahap ini mencakup 2 proses yang terdiri dari siapa saja yang memakai sistem serta bagaimana mereka menggunakan layanan tersebut.

Karakter Pengguna
Minimal berusia 17 tahun
Menginginkan proses layanan yang cepat, mudah, dan menghemat waktu.
Mebutuhkan informasi yang mudah dimengerti.
Memiliki pengetahuan dasar dalam menggunakan internet.
Jika lansia, cenderung membutuhkan bantuan dalam mengakses dan memahami internet.

Gambar 4. Hasil Karakteristik Pengguna

Pada Gambar 4, setelah dilakukannya proses identifikasi pada pengguna,tahap berikutnya adalah memahami karakteristik mereka yaitu setidaknya-tidaknya berusia 17 tahun, menginginkan proses layanan yang cepat, mudah, dan menghemat waktu, membutuhkan informasi yang mudah dimengerti, memiliki pengetahuan dasar dalam menggunakan internet, dan jika lansia cenderung membutuhkan bantuan untuk mengakses dan memahami internet.

4.3. Specify User Requirements

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengguna secara lebih detail. Langkah ini penting dalam merancang desain website karena membantu memahami apa yang benar-benar dibutuhkan pengguna saat menggunakan sistem. Untuk mendapatkan informasi tersebut, dilakukan observasi dan wawancara dengan petugas dan warga. Hasil dari proses ini kemudian dirangkum sebagai kebutuhan pengguna, yang ditampilkan pada gambar 5.

Aktor	Kebutuhan
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola jenis layanan (KTP, KK, Akte Kematian, dll) 2. Mengelola data layanan administrasi kependudukan 3. Mengelola dan memverifikasi daftar pengajuan permohonan serta mengupdate status permohonan 4. Mengelola data warga dan profil akun warga 5. Menerima laporan dan pengaduan warga
Pengguna / warga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman login akun 2. Halaman beranda 3. Halaman layanan berdasarkan kategori 4. Halaman informasi tentang layanan 5. Halaman pengajuan layanan 6. Halaman cek status pengajuan 7. Halaman media dan kontak pengaduan kelurahan 8. Halaman profil akun

Gambar 5. Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan admin mencakup mengelola jenis layanan, mengelola data layanan administrasi kependudukan, mengelola dan memverifikasi daftar pengajuan permohonan serta mengupdate status permohonan, mengelola data warga dan profil akun warga, menerima laporan dan pengaduan warga. Sedangkan, kebutuhan pengguna meliputi halaman login akun, halaman beranda, halaman layanan berdasarkan kategori, halaman informasi tentang layanan, halaman pengajuan layanan, halaman cek status pengajuan, halaman media dan kontak pengaduan kelurahan dan profil akun.

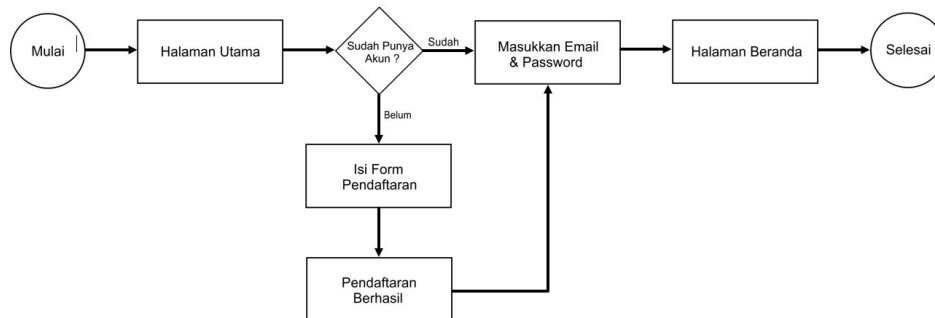
4.4. Design Solution

Tahap ini merupakan proses penerapan desain yang telah dibuat, dengan menyusun user flow dan mockup sistem layanan administrasi kependudukan.



