

**PENERAPAN METODE *GOAL-DIRECTED DESIGN* DALAM
PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* SISTEM INFORMASI
KEPEGAWAIAN BAWASLU PROVINSI JAMBI**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh :

Davina Safa Melissa

09031282126044

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *GOAL-DIRECTED DESIGN* DALAM
PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* SISTEM INFORMASI
KEPEGAWAIAN BAWASLU PROVINSI JAMBI**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di
Program Studi S1 Sistem Informasi

Oleh:

DAVINA SAFA MELISSA

09031282126044

**Pembimbing 1 : Mgs. Afriyan Firdaus, M.IT.
NIP. 198202122006041003**

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.
1979102010121003**

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Davina Safa Melissa

NIM : 09031282126044

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Goal-Directed Design* Dalam
Perancangan *User Interface Website* Sistem Informasi
Kepegawaian Bawaslu Provinsi Jambi

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin: 2%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ditemukan unsur plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 25 Maret 2025

Penulis,



Davina Safa Melissa

NIM. 09031282126044

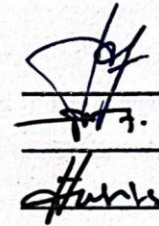
HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 21 Maret 2025
Nama : Davina Safa Melissa
NIM : 09031282126044
Judul : Penerapan Metode *Goal-Directed Design* Dalam
Perancangan *User Interface Website* Sistem Informasi
Kepegawaian Bawaslu Provinsi Jambi

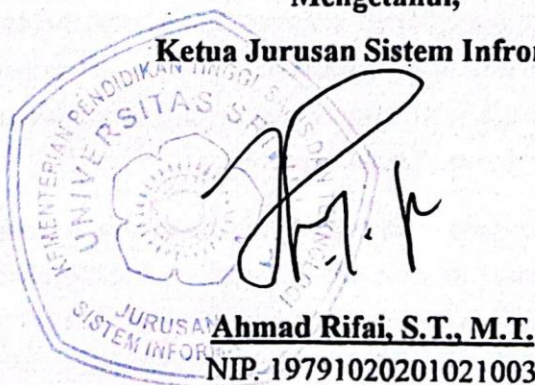
Komisi Penguji:

- | | |
|------------------|-------------------------------|
| 1. Pembimbing | : Mgs. Afriyan Firdaus, M.IT. |
| 2. Ketua Penguji | : Dwi Rosa Indah, M.T. |
| 3. Penguji | : M. Husni Syahbani, M.T. |



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 19791020201021003

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Believe you can and you're halfway there."

"Keyakinan dalam diri adalah kunci utama untuk mencapai kesuksesan. Jika kamu percaya bahwa kamu bisa, maka separuh perjalananmu sudah terlewati, dan sisanya tinggal bagaimana kamu bertindak untuk mewujudkannya."

– Theodore Roosevelt

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

Papa, Mama, Abang Aldo, Kak Leyla, keluarga saya tercinta, yang selalu memberi kekuatan dan dukungan selama saya menjalankan kehidupan perantauan di Sumatera Selatan. Terima kasih atas dukungan tanpa henti, bukan hanya dalam kata dan materi, tetapi juga doa, energi, dan motivasi yang menguatkan hingga saya bisa mencapai ke tahap ini untuk berjuang menyelesaikan proses pendidikan ini.

Dengan penuh rasa syukur dan penghormatan, saya persembahkan karya ini kepada dosen pembimbing saya Bapak Mgs. Afriyan Firdaus, yang dengan penuh kesabaran dan dedikasi telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan ilmu yang berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala dedikasi dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda.

Kepada sahabat-sahabat kuliahku yang menemani perjalanan rantau ku selama ini, Anandita, Fatimah, Opad, Alan, Alghany, Gusti, Patrick, Kak Daffak, Adita, Grace, Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur kepada kalian teman seperjuangan yang telah menemani perjalanan kuliah di tanah rantau. Kalian bukan sekedar sahabat, tetapi juga keluarga kedua yang selalu ada di setiap suka dan duka. Terima kasih atas setiap tawa yang menguatkan, kebersamaan yang membuat perjalanan ini lebih bermakna. Dari begadang mengerjakan tugas, berbagi cerita di tengah kesibukan, hingga saling menyemangati di saat lelah dan ingin menyerah. Terima kasih telah membuat momen yang sangat membahagiakan dalam perjalanan ini. Tanpa kalian, perjalanan ini tak akan seindah ini.

Terakhir, kepada diri saya sendiri, yang telah bertahan sejauh ini. Sudah tak terhitung berapa tawa dan air mata yang dikeluarkan selama ini melewati setiap tantangan, keraguan, dan kelelahan yang tak jarang membuat ingin menyerah. Untuk semua malam tanpa tidur, perjuangan yang tak terlihat, dan keberanian untuk mencoba lagi adalah pencapaian yang layak dirayakan. Terima kasih telah membuktikan bahwa ketekunan, kesabaran, dan kerja keras tidak akan sia-sia.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“PENERAPAN METODE *GOAL-DIRECTED DESIGN* DALAM PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN BAWASLU PROVINSI JAMBI”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa segala pencapaian tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Allah SWT**, yang telah memberikan rahmat, anugrah, kesempatan, serta kesehatan jasmani dan rohani sehingga penulis diberikan kemudahan dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini
2. **Kedua Orang tua tercinta**, Mama dan Papa yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta semangat yang tiada henti dalam setiap langkah yang penulis tempuh
3. **Abang dan Kakak tersayang**, Bang Aldo dan Kak Leyla, yang selalu memberikan motivasi, dukungan, serta bantuan dalam berbagai hal
4. **Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T.** selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.

