

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM TATA KERJA
(STK) PADA PT KILANG PERTAMINA INTERNASIONAL
REFINERY UNIT III PLAJU**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

Ratu Aprilia Larasati

09031382126163

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM TATA KERJA
(STK) PADA PT KILANG PERTAMINA INTERNASIONAL
REFINERY UNIT III PLAJU**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian

Studi di Program Studi Sistem Informasi S1

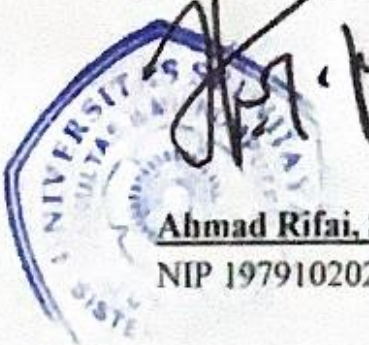

Oleh

Ratu Aprilia Larasati

09031382126163

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP 197910202010121003

Palembang, Januari 2025

Pembimbing



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP 197811172006042001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ratu Aprilia Larasati
NIM : 09031382126163
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Perancangan *User Interface* Sistem Tata Kerja (STK) pada PT Kilang Pertamina Internasional Refinery Unit III Plaju

Hasil pengecekan *software authenticate/Turnitin*: 18%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat. Apabila ditemukan unsur plagiat dalam laporan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, Januari 2025



Ratu Aprilia Larasati

NIM 09031382126163

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 30 Desember 2024

Nama : Ratu Aprilia Larasati

NIM : 09031382126163

Judul : Perancangan *User Interface* Sistem Tata Kerja
(STK) pada PT Kilang Pertamina Internasional
Refinery Unit III Plaju

Komisi Penguji:

1. Ketua : Dr. Ali Ibrahim. M.T.
2. Pembimbing : Endang Lestari Ruskan, M.T.
3. Penguji : Iin Seprina, S.Kom., M.Kom.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

MOTTO

"Effort makes you. You will regret someday if you don't do your best now. Don't think it's too late but keep working on it. It takes time, but there's nothing that gets worse due to practicing. So practice. You may get depressed, but it's evidence you are doing good."

- Kim Namjoon, BTS

"Fearless is not the absence of fear. It's not being completely unafraid. To me, fearless is having fears. Fearless is having doubts. Lots of them."

- Taylor Swift

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- Allah SWT.
- Diri saya sendiri, Ratu Aprilia Larasati.
- Orang tua dan ketiga saudari.
- Sahabat dan teman-teman seperjuangan.
- Pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan Skripsi ini.
- Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM TATA KERJA (STK) PADA PT KILANG PERTAMINA INTERNASIONAL REFINERY UNIT III PLAJU”** dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini merupakan salah satu syarat akhir untuk menyelesaikan jenjang pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, kesempatan, dan Kesehatan sehingga peneliti mampu melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan laporan kerja praktik.
2. Orang tua Peneliti, Ibu Karilliana dan Bapak Aris Wahyudisila yang senantiasa mendukung dan mendoakan Peneliti agar Skripsi yang dijalankan oleh Peneliti dapat terselesaikan dengan baik. *Truly beyond grateful to have such an amazing parents like them.*
3. Kakak sulung, Ratu Femy Endah Pratiwi, kedua adik kembar Peneliti, Ratu Karin Putri Arina dan Ratu Karis Putri Arina yang selalu mem-*backup* dan mendukung Peneliti secara moral sehingga penulisan Skripsi ini tidak pernah terasa terlalu berat.
4. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan saran dan arahan dalam pembuatan Skripsi ini.
7. Saudari Kintan Rahmadini, Nyayu Dwi Tarisa Putri, Salsabila Larasati dan Viola Meiriza telah menjadi sahabat seperjuangan sedari masih menjadi mahasiswa hingga penyelesaian Skripsi ini.
8. Sahabat – sahabat Peneliti dari masa sekolah yang walaupun memiliki aktivitas dan jadwal masing masing tetapi masih menyempatkan untuk menemani Peneliti menulis Skripsi, menghibur serta memberikan *support*, yaitu Anindya Sari, Putri Ramadhania, Alvita Putri Luthfiyyah, Alda Aulia, Jeovanny Izzati dan semua sahabat-sahabat dari grup *mechideul*.
9. Seluruh teman-teman Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Angkatan 2021 dan semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Peneliti berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak yang membaca maupun yang melakukan penelitian sejenis. Demikian yang dapat Peneliti sampaikan. Terima kasih.