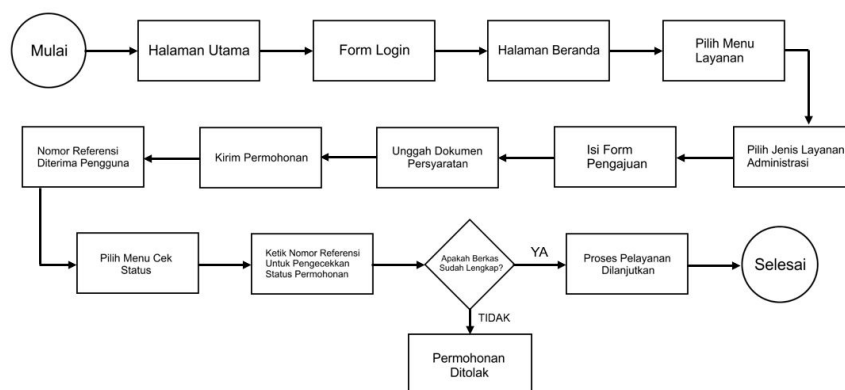
1. Userflow

Userflow adalah sebuah tahapan yang menunjukkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan website. Langkah pertama yaitu pengguna login atau mendaftarkan akun agar dapat mengakses layanan. Selanjutnya, pengguna dapat mengajukan permohonan administrasi dan mengakses berbagai fitur lainnya dengan website layanan administrasi kependudukan kelurahan tanjung rejo.



Gambar 6. Userslow Login dan Pendaftaran

Pada tahap awal, pengguna membuka website dan akan diarahkan langsung ke halaman utama. Untuk mengakses layanan pengguna perlu mengklik menu login atau daftar. Pengguna yang belum memiliki akun harus melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu dengan mengisi form yang tersedia. Setelah pendaftaran berhasil, pengguna akan dialihkan ke halaman login untuk memasukkan email dan password yang telah diisi di form pendaftaran. Setelah itu pengguna dapat mengajukan permohonan layanan. Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada gambar 7 berikut ini.



Gambar 7. Userslow Pengajuan Permohonan Layanan

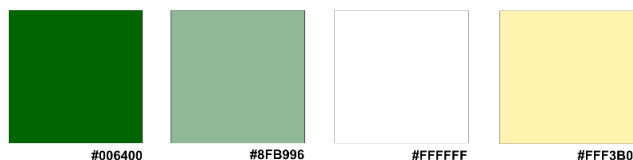
Gambar 7 tersebut, menggambarkan alur pengguna dalam mengajukan permohonan layanan administrasi kependudukan. Pengguna terlebih dahulu melakukan login untuk masuk ke website, kemudian mengakses menu layanan. Selanjutnya pengguna memilih jenis layanan administrasi sesuai kebutuhan berdasarkan kategori yang tersedia. Setelah itu pengguna akan diarahkan untuk mengisi form dan melengkapi berkas yang tertera berdasarkan persyaratan untuk membuat suatu dokumen. Setelah berhasil, pengguna akan menerima Kode Referensi, kode tersebut berguna untuk mengetahui status dokumen yang sedang diproses.

2. Tampilan UI/UX Website

Tahap berikutnya adalah pengembangan tampilan website layanan administrasi kependudukan kelurahan tanjung rejo yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna maupun admin. Desain antarmuka dibuat menggunakan Figma sebagai media perancangan UI dan prototipe UX.

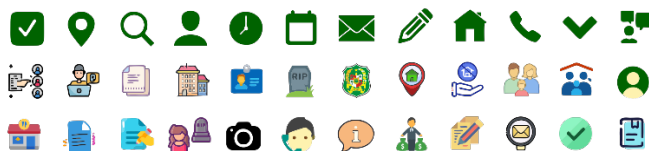
Hampir seluruh logo di ambil dari website *icon8.com*. Berikut merupakan keseluruhan tampilan website layanan administrasi kependudukan kelurahan tanjung rejo.

Sebelum merancang UI dan UX, dibuat style guide sebagai pedoman desain layanan administrasi kependudukan. Style guide ini mencakup penggunaan warna yang nyaman, jenis huruf formal, teks yang mudah dipahami, serta ikon untuk memperjelas informasi. Berikut style guide yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan desain UI/UX.



Gambar 10. Palet Warna

Gambar 10 diatas menunjukkan palet warna untuk desain User Interface layanan administrasi kependudukan. Warna hijau sage digunakan sebagai warna utama begitu juga dengan kuning pastel. Pemilihan warna tersebut merupakan makna yang mempresentasikan kota Medan, hijau tua sebagai warna pendukung, serta warna putih sebagai warna netral untuk pengisian form teks.



Gambar 11. Logo

Gambar 11 diatas, ikon dipakai untuk mewakili suatu maksud secara visual. Ikonnya harus simpel, gampang dikenali, dan sesuai dengan fungsinya agar informasi cepat dipahami.