5. **Bapak Mgs. Afriyan Firdaus, S.Si., MIT**, selaku dosen pembimbing skripsi telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini
6. **Bapak Ari Wedhasmara, S.Kom., M.TI.** selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa studi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Sriwijaya
7. **Seluruh Bapak/Ibu Dosen Jurusan Sistem Informasi**, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya
8. **Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu) Provinsi Jambi**, Ibu Rofiqoh Pebrianti, selaku anggota Bawaslu Provinsi Jambi Koordinator Divisi SDM, Organisasi, dan Diklat, serta seluruh staf SDM Bawaslu Provinsi Jambi yang telah membantu dalam proses penelitian dan memberikan wawasan untuk mendukung keberhasilan penelitian ini.
9. **Seluruh responden**, Panwascam dan Staf Bawaslu, yang telah meluangkan waktu berharganya untuk membantu penulis dalam penelitian ini
10. **Teman-teman SIREG B Angkatan 2021**, yang telah menjadi tempat bagi penulis selama ini untuk bersama berbagi ilmu dan tawa
11. **Teman-teman SI Angkatan 2021**, yang telah memberikan cerita dan pengalaman, kebersamaan, serta kenangan yang berharga selama masa perkuliahan
12. **Himpunan Mahasiswa Jambi (HIMAJA) Universitas Sriwijaya**, dan teman-teman di dalamnya, yang telah menjadi rumah kedua bagi penulis dalam menuntut ilmu di tanah rantau. Terima kasih telah menjadi wadah pengembangan diri, langkah awal bagi penulis untuk menunjukkan

kepercayaan diri, memberikan pengalaman berorganisasi, dan menjadi keluarga penulis selama masa studi di Sumatera Selatan.

13. **Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi (HIMSI)**, dan teman-teman di dalamnya, yang telah mengenalkan lingkungan baru, menjadi tempat untuk tumbuh dan belajar, menemukan potensi diri, khususnya bidang multimedia, yang tentunya menjadi pengalaman yang tidak akan terlupakan
14. **Sahabat-sahabat terbaik**, Anandita, OA Fadilla, dan Fatimah, yang selalu menemani penulis dalam proses ini, memberikan dukungan tanpa henti, berbagi ilmu yang berharga, serta mengukir banyak kenangan paling menyenangkan dan tak terlupakan. Bersama kalian, setiap hari menjadi lebih berarti, penuh dengan tawa, cerita, dan pengalaman yang memperkaya perjalanan ini. Berbagi makanan, serta berbagi tempat tinggal. Kehadiran kalian adalah hal yang paling membahagiakan dalam masa perkuliahan ini. Terima kasih atas setiap momen yang telah dilalui bersama.
15. **M. Alan Saputra**, yang telah menghadirkan cerita manis dalam setiap proses penulis, menjadi pendengar dan penenang di setiap keluhan serta keraguan yang tersampaikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat dibutuhkan penulis untuk memberi evaluasi positif terhadap karya yang telah dibuat demi perbaikan dan peningkatan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan kontribusi positif dalam ilmu pengetahuan, menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, serta menjadi langkah awal bagi diri sendiri dalam proses belajar dan peningkatan diri yang terus berjalan.

Palembang, 18 Maret 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Davina', with a long horizontal stroke extending to the right.

Davina Safa Melissa

NIM. 09031282126044

**PENERAPAN METODE *GOAL-DIRECTED DESIGN* DALAM
PERANCANGAN *USER INTERFACE WEBSITE* SISTEM INFORMASI
KEPEGAWAIAN BAWASLU PROVINSI JAMBI**

Oleh

Davina Safa Melissa

09031282126044

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pengelolaan data menjadi kebutuhan mendasar bagi organisasi, termasuk Bawaslu Provinsi Jambi. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah belum adanya sistem informasi kepegawaian yang terintegrasi, menyebabkan pengelolaan data pegawai tidak efisien dan memerlukan waktu lebih lama. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna (*user interface*) website Sistem Informasi Kepegawaian (SIKAP) Bawaslu Provinsi Jambi menggunakan pendekatan *Goal-Directed Design (GDD)*, yang terdiri dari 6 (enam) tahapan: *research*, *modeling*, *requirement*, *framework*, *refinement*, dan *support*. Pendekatan ini berfokus pada kebutuhan serta tujuan pengguna untuk menghasilkan desain antarmuka yang lebih efektif. Hasil penelitian berupa *prototype* yang diuji menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, di mana pengguna admin memperoleh skor rata-rata 93,75 (*Best Imaginable*), pengguna Bawaslu mendapatkan 81,71 (*Excellent*), dan pengguna Panwaslu memperoleh 73,46 (*Good*). Hasil ini menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan yang tinggi di seluruh kelompok pengguna, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal.