Palembang, Desember 2024

Peneliti,



Ratu Aprilia Larasati

NIM.09031382126163

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM TATA KERJA
(STK) PADA PT KILANG PERTAMINA INTERNASIONAL
REFINERY UNIT III PLAJU
(Studi Kasus: PT Kilang Pertamina Internasional RU III Plaju)**

Oleh
Ratu Aprilia Larasati 09031382126163

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi kian berpengaruh besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis. Dengan perkembangan ini, banyak perusahaan maupun instansi yang mulai berpindah dari sistem manual ke sistem yang terkomputerisasi. Salah satunya di PT Kilang Pertamina Internasional *Refinery Unit III* yang mempunyai sebuah sistem yang terintegrasi dimana sistem tersebut memungkinkan seluruh pengelolaan operasional perusahaan. Namun pada kenyataannya, dalam perancangan Sistem Tata Kerja (STK) belum terkomputerisasi dan masih menggunakan dokumen fisik yang melibatkan serangkaian tindakan dilakukan secara tradisional seperti, pembuatan dan pemberian nomor dokumen serta penandatanganan oleh pimpinan yang berwenang. Oleh karena itu, hal tadi sering menimbulkan masalah terutama ketika ada urgensi penandatanganan dokumen dari pimpinan yang tidak ada di tempat namun juga tidak dapat digantikan oleh pihak lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *user interface* STK menggunakan Figma dengan metode *prototyping*. Metode *prototyping* memiliki tahapan-tahapan yang dapat mempercepat proses perancangan user interface sehingga dapat memenuhi urgensi sistem tata kerja yang tinggi. Tahapan-tahapan tersebut yaitu Requirement Gathering and Analysis, Quick Design, Build Prototype, User Evaluation, Refining Prototype dan Implement Product and Maintain. Penelitian ini menghasilkan rancangan *user interface* yang mampu mengurangi waktu dan risiko kesalahan dalam proses penomoran dokumen STK secara efektif terhadap kebutuhan pengguna.

Kata Kunci : *Figma, Prototyping, Sistem Tata Kerja, Usability Testing, User Interface.*

**USER INTERFACE DESIGN FOR SISTEM TATA KERJA (STK)
AT PT KILANG PERTAMINA INTERNASIONAL REFINERY
UNIT III PLAJU**

(Case Study: PT Kilang Pertamina Internasional RU III Plaju)

By

Ratu Aprilia Larasati

09031382126163

ABSTRACT

The evolution of information technology increasingly exerts significant influence across various life domains, including the business field. With this development, numerous companies and institutions are transitioning from manual systems to computerized systems. A prime example is PT Kilang Pertamina International Refinery Unit III, which possesses an integrated system enabling comprehensive corporate operational management. However, in reality, the Sistem Tata Kerja (STK) design remains non-computerized, still utilizing physical documents involving traditional procedural actions such as document creation, numbering, and authorization signatures by authorized leadership. Consequently, this frequently generates challenges, particularly during urgent document signature scenarios where leadership cannot be substituted by alternative personnel. The research objective is to design a STK user interface utilizing Figma through prototyping methodology. The prototyping method encompasses systematic phases that accelerate user interface design processes, thereby addressing high work governance system urgency. These phases include Requirement Gathering and Analysis, Quick Design, Build Prototype, User Evaluation, Refining Prototype, and Implement Product and Maintain. The study generates a user interface design capable of reducing document numbering process time, minimizing error risks, and effectively meeting user requirements.