Gambar 12. Navbar

Gambar 12 tersebut menampilkan navigator bar yang berfungsi untuk memudahkan mengakses menu pada website layanan administrasi kependudukan kelurahan tanjung rejo. Navbar berisi nama website beserta logonya, beranda, layanan, cek status, tentang, kontak, akun, dan login.



Gambar 13. Tipografi

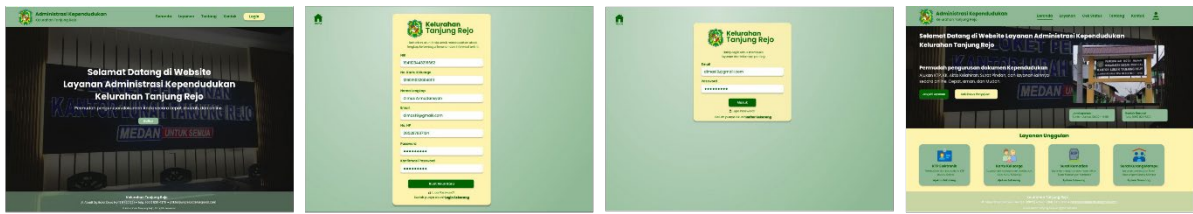
Pada gambar 13 diatas, digunakan font *Poppins* karena tampilannya sederhana tapi terkesan formal dan modern sehingga membantu pengguna memahami informasi dengan lebih cepat saat menggunakan website.



Gambar 14. Footer

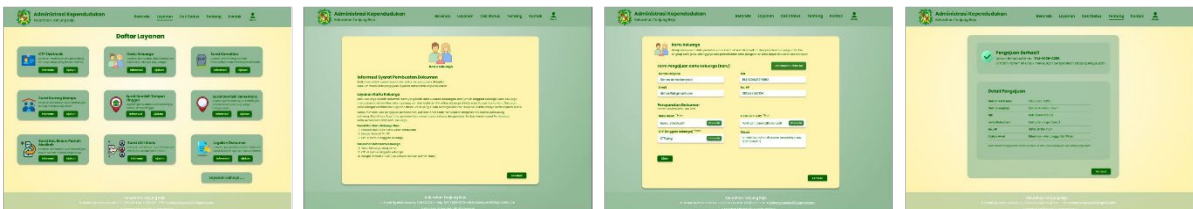
Gambar 14 diatas, merupakan bagian footer yaitu bagian paling bawah pada website. Footer tersebut berisikan alamat, nomor telepon, dan email kelurahan tanjung rejo.





Gambar 15. Tampilan Halaman Utama, Daftar, Login dan Beranda

Halaman utama merupakan halaman pertama yang muncul ketika pengguna mengunjungi situs website layanan administrasi kependudukan Kelurahan Tanjung Rejo. Halaman ini berisi kata sambutan serta tombol daftar, sedangkan tombol login tersedia pada navbar. Agar dapat mengakses layanan, silahkan klik tombol login pada navbar. Jika belum memiliki akun, diwajibkan untuk mendaftar akun terlebih dahulu. Setelah pendaftaran akun berhasil, sistem mengarahkan pengguna ke halaman login. Setelah berhasil login, pengguna diarahkan ke halaman beranda. Halaman ini menampilkan deskripsi singkat, gambar pendukung, serta tombol jelajahi layanan dan cek status pengajuan.



Gambar 16. Tampilan Halaman Layanan dan Pengajuan Dokumen

Gambar 16 diatas merupakan tampilan dari halaman layanan. Halaman ini digunakan untuk mengajukan permohonan penerbitan dokumen kependudukan. Pengguna memilih salah satu layanan yang ingin diterbitkan melalui sembilan kotak yang dilengkapi tombol Ajukan dan tombol informasi. Setelah itu, pengguna dapat melihat syarat-syarat berdasarkan jenis dokumen dengan menekan tombol informasi. Selanjutnya, dengan mengklik tombol ajukan, pengguna bisa langsung mengisi formulir permohonan dan memenuhi persyaratan yang telah ditentukan. Setelah pengajuan berhasil, sistem menampilkan halaman konfirmasi yang memuat nomor referensi untuk pengecekan status permohonan.



Gambar 17. Tampilan Halaman Cek Status

Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk memantau perkembangan proses permohonan yang telah diajukan dengan memasukkan nomor referensi yang telah diberikan pada saat pengguna berhasil mengajukan pembuatan dokumen.



