

PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE WEBSITE DISPOSISI SURAT DINAS PERUMAHAN DAN KAWASAN PEMUKIMAN KOTA KEDIRI

¹Ahmad Widhi Ilham Maulana, ²IinKurniasari, ³Moh. Syaiful Anam, ⁴Yudo Bismo Utomo

^{1,2,3,4}Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kediri, Kediri

E-mail: ¹ahmad.widhi03@gmail.com, ²iin.kurniasari@uniska-kediri.ac.id, ³anam@uniska-kediri.ac.id, ⁴yudobismo@uniska-kediri.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Submitted:
July 09, 2024

Accepted:
July 13, 2024

Published:
July 31, 2024

ABSTRACT

The development of the digital era is currently very rapid, bringing various significant changes to human life, especially in the way we interact, learn, work and communicate. Good user interface (UI) and user experience (UX) design plays an important role in ensuring that users can interact with a website or application in an easy, efficient and enjoyable way. UI design involves visual aesthetics and layout, including colors, typography, icons, images, and other graphic elements, while UX design aims to create a pleasant and frictionless user experience. In the context of information system development at the Kediri City Housing and Settlement Area Service, several problems were found in the letter delivery process, including lost letters which hampered the implementation of tasks. To overcome this problem, a UI and UX design was designed for the mail information system website using Adobe XD. This tool helps designers in designing, prototyping, and sharing their work through an intuitive and efficient platform. Wireframe design is used to determine information hierarchy and structure content to suit user needs. This study aims to design a letter disposition website design for the Kediri City Housing and Settlement Department using Adobe XD with the hope of making it easier for programmers to place elements and increasing the efficiency of accessing the website.

ABSTRAK

Keywords:

User Interface and User Experience, Design, Adobe XD, Wireframe.

Kata Kunci:

User Interface dan User Experience, Desain, Adobe XD, Wireframe.

Perkembangan era digital saat ini sangat pesat, membawa berbagai perubahan signifikan dalam kehidupan manusia terutama dalam cara kita berinteraksi, belajar, bekerja, dan berkomunikasi. Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik memainkan peran penting dalam memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan situs web atau aplikasi dengan cara yang mudah, efisien, dan menyenangkan. Desain UI melibatkan estetika dan tata letak visual, termasuk warna, tipografi, ikon, gambar, dan elemen grafis lainnya, sementara desain UX bertujuan menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan bebas hambatan. Dalam konteks pengembangan sistem informasi di Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Kediri, ditemukan beberapa masalah dalam proses pengiriman surat, termasuk kehilangan surat yang menghambat pelaksanaan tugas. Untuk mengatasi masalah ini, dirancanglah desain UI dan UX untuk situs web sistem informasi surat menggunakan Adobe XD. Alat ini membantu desainer dalam merancang, membuat prototipe, dan berbagi pekerjaan mereka melalui platform yang intuitif dan efisien. Desain wireframe digunakan untuk menentukan hirarki informasi dan menyusun konten agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Studi ini bertujuan untuk merancang desain website disposisi surat di Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Kediri menggunakan Adobe XD dengan harapan mempermudah programmer dalam peletakan elemen dan meningkatkan efisiensi pengaksesan website tersebut

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Ahmad Widhi Ilham Maulana,
Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kediri
Jalan Sersan Suharmadji No. 38, Kota Kediri, Jawa Timur, Indonesia.
Email: ahmad.widhi03@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan di era digitalisasi saat ini sangat berkembang pesat dan memberikan banyak keuntungan bagi manusia dalam penggunaan teknologi. Teknologi digital telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara kita berinteraksi, belajar, bekerja, dan berkomunikasi. Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap kehidupan secara signifikan, terutama dengan penyebaran dan kecepatan internet yang terus meningkat, yang membuka peluang baru dalam berbagai bidang seperti pendidikan, bisnis, dan pemerintahan.

Dalam era digitalisasi, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memainkan peran penting dalam memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan situs web atau aplikasi dengan cara yang mudah, efisien, dan menyenangkan. Desain UI mencakup estetika dan tata letak visual dari situs web atau aplikasi, termasuk warna, tipografi, ikon, gambar, dan elemen grafis lainnya yang membentuk tampilan keseluruhan. Konsistensi dalam desain UI penting untuk memberikan pengalaman yang familiar dan intuitif bagi pengguna. Penggunaan elemen desain yang konsisten di seluruh situs atau aplikasi membantu pengguna merasa nyaman dan dapat dengan mudah memahami cara kerja aplikasi tersebut.

Dalam upaya memberikan kesan awal yang baik kepada calon pengguna dan mampu bersaing dengan kompetitor lainnya, makaplaceplus.id memerlukan desain User Interface dan User Experience yang baik. User Interface (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan kontendan memasukan data. Sedangkan User Experience (UX) disebutkan sebagai pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem [5].

Sementara itu, tujuan utama desain UX adalah untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan bebas hambatan dengan produk. Situs web atau aplikasi harus mudah dinavigasi, memiliki struktur yang logis dan mudah dipahami, serta menyediakan menu, tombol, dan link yang jelas dan mudah diakses. Pembuatan desain UI dan UX sangat penting dalam pembuatan desain website untuk mempermudah programmer dalam peletakan gambar, teks, dan tombol. Selain mempermudah programmer, desain UI dan UX juga mempermudah pengguna dalam mengakses beberapa website, seperti website di Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Kediri.