Keywords: *Figma, Prototyping, Sistem Tata Kerja, Usability Testing, User Interface.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat	4
1.5 Batasan Masalah	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Sejarah Perusahaan PT Pertamina (Persero).....	5
2.1.1. Logo Instansi PT Pertamina (Persero).....	7
2.1.2. Struktur Organisasi PT Pertamina (Persero)	8
2.1.3. Produk dan Jasa PT. Pertamina (Persero).....	9
2.1.4. Visi dan Misi PT Kilang Pertamina Internasional <i>Refinery Unit III Plaju</i>	11

2.1.5. Struktur Organisasi PT Kilang Pertamina Internasional <i>Refinery Unit III Plaju</i>	12
2.1.6. Produk PT Kilang Pertamina <i>Refinery Unit III Plaju</i>	13
2.1.7. Operasi Rantai dan Pasokan PT Kilang Pertamina Internasional <i>Refinery Unit III Plaju</i>	14
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Sistem	15
2.2.2 Informasi.....	16
2.2.3 Sistem Informasi.....	16
2.2.4 Sistem Tata Kerja (STK)	17
2.2.5 <i>User Interface</i>	17
2.2.6 Metode <i>Prototyping</i>	18
2.2.7 Figma	20
2.2.8 <i>Usability Testing</i>	20
2.2.9 Maze	20
2.3 Penelitian Terdahulu	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Objek Penelitian.....	23
3.2 Tahapan Penelitian.....	23
3.2.1 <i>Prototyping</i>	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 <i>Requirement Gathering and Analysis</i>	27
4.2 <i>Quick Design</i>	32
4.3. <i>Build Prototype</i>	33
4.4. <i>User Evaluation</i>	48
4.5. <i>Refining Prototype</i>	49
4.6. <i>Implement Product and Maintain</i>	50

4.7. <i>Usability Testing</i>	50
4.7.1 Melakukan <i>Login User</i>	51
4.7.2 Membuat <i>New Correspondence</i>	54
4.7.3 Melihat Dokumen STK yang Masuk dan Melihat Status Perbaikan....	59
4.7.4 Melihat Dokumen STK yang Sedang Divalidasi dan Mengecek Status <i>Approval</i>	61
4.7.5 Total <i>Usability Score</i>	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Logo Pertamina (Persero).....	8
Gambar 2.3 Struktur Grup PT Pertamina (Persero)	9
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Senior Officer Quality Management.....	28
Gambar 4.2 <i>User Persona Officer Quality Management</i>	29
Gambar 4.3 Affinity Diagram Perancangan E-STK	31
Gambar 4.4 <i>Color Style User Interface</i> E-STK	33
Gambar 4.5 <i>Font</i> E-STK.....	33
Gambar 4.6 <i>Barcode Prototype User Interface</i> E-STK.....	34
Gambar 4.7 Halaman <i>Landing Page</i>	34
Gambar 4.8 Halaman <i>Login</i>	35
Gambar 4.9 <i>User Interface Menu</i> E-STK	35
Gambar 4.10 Memilih <i>menu New Correspondence</i>	36
Gambar 4.11 <i>Pop up menu New Correspondence</i>	37
Gambar 4.12 Halaman Pengisian <i>Form STK</i>	38
Gambar 4.13 Notifikasi <i>Pop Up Form Submitted</i>	38
Gambar 4.14 Halaman Fitur <i>Information</i> pada <i>Menu Inbox</i>	40
Gambar 4.15 Halaman Fitur <i>History</i> pada <i>Menu Inbox</i>	40
Gambar 4.16 Halaman Fitur <i>Tracking</i> pada <i>Menu Inbox</i>	41
Gambar 4.17 Halaman Fitur <i>Approval</i> pada <i>Menu Inbox</i>	42
Gambar 4.18 Halaman <i>Menu Drafts</i>	43
Gambar 4.19 Halaman <i>Menu Sent</i>	44
Gambar 4.20 Halaman <i>Menu Rejected</i>	45
Gambar 4.21 Halaman Fitur <i>Document</i> pada <i>Menu Validate</i>	46
Gambar 4.22 Halaman Fitur <i>Approval</i> pada <i>Menu Validate</i>	46
Gambar 4.23 Halaman <i>Menu Signer</i> pada <i>Validate</i>	47