Gambar 18. Tampilan Halaman Tentang dan Kontak

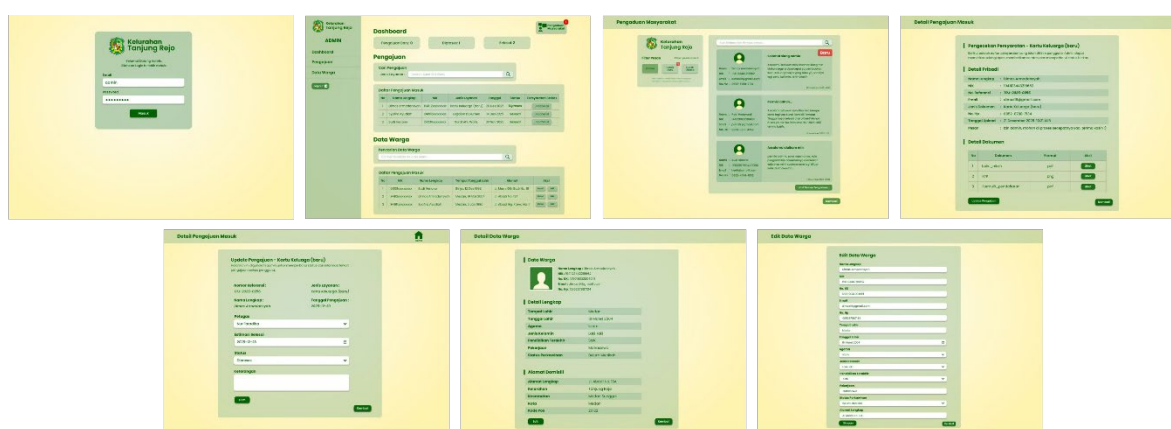


Halaman tentang merupakan halaman berisikan informasi singkat mengenai kelurahan tanjung rejo serta visi dan misinya, Sedangkan halaman kontak menyediakan informasi yang lengkap mengenai lokasi kantor, kontak, jam operasional, serta sarana pengaduan bagi pengguna.



Gambar 19. Tampilan Halaman Akun

Gambar 19 diatas merupakan tampilan dari halaman akun. Pada halaman ini, pengguna dapat mengakses 3 opsi yaitu, edit profil, reset password dan melihat riwayat permohonan, serta tersedia button logout untuk keluar dari akun.

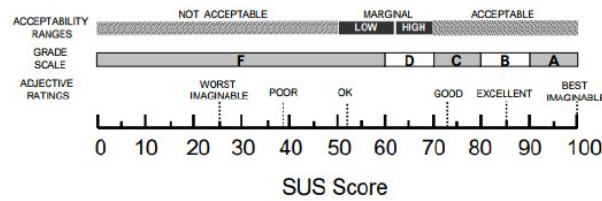


Gambar 20. Tampilan untuk Admin

Gambar 20 diatas merupakan tampilan dari dashboard admin. Admin memiliki kewenangan untuk menyetujui/menolak pengajuan dokumen, melakukan pembaruan dan perubahan data serta menerima dan menangani pengaduan dari pengguna website.

4.4. Evaluate Against Requirements

No	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32	80
2	3	3	4	4	3	4	2	4	3	4	34	85
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5
4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	33	82,5
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	34	85
7	4	3	3	4	2	3	4	4	4	4	35	87,5
8	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	34	85
9	4	4	2	4	2	3	3	3	2	4	31	77,5
10	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	37	92,5
11	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	35	87,5
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												87



Gambar 21. System Usability Scale

Berdasarkan hasil perhitungan yang terdapat pada gambar 21 disimpulkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi layanan administrasi kependudukan kelurahan tanjung rejo berbasis website dengan menggunakan metode user centered design menghasilkan skor 87 dari 11 orang responden dengan menggunakan metode system usability scale. Jika dilihat dari skor tersebut termasuk ke dalam grade B. Berdasarkan penilaian grade B termasuk dalam kategori Excellent.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa “Perancangan UI/UX Aplikasi Layanan Administrasi Kependudukan Kelurahan Tanjung Rejo berbasis Website dengan menggunakan Metode User Centered Design” berhasil memenuhi kebutuhan pengguna. Proses perancangan melibatkan pengguna secara langsung mulai dari wawancara sampai ke tahap pengujian. Hasil dari tahap pengujian system usability scale menunjukkan grade B dengan kategori Excellent yang berarti dapat digunakan dengan baik. Disarankan untuk melakukan evaluasi lanjutan guna menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang terus berkembang.