Kata Kunci : *User Interface*, Sistem Informasi Kepegawaian, *Goal Directed Design*, Bawaslu Provinsi Jambi, *Usability*, *System Usability Scale*, *Website*

**IMPLEMENTATION OF THE GOAL-DIRECTED DESIGN METHOD IN
DESIGNING THE USER INTERFACE OF THE PERSONNEL
INFORMATION SYSTEM WEBSITE FOR BAWASLU
JAMBI PROVINCE**

By

Davina Safa Melissa

09031282126044

ABSTRACT

Utilization of information technology in data management has become a fundamental necessity for organizations, including Bawaslu of Jambi Province. One of the challenges faced is the absence of an integrated personnel information system, leading to inefficient employee data management and longer processing times. This study aims to design the user interface of the Personnel Information System (SIKAP) website for Bawaslu of Jambi Province using the Goal-Directed Design (GDD) approach, which consists of six stages: research, modeling, requirement, framework, refinement, and support. This approach focuses on user needs and goals to create a more effective interface design. The study resulted in a prototype tested using the System Usability Scale (SUS), where admin users achieved an average score of 93.75 (Best Imaginable), Bawaslu users scored 81.71 (Excellent), and Panwaslu users obtained 73.46 (Good). These results show that the system has a high level of usability across all user groups, although there are still some aspects that could be improved to provide a more optimized user experience.

Keywords: *User Interface, Personnel Information System, Goal-Directed Design, Bawaslu of Jambi Province, Usability, System Usability Scale, Website*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Batasan Masalah.....	6
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Badan Pengawas Pemilu Provinsi Jambi.....	8
2.1.1. Visi	8
2.1.2. Misi	8
2.1.3. Logo	9
2.1.4. Struktur Organisasi dan Tata Kerja.....	9

2.1.5.	Bagian Administrasi (Divisi Sumber Daya Manusia, Organisasi, Pendidikan, dan Pelatihan).....	11
2.1.6.	Bawaslu Kabupaten/Kota.....	12
2.1.7.	Panitia Pengawas Pemilu (Panwaslu)	12
2.1.8.	PTPS (Pengawas Tempat Pemungutan Suara).....	13
2.2.	Landasan Teori	13
2.2.1.	Sistem Informasi Kepegawaian.....	13
2.2.2.	<i>Website</i>	14
2.2.3.	<i>User Interface</i>	14
2.2.4.	<i>User Experience</i>	15
2.2.5.	<i>Usability</i>	15
2.2.6.	<i>Goal-Directed Design</i>	17
2.2.7.	<i>System Usability Scale</i>	21
2.2.8.	<i>Prototype</i>	23
2.2.9.	<i>Figma</i>	24
2.2.10.	Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		32
3.1.	Subjek dan Objek Penelitian	32
3.2.	Metode Pengumpulan Data	32
3.2.1.	Sumber Data.....	32
3.2.2.	Populasi	32
3.2.3.	Sampel Penelitian.....	33
3.3.	Metode Penelitian.....	34
3.3.1.	Alur Penelitian	34
3.3.2.	Research	34
3.3.3.	<i>Modeling</i>	37

3.3.4.	<i>Requirement</i>	38
3.3.5.	<i>Framework</i>	38
3.3.6.	<i>Refinement</i>	39
3.3.7.	<i>Support</i>	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		44
4.1.	<i>Research</i>	44
4.1.1.	Wawancara	44
4.1.2.	Observasi	51
4.2.	<i>Modeling</i>	57
4.2.1.	<i>User Persona</i>	57
4.3.	<i>Requirement</i>	62
4.3.1.	Konteks Skenario	62
4.3.2.	Analisis Kebutuhan	72
4.4.	<i>Framework</i>	74
4.4.1.	<i>User Flow</i>	74
4.4.2.	<i>Wireframe Low-Fidelity</i>	90
4.4.3.	<i>Design Guideline</i>	99
4.5.	<i>Refinement</i>	102
4.5.1.	<i>High-Fidelity Prototype</i>	102
4.6.	<i>Support</i>	130
4.6.1.	Pengujian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	131
4.6.2.	<i>Design Evaluation</i>	136
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		141
5.1.	Kesimpulan	141
5.2.	Saran	142
DAFTAR PUSTAKA		143