Gambar 4.24 Halaman <i>Landing Page</i> Setelah Evaluasi	50
Gambar 4.25 <i>Success Metrics Login User</i>	51
Gambar 4.26 <i>Usability Breakdown Login User</i>	52
Gambar 4.27 <i>Optimal Path Analysis</i>	52
Gambar 4.28 <i>Optimal Path Analysis</i>	53
Gambar 4.29 <i>Optimal Path Analysis</i>	54
Gambar 4.30 <i>Success Metrics New Correspondence</i>	54
Gambar 4.31 <i>Usability Breakdown New Correspondence</i>	55
Gambar 4.32 <i>Optimal Path Analysis New Correspondence</i>	56
Gambar 4.33 <i>Optimal Path Analysis New Correspondence</i>	56
Gambar 4.34 <i>Optimal Path Analysis New Correspondence</i>	57
Gambar 4.35 <i>Optimal Path Analysis New Correspondence</i>	58
Gambar 4.36 <i>Optimal Path Analysis New Correspondence</i>	58
Gambar 4.37 <i>Success Metrics</i> Melihat Dokumen STK yang Masuk.....	59
Gambar 4.38 <i>Usability Breakdown</i> Melihat Dokumen STK yang Masuk	59
Gambar 4.39 <i>Optimal Path Analysis</i>	60
Gambar 4.40 <i>Optimal Path Analysis</i>	61
Gambar 4.41 <i>Success Metrics</i>	61
Gambar 4.42 <i>Usability Breakdown</i>	62
Gambar 4.43 <i>Optimal Path Analysis</i>	63
Gambar 4.44 <i>Optimal Path Analysis</i>	63
Gambar 4.45 <i>Total Usability Score</i>	64
Gambar 4.46 Nilai <i>Standar</i> pada Maze.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sejarah dan Perkembangan <i>Refinery Unit III Plaju</i>	6
Tabel 2.2 Jenis dan Nama Produk PT. Pertamina (Persero)	9
Tabel 2.3 Produk Hasil <i>Refinery Unit III Plaju</i>	13
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan Narasumber	27
Tabel 4.2 <i>Point of View</i> Perancangan E-STK	30
Tabel 4.3 <i>User Evaluation</i> E-STK.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Kesiediaan Dosen Pembimbing	A-1
Lampiran 2 Hasil Pengecekan Turnitin	B-1
Lampiran 3 Evaluasi <i>Usability Testing</i>	C-1
Lampiran 4 Form Perbaikan Ujian Komprehensif.....	D-1
Lampiran 5 Bukti Publikasi Artikel	E-1

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi semakin berkembang dan mempunyai pengaruh yang besar di berbagai bidang, termasuk di dunia bisnis (Saputra et al., 2023). Banyak perusahaan maupun instansi kini yang mulai mengadopsi sistem yang terkomputerisasi untuk mendukung operasional bisnis, menggantikan sistem manual yang sebelumnya digunakan. Dalam konteks ini, *User Interface (UI)* menjadi aspek yang krusial karena kunci utama hubungan antara pengguna dan sistem adalah *user interface* yang baik (Yuliana, 2022). Di antara banyak perusahaan yang telah beralih ke sistem yang terkomputerisasi, PT Kilang Pertamina Internasional *Refinery Unit III* Palembang merupakan salah satu perusahaan yang berhasil mengimplementasikannya dalam kegiatan operasional mereka. (Setiawan et al., 2024).

PT Kilang Pertamina Internasional adalah sebuah *Subholding Refining & Petrochemical* PT Pertamina (Persero) yang mengembangkan investasi dan menjalankan bisnis Pertamina. Sebagai salah satu perusahaan yang tergabung dalam grup perusahaan BUMN, terdapat *Key Performance Indicators (KPI)* dari Kementerian BUMN untuk mewujudkan BUMN yang *go digital* mengikuti perkembangan zaman (Thohir & Agustian, 2020). PT Kilang Pertamina Internasional berupaya untuk mengawal transformasi *digital* melalui inovasi aplikasi yang mendukung operasional bisnis karena transformasi *digital* merupakan kunci dalam meningkatkan efisiensi dan profibilitas perusahaan (Pertamina, 2024).