REFERENSI

- [1] A. Devika Lydia and S. Wibawani, “Pendampingan Layanan Administrasi Kependudukan Melalui Pelayanan ‘Sayang Warga’ Di Balai Rw Kelurahan Semolowaru,” *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 257–262, 2023.
- [2] A. Sayuti, R. Krisna, Hendriansyah, and F. Destikarini, “Perancangan dan Implementasi Aplikasi Pengolahan Data Kematian Di,” *J. Inf. Syst. Educ. Dev.*, vol. 3, no. 2, pp. 25–30, 2025.
- [3] R. F. Wijaya, F. Kurniawan, R. R. Putra, and A. Alvin, “Jurnal mahajana informasi,” vol. 9, no. 2, pp. 41–47, 2024.
- [4] K. Adiwinata, B. Nugraha, and T. Ridwan, “Penerapan Metode User Centered Design Dalam Perancangan Desain Ui/Ux Website Sman 5 Karawang,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, 2024.
- [5] I. Yudistira, H. Hermansyah, and H. Wulandari, “Perancangan UI/UX Sistem Pemesanan Produk di PT. Total Karya Berkah Menggunakan Metode User-Centered Design,” *J. Minfo Polgan*, vol. 13, no. 2, pp. 2592–2603, 2025.
- [6] H. Wulandari, “Desain User Interface Sistem Informasi Desa Klambir Lima Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Mobile,” vol. 5, 2025.
- [7] A. R. T. Ramadhana, H. Hermansyah, and S. Wahyuni, “Perancangan UI/UX Website Sakiverse Dengan Metode User-Centered Design Dalam Meningkatkan Kemudahan Penjualan Produk Pakaian,” *J. Minfo Polgan*, vol. 14, no. 2, pp. 1519–1533, 2025.
- [8] W. D. P. Rahayu, A. A. Hendriadi, and T. Ridwan, “Perancangan Ui Ux Aplikasi Website Sistem Informasi Menggunakan Metode User Centered Dsign (Studi Kasus Desa Losari Kidul),” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, pp. 2952–2964, 2024.
- [9] N. G. Aprilia, “Aplikasi E-Rapor Pada TPQ Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *Inform. Comput. Intell.*, vol. 5, no. 1, pp. 48–58, 2023.
- [10] C. Lim, A. C. Sumarlie, F. Fernando, and D. A. Haris, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi ‘Jikan’ Dengan Metode User Centered Design,” *Comput. J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 5, no.



- 1, p. 16, 2021.
- [11] I. Aulia, M. Muttaqin, and M. Iqbal, “Rancang Bangun Web Profil Pada Prodi Filsafat Universitas Pembangunan Pancabudi,” vol. 5, pp. 886–894, 2025.
- [12] H. Wulandari, S. Rosida, S. Teknologi, S. Komputer, U. Pembangunan, and P. Budi, “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Penjualan Cake dan Bakery Napoleon,” pp. 573–579.
- [13] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, “Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma,” *J. Inform. Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [14] R. E. Putri and R. Arrafi, “Sosialisasi Penggunaan Figma dalam Desain UI / UX Aplikasi,” vol. 4, no. 1, pp. 131–136, 2025.
- [15] Afifah Diah Pitaloka and Rachmawati Novaria, “Implementasi Pelayanan Administrasi Kependudukan di Kantor Kelurahan Kemayoran Kota Surabaya,” *Birokrasi J. ILMU Huk. DAN TATA NEGARA*, vol. 2, no. 2, pp. 158–168, 2024.
- [16] F. M. Alja, E. Daniati, A. Ristyawan, and K. Kunci, “PERANCANGAN UI / UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)
Abstraksi Keywords : Pendahuluan Tinjauan Pustaka Metode Penelitian,” vol. 6, no. 1, 2024.
- [17] A. S. Putra and T. Kristiana, “Analysis of UI / UX Design of the e-Learning Website of MTsN 33 Jakarta with a User-Centered Design Approach,” vol. 4, no. 3, pp. 590–606, 2025.
- [18] M. N. Prayuda and A. Voutama, “PERANCANGAN UI APLIKASI ‘ PETDOC ’ BERBASIS MOBILE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN,” vol. 5, pp. 402–417, 2025.
- [19] F. Teknik and U. Siliwangi, “Optimalisasi Desain UI / UX Website Pendekatan User Centered Design The Originote dengan,” vol. 4, no. 1, pp. 59–67, 2025.
- [20] R. R. Alwan, A. Saepiani, and Y. Sofiyani, “USER INTERFACE DESIGN OF SOIL FERTILITY MEASURING APPLICATION PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE APLIKASI PENGUKUR,” vol. 1, no. 2, pp. 107–113, 2024.