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Logo Bawaslu Provinsi Jambi	9
Gambar 2. 2. Struktur Organisasi Bawaslu Provinsi Jambi	10
Gambar 2. 3. Tahapan Proses Goal-Directed Design (Cooper et al., 2007).....	17
Gambar 2. 4. Rincian Tahapan Goal-Directed Design (Cooper et al., 2007).....	20
Gambar 2. 5. Penentuan Hasil Penilaian SUS ((Bangor et al., 2009)	22
Gambar 3. 1. Alur Penelitian.....	34
Gambar 4. 1. Tampilan landingpage SIAPPP Bawaslu.....	53
Gambar 4. 2. Tampilan Input Data Diri Pengguna SIAPPP Bawaslu.....	53
Gambar 4. 3. Tampilan Halaman Beranda SIAPPP	54
Gambar 4. 4. Tampilan Halaman Pemilihan Posisi Pendaftaran SIAPPP.....	54
Gambar 4. 5. Tampilan Halaman Daftar Pengguna pada Pengguna Admin SIAPPP	55
Gambar 4. 6. Tampilan Halaman Edit Data Pengguna pada Pengguna Admin SIAPPP	56
Gambar 4. 7. User Persona Pengguna 1	61
Gambar 4. 8. User Persona Pengguna 2	61
Gambar 4. 9. User Persona Pengguna 3	62
Gambar 4. 10. Userflow Login Pengguna (Pengguna Admin & Pegawai).....	75
Gambar 4. 11. Userflow Login Pengguna Pengawas (Panwaslu)	75
Gambar 4. 12. Userflow Melihat Informasi pada Dashboard (Pengguna Admin dan Pegawai)	76
Gambar 4. 13. Userflow Menambah Data Pengguna (Pengguna Admin).....	77
Gambar 4. 14. Userflow Mengedit Data Pengguna (Pengguna Admin)	77

Gambar 4. 15.	Userflow Menghapus Data Pengguna (Pengguna Admin).....	78
Gambar 4. 16.	Userflow Menambah Data Pegawai (Pengguna Admin).....	79
Gambar 4. 17.	Userflow Mengedit Data Pegawai (Pengguna Admin)	80
Gambar 4. 18.	Userflow Menghapus Data Pegawai (Pengguna Admin)	81
Gambar 4. 19.	Userflow Mengunduh Data Pegawai (Pengguna Admin)	81
Gambar 4. 20.	Userflow Melihat Data Pegawai (Pengguna Admin dan Pegawai).....	82
Gambar 4. 21.	Userflow Mencari Data Pegawai (Pengguna Admin dan Pegawai).....	83
Gambar 4. 22.	Userflow Melihat Data Pengawas (Seluruh Pengguna).....	84
Gambar 4. 23.	Userflow Mencari Data Pengawas (Seluruh Pengguna).....	85
Gambar 4. 24.	Userflow Menambah Data Pengawas (Pengguna Admin)	86
Gambar 4. 25.	Userflow Menambah Data Pengawas (Pengguna Pengawas)	86
Gambar 4. 26.	Userflow Mengedit Data Pengawas (Pengguna Admin dan Pengawas)	87
Gambar 4. 27.	Userflow Menghapus Data Pengawas (Pengguna Admin dan Pengawas)	88
Gambar 4. 28.	Userflow Mengunduh Data Pengawas (Pengguna Admin dan Pengawas)	89
Gambar 4. 29.	Userflow Logout Pengguna (Seluruh Pengguna)	90
Gambar 4. 30.	Wireframe Desktop Landing Page.....	91
Gambar 4. 31.	Wireframe Desktop Halaman Login.....	92
Gambar 4. 32.	Wireframe Desktop Tampilan Sidebar Menu dan Halaman Dashboard (Admin).....	92

Gambar 4. 33. Wireframe Desktop Tampilan Sidebar Menu dan Halaman	
Dashboard (Pegawai)	93
Gambar 4. 34. Wireframe Desktop Tampilan Sidebar Menu dan Halaman Awal	
(Pengawas)	93
Gambar 4. 35. Wireframe Desktop Tampilan Halaman Daftar Data Pengguna, .	94
Gambar 4. 36. Wireframe Desktop Tampilan Halaman Formulir Tambah atau	
Edit Data.....	94
Gambar 4. 37. Wireframe Desktop Tampilan Pop-up Formulir Tambah atau Edit	
Data Pengguna	95
Gambar 4. 38. Wireframe Desktop Tampilan Halaman Profil Pegawai dan	
Pengawas.....	95
Gambar 4. 39. Wireframe Desktop Tampilan Pop-up Logout Akun Pengguna...	96
Gambar 4. 40. Wireframe Mobile Tampilan Landing page dan Login Page	97
Gambar 4. 41. Wireframe Mobile Tampilan Dashboard.....	97
Gambar 4. 42. Wireframe Mobile Tampilan Halaman Data	98
Gambar 4. 43. Wireframe Mobile Tampilan Halaman Profil.....	98
Gambar 4. 44. Penggunaan Font	99
Gambar 4. 45. Palet Warna.....	100
Gambar 4. 46. Penggunaan Ikon Gambar.....	101
Gambar 4. 47. Tampilan Mockup SIKAP Bawaslu Provinsi Jambi	102
Gambar 4. 48. Prototype Tampilan Landing Page	104
Gambar 4. 49. Prototype Tampilan Halaman Login Pengguna Admin	105
Gambar 4. 50. Prototype Tampilan Halaman Login Pengguna Pegawai	
(Bawaslu)	105