Untuk memastikan operasional perusahaan berjalan efektif, efisien, dan sesuai dengan peraturan yang dimiliki oleh perusahaan BUMN lainnya, PT Kilang Pertamina Internasional juga mempunyai standar dan prosedur tersendiri sesuai dengan aturan yang tercantum dalam Sistem Tata Kerja (STK) (Tamamun Niam, 2020). Namun pada kegiatan operasionalnya, perancangan STK di PT Kilang Pertamina Internasional *Refinery Unit III Plaju* masih bergantung pada dokumen fisik, sehingga pemberian nomor dan tanggal dokumen belum otomatis. Hal ini dapat menimbulkan masalah, seperti kesulitan dalam proses penomoran dokumen serta adanya ketidaksesuaian antara nomor dan tanggal yang tercatat (Omo et al., 2023). Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, proses perancangan STK seringkali terhambat karena untuk mendapatkan persetujuan pimpinan, maka diperlukan tanda tangan pimpinan yang berwenang dan tidak dapat digantikan oleh pihak lain, sementara pimpinan seringkali tidak berada di tempat karena perjalanan dinas. Oleh karena itu, diperlukan sistem perancangan STK yang terkomputerisasi. Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi dan terotomatisasi, maka proses perancangan STK dapat berjalan lebih efektif dibandingkan dengan yang masih menggunakan dokumen fisik (Valentinus Theo Prathama & Heryanto, 2020).

Dengan adanya peluang teknologi informasi yang ada di PT Kilang Pertamina Internasional *Refinery Unit III*, di mana karyawan sudah terbiasa bekerja menggunakan sistem yang terkomputerisasi, serta melihat masalah yang diuraikan, maka diperlukan solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan merancang *user interface* yang *user friendly* dalam perancangan STK. Hal ini penting karena tampilan sistem yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna menjadi faktor penentu keberhasilan suatu perusahaan yang

memanfaatkan teknologi, seperti yang diterapkan di PT Kilang Pertamina Internasional (Wardhanie & Rahmawati, 2022). Mengingat urgensi sistem STK yang cukup tinggi bagi operasional perusahaan, maka kecepatan dalam perancangan menjadi hal yang diperlukan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, metode *prototyping* dipilih karena setiap tahapannya dapat mempercepat proses perancangan *user interface* (Widhiyanti & Atmani, 2021). Metode *prototyping* melibatkan enam tahapan yang dilakukan secara berulang jika dalam kebutuhannya masih belum sesuai harapan, maka prosesnya akan mengulang. Namun, jika hasilnya sudah sesuai, prosesnya dapat dilanjutkan kepada tahapan berikutnya hingga ke tahap terakhir, yaitu *implement product and maintain* (Descania, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud mengangkat masalah tersebut menjadi penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN *USER INTERFACE* SISTEM TATA KERJA (STK) PADA PT KILANG PERTAMINA INTERNASIONAL *REFINERY UNIT III PLAJU*”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *user interface* untuk Sistem Tata Kerja (STK) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat mengurangi waktu yang diperlukan dalam penomoran dokumen STK?
2. Bagaimana merancang sistem informasi untuk mengatasi urgensi penandatanganan dokumen yang hanya dapat dilakukan oleh pimpinan berwenang, mengingat pimpinan sering kali tidak berada di tempat karena tugas dinas?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *user interface* STK berbasis website di PT Kilang Pertamina Internasional *Refinery Unit III* Palembang yang dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam proses penomoran dokumen STK serta mengurangi risiko kesalahan dengan menggunakan metode *prototyping*.

1.4 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil perancangan yang dilakukan oleh peneliti, dikemudian hari, dapat menjadi bahan masukan ataupun pertimbangan bagi bagian *Human Capital* untuk digunakan perancangan STK yang efisien serta akurat dan konsisten dalam pemberian nomor STK.
2. Memudahkan dan mempercepat proses penandatanganan dan persetujuan dokumen STK melalui fitur *approval* yang mendukung pemantauan status persetujuan dari pimpinan yang terkait secara *realtime*.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan tetap terfokus dan menghindari pembahasan yang menyimpang, maka peneliti membuat batasan masalah berdasarkan dari rumusan masalah di dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada Sistem Informasi STK (Sistem Tata Kerja) di PT Kilang Pertamina Internasional *Refinery Unit III* Kota Palembang.
2. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan *user interface* untuk Sistem Informasi dalam pembuatan STK di PT Kilang Pertamina Internasional *Refinery Unit III* Kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Basiroh, B., Asmarajati, D., & Fatmafury, W. (2020). Pengaruh User Interface Toko Online Terhadap Kenyamanan Pengguna Studi Kasus Pada E-Commerce Wonosobo Mall. *Device*, 10(1), 33–37.
- Budi Kurniawan, M. R. (2022). *Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma*.
- Descania, D. Y. (2023). Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Antrian Online Di Kementerian Atr/Bpn Kab. Sukabumi. *Indexia: Informatics And Computational Intelligent Journal*, 5(01), 1–18.
- Effendi, N., Anggraini, R., Sari, L., Fu'adah, R., Kamilah, U., & Informasi, P. T. (2024). Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mutiara Store Berbasis Android. In *Teknologi Informasi & Komputer* (Vol. 3, Issue 2).
- Erawati, W. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 3(1), 1–8.
- Fauzan, A. (2021). *Office Automation Pengelolaan Hrd Studi Kasus Cj Group*.
- Fauzi, A., Erniawati, E., & Hidayat, A. S. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Kertas Continuous Form Pt. Erajaya Mandiri Pratama Jakarta. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 5(1), 123–127.
- Mdf Adkha. (2022). *Perancangan User Interface Dengan Penerapan Metode Prototyping Dalam Website Islamic Vibes Tugas Akhir*.
- Omo, M. Untung, Sudin, S., & Mandar, G. (2023). Sistem Informasi Pengisian Penomoran Surat Pada Kantor Badan Pertahanan Nasional Kabupaten Halmahera Selatan. *Jurnal Teknik Informatika (J-Tifa)*, 5(1), 27–31. <https://doi.org/10.52046/J-Tifa.V5i1.1217>
- Pratiwi, A. S., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2022). Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Siswa Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Pada: Di Smk Telkom Banjarbaru). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(9), 4554–4561.

- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *Jimp-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2).
- Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *Teknologi Informasi: Peranan Ti Dalam Berbagai Bidang*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Seah, J., & Ridho, M. R. (2020). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Suku Cadang Untuk Alat Berat Berbasis Desktop Pada Cv Batam Jaya. *Computer And Science Industrial Engineering (Comasie)*, 3(2), 1–9.
- Setiawan, F., Hardiyono, H., & Ramdan, M. (2024). Evaluasi Sistem Proteksi Kebakaran Deluge Valve Di Pt Kilang Pertamina Internasional Ru V Balikpapan. *Identifikasi*, 10(1), 94–98.
- Soemohadiwidjojo, A. T. (N.D.). *Mudah Menyusun Sop*. Penebar Plus+. <https://books.google.co.id/books?id=G3vmcaaaqbaj>
- Tamamun Niam, M. N. (2020). *Mengetahui Pengendalian Sistem Tata Kerja (Stk) Dalam Melancarkan Proses Bisnis Pt Pertamina (Persero)*. Universitas Pertamina.
- Thohir, E., & Agustian, A. G. (2020). *Akhlak Untuk Negeri*. Arga Tilanta.
- Thoyyib, M. B., & Hafidh Zulfikar, D. (2023). Desain Ui/Ux Website Referral Untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer Dan Sains* (Vol. 1, Issue 1).
- Valentinus Theo Prathama, & Heryanto. (2020). *Sistem Informasi Manajemen Penjualan Solar Industri Studi Kasus Pt. Putra Laskar Merdeka Palembang*.
- Wardhanie, A. P., & Rahmawati, E. (2022). Pengenalan Dan Penerapan User Interface And User Experience Design For Beginners. *Batara Wisnu : Indonesian Journal Of Community Services*, 2(3), 536–544. <https://doi.org/10.53363/Bw.V2i3.129>
- Widhiyanti, K., & Atmani, A. K. P. (2021). Penerapan Metode Prototyping Dalam Perancangan Interface Sistem Unggah Portofolio Penerimaan Mahasiswa Baru Diploma Isi Yogyakarta. *Teknika*, 10(2), 88–95. <https://doi.org/10.34148/Teknika.V10i2.308>

Yuliana, D. (2022). Rancang Bangun User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website Di Kabupaten Tegal. *Ledger: Journal Informatic And Information Technology*, 1(2), 50