Gambar 4. 51. Prototype Tampilan Halaman Login Pengguna Pengawas (Panwaslu).....	106
Gambar 4. 52. Prototype Tampilan Halaman Dashboard Pengguna Admin.....	107
Gambar 4. 53. Prototype Tampilan Halaman Data Pengguna.....	107
Gambar 4. 54. Prototype Tampilan Halaman Tambah Data Pengguna.....	108
Gambar 4. 55. Prototype Tampilan Halaman Edit Data Pengguna	109
Gambar 4. 56. Prototype Tampilan Halaman Data Pegawai	110
Gambar 4. 57. Prototype Halaman Cari Data (Pengguna Admin)	111
Gambar 4. 58. Prototype Tampilan Halaman Lihat Profil Pegawai	111
Gambar 4. 59. Prototype Tampilan Halaman Formulir Tambah Data Pegawai/Pengawas	112
Gambar 4. 60. Prototype Tampilan Halaman Formulir Edit Data Pegawai/Pengawas	112
Gambar 4. 61. Prototype Tampilan Halaman Unduh Data Pegawai/ Pengawas.....	113
Gambar 4. 62. Prototype Tampilan Halaman Data Pengawas	114
Gambar 4. 63. Prototype Tampilan Halaman Lihat Profil Pengawas	114
Gambar 4. 64. Prototype Tampilan Halaman Dashboard Pengguna Pegawai ...	116
Gambar 4. 65. Prototype Tampilan Halaman Data Pegawai Provinsi	117
Gambar 4. 66. Prototype Tampilan Halaman Data Pegawai Kota dan Kabupaten	118
Gambar 4. 67. Prototype Tampilan Halaman Data Panwascam.....	119
Gambar 4. 68. Prototype Tampilan Halaman Data Pengawas PKD	120
Gambar 4. 69. Prototype Tampilan Halaman Data Pengawas PTPS	121

Gambar 4. 70. Prototype Tampilan Halaman Cari Data Pegawai dan	
Pengawas.....	122
Gambar 4. 71. Prototype Tampilan Halaman Lihat Profil Pegawai dan	
Pengawas.....	123
Gambar 4. 72. Prototype Tampilan Halaman Data Panwascam Pengguna	
Pengawas.....	124
Gambar 4. 73. Prototype Tampilan Halaman Data PKD Pengguna	
Pengawas.....	124
Gambar 4. 74. Prototype Tampilan Halaman Data PTPS Pengguna	
Pengawas.....	125
Gambar 4. 75. Prototype Tampilan Halaman Lihat Profil Pengguna	
Pengawas.....	126
Gambar 4. 76. Prototype Tampilan Halaman Unduh Data Pengguna	
Pengawas.....	126
Gambar 4. 77. Prototype Tampilan Halaman Formulir Tambah Data	
Pengawas.....	127
Gambar 4. 78. Prototype Tampilan Halaman Formulir Edit Data Pengawas	127
Gambar 4. 79 Prototype Tampilan Pop-Up Logout	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 3. 1. Pertanyaan Wawancara	35
Tabel 3. 2. Pertanyaan System Usability Scale (SUS)	41
Tabel 3. 3. Penilaian Skor Pertanyaan.....	41
Tabel 4. 1. Kesimpulan Hasil Wawancara Pegawai SDM Bawaslu Provinsi	45
Tabel 4. 2. Kesimpulan Hasil Wawancara Pengawas Ad Hoc (Panwascam)	49
Tabel 4. 3. Tabel Kategori User Persona Pegawai SDM	58
Tabel 4. 4. Tabel Kategori User Persona Anggota dan Pegawai Kab/Kota/ Provinsi.....	58
Tabel 4. 5. Tabel Kategori User Persona Pegawai Ad-hoc	59
Tabel 4. 6. Konteks Skenario Pengguna Admin	63
Tabel 4. 7. Konteks Skenario Pengguna Pegawai	67
Tabel 4. 8. Konteks Skenario Pengguna Pengawas.....	70
Tabel 4. 9. Kebutuhan Pengguna.....	72
Tabel 4. 10. Rincian Daftar Seluruh Responden	131
Tabel 4. 11. Rincian Daftar Responden Pegawai	131
Tabel 4. 12. Rincian Daftar Responden Pengawas.....	132
Tabel 4. 13. Hasil Perhitungan Score SUS pada Pengguna Admin	133
Tabel 4. 14. Hasil Perhitungan Score SUS pada Pengguna Bawaslu (Pegawai).....	133
Tabel 4. 15. Hasil Perhitungan Score SUS pada Pengguna Panwaslu (Pengawas)	135
Tabel 4. 16. Perbandingan <i>Website</i>	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Keputusan Tugas Akhir.....	A-1
Lampiran B. Surat Kesediaan Membimbing.....	B-1
Lampiran C. Pengajuan Topik Skripsi.....	C-1
Lampiran D. Kuesioner Penelitian SUS.....	D-1
Lampiran E. Bukti Penyebaran Kuesioner.....	E-1
Lampiran F. Hasil Kuesioner dan Perhitungan SUS.....	F-1
Lampiran G. Dokumentasi Wawancara dan Observasi di Bawaslu Provinsi Jambi.....	G-1
Lampiran H. Surat Keterangan Pengumpulan Data.....	H-1
Lampiran I. Similarity Check.....	I-1
Lampiran J. Kartu Konsultasi Pembimbing.....	J-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digitalisasi saat ini, penggunaan teknologi informasi dalam pengelolaan data dan informasi telah menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap organisasi, termasuk lembaga pemerintahan. Teknologi informasi digunakan untuk mengolah data melalui berbagai proses, seperti pengumpulan, penyusunan, dan penyimpanan data untuk menghasilkan informasi relevan, akurat, tepat waktu, yang mana dapat digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan, dan mendukung pengambilan keputusan strategis (Mukhsin, 2020).

Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu) Provinsi Jambi, sebagai lembaga pemerintahan yang memiliki tugas mengawasi jalannya pemilu, berpotensi memanfaatkan teknologi informasi dalam operasionalnya, terutama dalam hal pengelolaan sumber daya manusia. Berdasarkan Perbawaslu Republik Indonesia Tahun 2022 tentang Tata Kerja dan Pola Hubungan Pengawas Pemilu, divisi sumber daya manusia, organisasi, pendidikan dan pelatihan Bawaslu Provinsi memiliki peran dalam pengadministrasian basis data Bawaslu Kabupaten/Kota, Panwaslu Kecamatan, Panwaslu Kelurahan/Desa, dan Pengawas TPS serta kesekretariatan. Oleh karena itu, Divisi Sumber Daya Manusia, Organisasi, Pendidikan, dan Pelatihan Bawaslu Provinsi Jambi bertugas mengelola pegawai dan pengawas yang berada dalam tanggung jawabnya.

Pemanfaatan teknologi memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan sumber daya manusia (Janga & Sanga, 2024). Dalam hal tersebut, teknologi seperti sistem informasi kepegawaian dapat membantu dalam proses pengelolaan data sumber daya manusia. Sistem Informasi Kepegawaian merupakan sistem informasi terpadu yang mencakup pendataan dan pengelolaan kepegawaian dengan memanfaatkan sumber daya manusia dan teknologi informasi untuk menyediakan informasi yang cepat, lengkap, dan akurat guna mendukung administrasi kepegawaian serta memungkinkan koreksi data yang tidak valid (Timothy & Elizabeth, 2021).

Berdasarkan observasi, penulis menemukan bahwa pengelolaan data pegawai dan pengawas di Bawaslu Provinsi Jambi masih menghadapi sejumlah kendala. Masalah utama yang dihadapi adalah Bawaslu Provinsi Jambi belum memiliki Sistem Informasi Kepegawaian (SIK) terpadu yang mencakup seluruh pegawai dan pengawas dalam satu Provinsi Jambi, sehingga data pegawai tetap (PNS/PPPK) dan pengawas Ad-Hoc (Panwascam, PTPS, dan PKD) disimpan dalam sistem terpisah. Apabila pimpinan Bawaslu ingin mencari informasi terkait profil pegawai, pegawai SDM Bawaslu perlu mengakses data pegawai PNS/PPPK melalui *website* BKN. Sementara itu, untuk data pengawas Ad-Hoc (Panwascam/PKD/PTPS), pegawai SDM harus menarik data dari *database* pada *website* SIAPPP (Sistem Informasi Aplikasi Pendaftaran Pengawas Pemilu). Setelah data diperoleh, data tersebut akan disimpan dalam format CSV atau PDF di *Google Drive* sebelum diserahkan kepada pimpinan. Hal ini tentunya membutuhkan waktu yang lebih lama. Keterbatasan ini menunjukkan keluhan Bawaslu Jambi akan kebutuhan sebuah sistem internal yang dapat menyimpan dan

mengelola data pegawai dan pengawas dibawah naungan mereka secara efisien. Dengan demikian, jika mereka memerlukan data atau ingin melihat profil pegawai atau pengawas di Bawaslu Provinsi Jambi, mereka dapat langsung mengakses profil lengkap pegawai atau pengawas tersebut melalui sistem informasi internal yang tersedia.

Dalam perancangan sebuah sistem informasi, desain antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) memiliki peran penting dalam menciptakan sistem yang mudah digunakan dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Desain antarmuka pengguna (UI) berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan, *usability*, aksesibilitas, dan interaktivitas yang secara langsung mempengaruhi pengalaman serta persepsi pengguna terhadap produk digital (Priyadarshini, 2024). Untuk itu, penelitian ini berfokus pada perancangan desain antarmuka (*user interface*) sistem informasi kepegawaian berbasis *website* dan pengujian pengalaman pengguna (*user experience*) untuk menguji dan mengevaluasi desain antarmuka telah dibuat. Sistem berbasis *website* dapat diakses melalui internet yang mana dapat meningkatkan efisiensi dan mempermudah pengelolaan data kepegawaian (Asworowati et al., 2023).

Agar tujuan tersebut tercapai, pendekatan *Goal Directed Design (GDD)* digunakan pada penelitian ini. *Goal-Directed Design* merupakan pendekatan perancangan desain yang berfokus pada pemahaman dan pemenuhan tujuan dengan menekankan pentingnya mengenali siapa pengguna, apa yang ingin mereka capai, serta melakukan analisis mendalam terkait konteks penggunaan, motivasi dan hasil yang diinginkan, sehingga desain lebih terarah pada kebutuhan, harapan, dan tujuan pengguna daripada sekedar fitur teknologi atau produk (Cooper et al., 2007) .

Metode *Goal-Directed Design* diterapkan dalam perancangan antarmuka pengguna (*user interface*) pada penelitian ini karena memungkinkan pengembangan sistem yang berfokus pada kebutuhan dan tujuan utama pengguna, yaitu menampilkan, menyimpan, serta mengelola data pegawai. Metode ini terbukti efektif dalam menghasilkan desain UI/UX yang selaras dengan kebutuhan pengguna, memberikan pengalaman yang memuaskan, serta menghasilkan antarmuka yang ramah pengguna melalui tahap penyempurnaan yang terstruktur (Aliyah et al., 2024). Dalam pengujian pengalaman pengguna, metode *System Usability Scale* (SUS) akan digunakan untuk menguji tingkat kegunaan *prototype* sistem. Metode pengujian ini merupakan standar yang banyak digunakan dalam pengukuran *usability*, karena memberikan hasil dengan nilai yang mudah diinterpretasikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan *prototype* antarmuka pengguna pada sistem informasi kepegawaian Bawaslu Provinsi Jambi dengan berfokus pada pemenuhan tujuan utama pengguna.

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN DALAM PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN BAWASLU PROVINSI JAMBI”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang *user interface* pengguna (UI) Sistem Informasi Kepegawaian berbasis *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di Bawaslu Provinsi Jambi menggunakan metode *Goal-Directed Design*?
2. Bagaimana mengukur *user experience* (UX) terhadap Sistem Informasi Kepegawaian berbasis *website* tersebut menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Merancang *user interface* Sistem Informasi Kepegawaian berbasis *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di Bawaslu Provinsi Jambi menggunakan pendekatan *Goal-Directed Design*
2. Mengukur *user experience* terhadap Sistem Informasi Kepegawaian berbasis *website* tersebut menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memahami bagaimana perancangan *user interface* sebuah *website* Sistem Informasifsi Pegawai Bawaslu Provinsi Jambi menggunakan pendekatan *Goal Directed Design*
2. Memahami bagaimana tingkat *user experience* dari rancangan desain *user interface website* Sistem Informasi Pegawai Bawaslu Provinsi Jambi

1.5. Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian agar tetap terarah, batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada perancangan desain *user interface* dan *user experience* Sistem Informasi Pegawai Bawaslu Provinsi Jambi berbasis *website*
2. Perancangan fitur desain *website* sistem informasi kepegawaian ini difokuskan pada tujuan dan kebutuhan pengguna untuk dapat menampilkan dan mengelola data informasi profil pegawai dan pengawas di Bawaslu Provinsi Jambi
3. Tahapan evaluasi sistem yang dirancang menggunakan metode *System Usability Scale* untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna (*user experience*)
4. Hasil dari penelitian ini berupa *prototype* antarmuka pengguna (*high-fidelity prototype*) dengan menggunakan pendekatan *Goal-Directed Design*, yang nantinya dapat menjadi panduan bagi tim pengembang dalam tahap implementasi
5. Responden dari penelitian ini adalah para pegawai dan pengawas kecamatan dari Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu) se-Provinsi Jambi.

1.6. Sistematika Penulisan

Struktur penulisan penelitian ini terbagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut :

- BAB I : PENDAHULUAN,** Bab ini membahas terkait latar belakang penelitian, identifikasi masalah yang menjelaskan konteks dan alasan penelitian dilakukan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang menjelaskan isi dari setiap bab
- BAB II : TINJAUAN PUSTAKA,** Bab ini mencakup uraian landasan teori yang mendasari penelitian ini dan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan.
- BAB III : METODE PENELITIAN,** Bab ini menjelaskan metode atau alur penelitian yang digunakan dalam penelitian.
- BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN,** Bab ini menyajikan hasil dari penelitian yang diperoleh serta analisis dan pembahasan mengenai hasil tersebut.
- BAB V : PENUTUP,** Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian dan saran yang direkomendasikan berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, R. A. A., Indah, D. R., & Firdaus, M. A. (2024). Goal Directed Design Method on UI/UX Design Mobile-Based Application for Preventing Waste Dumping. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 15(2), 113–121.
- Asari, A., Zulkarnaini, Z., Hartatik, H., Anam, A. C., Suparto, S., Litamahuputty, J. V., Dewadi, F. M., Prihastuty, D. R., Maswar, M., & Syukrilla, W. A. (2023). *Pengantar statistika*. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Asworowati, R. D., Wuryanto, A., Mustomi, D., & Simangunsong, R. P. (2023). Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Pada Desa Muktiwari. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(2), 120–125.
- Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2022). Evaluasi dan Perancangan Ulang User Interface menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD) pada E-Learning SMKN 1 Sambeng Lamongan. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(5), 2336–2345.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About face 3: the essentials of interaction design*. John Wiley & Sons.
- Dasmen, R. N., Fatoni, F., Wijaya, A., Tujni, B., & Nabila, S. (2021). Pelatihan uji kegunaan website menggunakan System Usability Scale (SUS). *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 146–158.
- Elma, Z. (2019). Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Evaluasi Website Layanan Penyedia Subtitle (Studi Kasus: Subscene). *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 10(2), 104–110.
- Ergonomics, T. C. I. 159 and S. S. (2020). ISO 9241-110: 2020: ergonomics of human-system interaction—part 110: interaction principles. *International Organization for Standardization*.

- Fadli, M. R. (2020). User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 128–138.
- Faridha, S., Yulianti, S., & Sugiarti, Y. (2024). Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review. *Binary Digital-Technology*, 7(1).
- Fayyad, M. F., Ramadhani, I., Syukron, H., Ikhwan, M., & Prayogge, M. R. (2022). *Design of Web-Based Information System for Travel Tick-eting In Pekanbaru City*.
- Hidayat, F. A., Herdiana, D., & Cahyan, Y. (2025). Perancangan Mobile User Interface Berdasarkan Pengalaman Pengguna pada Website Sistem Informasi Pegawai Negeri Sipil Terintegrasi (SIPANTES) di Kabupaten Sumedang. *JIMT: Jurnal Informatika, Multimedia Dan Teknik*, 1(2), 147–152.
- Houde, S., & Hill, C. (1997). What do prototypes prototype? In *Handbook of human-computer interaction* (pp. 367–381). Elsevier.
- Huda, N. (2022). Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Penilaian Website Rs Siloam Palembang. *Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Penilaian Website Rs Siloam Palembang*.
- Jakob Nielsen. (2012, January 3). *Usability 101: Introduction to Usability*. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.
- Janga, A. U., & Sanga, F. E. O. (2024). SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEPEGAWAIAN (SIMPEG) PADA BKPSDM KABUPATEN SUMBA BARAT DAYA. *Device*, 14(2), 202–206.
- Kesuma, D. P. (2020). Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 1(2), 212–222.

- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1). *Jurnal Sistem Nformasi Dan Sains Teknologi*, 4(2).
- Linggi, S. M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Pada Dinas PMPTSP Kabupaten Intanjaya Berbasis Web. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 10(3).
- Maulana, Y., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Evaluasi dan perbaikan rancangan antarmuka pengguna situs web Jawa Timur park group menggunakan metode goal-directed design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3374–3382.
- Mayangsari, P., & Badrul, M. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI KEPEGAWAIAN BERBASIS MOBILE PADA J&T EXPRESS DENGAN METODE HUMAN CENTERED DESAIN. *JURNAL ILMIAH INFORMATIKA*, 11(02), 135–142.
- Mukhsin, M. (2020). Peranan teknologi informasi dan komunikasi menerapkan sistem informasi desa dalam publikasi informasi desa di era globalisasi. *Teknokom*, 3(1), 7–15.
- Mulyono, S. F., & Falgenti, K. (2024). Perancangan UI/UX Pengelolaan Cuti Pegawai Badan Pengawas Pemilihan Umum Provinsi Lampung Menggunakan Metode Design Thinking. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 8, 4699–4710.
- Najib, N., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Komunitas Virtual Karate Kyokushin Dengan Metode Design Sprint. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(3), 57–63.
- Pamungkas, M. G. R., Muliawati, A., & Indarso, A. O. (2021). Perancangan User Interface Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode Goal-Directed Design (Studi Kasus: Desa Sukamanah). *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 2(1), 1–9.

- Pangestu, A., Kusumawardani, D. M., & Sukmadiningtyas, S. (2024). ANALISIS USER INTERFACE TERHADAP WEBSITE BEM KEMA ITTP METODE GOAL DIRECTED DESIGN. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7517–7526.
- Pratama, M. O. D., & Suwarni, S. (2022). Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(2), 155–166.
- Ridhawati, E., Novitasari, D., Bowo, A., Vergiano, A. I., Dewi, N. A. K., Khumaidi, A., & Rinawati, R. (2022). Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Mobile. *Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTETI)*, 8(1), 197–202.
- Rofiq, F. S., Az-Zahra, H. M., & Pramono, D. (2023). Perancangan User Interface Sistem Informasi Akademik Sekolah berbasis Website pada SD AL-Manar Surabaya menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 402–412.
- Sandy, H., Putra, P., Meiriza, A., Oktadini, N. R., & Sevdiyuni, P. E. (2023). Penerapan Goal Directed Design dalam Perancangan Ulang User Interface pada Admin Marketplace BUILD ID. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(1), 310–318.
- Senubekti, M. A., Dajoreyta, G. L., & Anggraini, N. (2024). Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma. *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(1), 1–10.
- Setiawan, I. K., Paramitha, A. A. I. I., & Tiawan, T. (2023). Prototype Mobile Application Menggunakan Metode Five Planes Pada Startup Mainheal. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 6(3), 272–283.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the system usability scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 145–148.

Sitorus, N. P. C., Jaelani, I., & Muhyidin, Y. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENJUALAN FURNITURE INTERIOR & BUILD PADA TOKO STEPLINE MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN (GDD). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2578–2584.

Timothy, V., & Elizabeth, T. (2021). Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Website Pada PT Evo Nusa Bersaudara. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 227–236.

Williams, A. (2009). User-centered design, activity-centered design, and goal-directed design: a review of three methods for designing web applications. *Proceedings of the 27th ACM International Conference on Design of Communication*, 1–8.