Hasil riset yang dilakukan oleh DailySocial dengan judul CoworkingSpaceAwareness in Indonesia 2018 [6] disebutkan bahwa 89.79% responden dapat melakukan pekerjaan mereka di coworkingspace, dengan sebagian besar pekerjaan dibidang kreatif seperti programmer, desainer, penguasaha dan lain-lain. Jika dipetakan lebih lanjut 80% responden tersebut berusia antara 20 sampai 35 tahun. Masih dalam riset yang sama pada bagian pengantar disebutkan bahwa coworkingspace pertama didirikan di Austria bernama Schraubenfabrik pada awal tahun 2002 yang digunakan sebagai pusat kewirausahaan dan markas aktivis pemula.

Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman merupakan instansi pemerintahan yang mengatur pembangunan daerah dan menjalankan beberapa tugas dari Pemerintah Daerah di Kota Kediri. Selama melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Kediri, kami menemukan beberapa masalah dalam hal pengiriman surat. Banyak kendala dalam pengiriman surat, seperti kehilangan surat yang akhirnya menghambat proses tugas. Oleh karena itu, sebelum pembuatan website sistem informasi surat, perlu merancang desain UI dan UX agar mempermudah programmer dalam peletakan dan pewarnaan elemen dalam *website*.

2. METODE KEGIATAN

Kerja Praktek dilaksanakan di Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Kediri. Alamat di Bangsal, Kec. Pesantren, Kota Kediri. Kegiatan Kerja Praktek ini dilaksanakan mulai tanggal 29 Januari 2024 sampai 29 Februari 2024. Khalayak Sasaran dari laporan ini Kepala Dinas dan beberapa bidang di Dinas Perumahan dan Kawasan Pemukiman Kota Kediri yaitu bidang perumahan, bidang pemukiman dan sekretariat. Alat dan bahan yang digunakan selama kerja praktek: Perangkat keras yang digunakan adalah laptop dengan spesifikasi CPU Ryzen 3, RAM 8 GB, dan HDD 1 TB. Perangkat lunak yang digunakan meliputi Microsoft Word dan Visual Paradigm.

Metode pelaksanaan kerja praktek ini yaitu persiapan, observasi lapangan, studi literatur, pengumpulan data, perencanaan website, kesimpulan, dan penyusunan laporan.

Desain web adalah proses membuat halaman web tunggal atau keseluruhan. Ini dapat mencakup aspek estetika serta aspek mekanis dari operasi situs web, dengan fokus utama pada tampilan dan sensasi situs web. Menciptakan animasi dan grafik, memilih warna dan font, desain navigasi, pembuatan isi, pengkodean HTML/XML, JavaScript, dan pengembangan e-commerce adalah beberapa elemen yang mungkin terlibat dalam desain web atau produksi web. Desain web adalah bentuk publikasi elektronik.

Adobe XD, yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Adobe Inc., adalah alat desain vektor untuk aplikasi web dan seluler yang berfokus pada kemudahan penggunaan dan kolaborasi. Alat ini membantu desainer merancang, prototyping, dan berbagi pekerjaan mereka dengan orang lain melalui platform yang intuitif dan efisien untuk membuat desain wireframe, prototipe interaktif, dan aplikasi atau website responsif. Untuk meningkatkan fungsionalitasnya, Adobe XD mendukung animasi, transisi desain, transformasi 3D, dan repeat grid.[1]

Wireframing merupakan tahapan penting dalam proses merancang sebuah media digital (screen design process). Hal tersebut dimungkinkan agar dapat menentukan hirarki informasi pada sebuah desain, membuatnya lebih mudah dipahami dalam merencanakan penataletakan struktur informasi agar sesuai dengan model informasi yang diinginkan oleh pengguna (user). Wireframe digunakan untuk mempermudah penyusunan sebuah konten dan pengalaman pengguna. Wireframe juga dapat diartikan sebagai sebuah kerangka (framework) sederhana yang menghubungkan komponen-komponen yang ada didalamnya. Dalam bentuk desain visual sebuah rancangan wireframe tidak lebih dari susunan kotak dan atau persegi yang dapat menggambarkan sebuah elemen foto atau dapat berupa susunan teks.[2]

User Interface, juga dikenal sebagai UI, adalah bidang yang mempelajari tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan antarmuka pengguna mencakup tombol yang diklik pengguna, teks, gambar, kolom entri teks, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Ini termasuk animasi, transisi, layout, dan interaksi kecil lainnya. UI mengembangkan semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web, dan konten yang ditampilkan di halaman web. Seorang desainer antarmuka pengguna menangani elemen visual seperti skema warna, bentuk tombol, dan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer antarmuka pengguna harus dapat membuat tampilan yang menarik yang membuat pengguna menjadi lebih setia.

User Interface juga memiliki peran penting dalam penggunaannya, karena efektifitas penggunaan juga diperlukan dalam pembuatan prototipe, ditujukan pada. Hasil dari penelitian ini adalah desain UI aplikasi pencari kost, dalam bentuk prototipe yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan kost yang diinginkan melalui fitur-fitur yang tersedia sehingga siap diterapkan kedalam bentuk aplikasi yang sebenarnya.

Ada banyak definisi untuk user experience (UX) menurut Borrys Results. Desainer UX adalah orang yang membuat produk yang bermanfaat dan memvisualisasikan flow user untuk membuat desain produk yang teruji dan indah. Desainer UX akan bekerja dalam kelompok. lain untuk mencapai kesepakatan antara tujuan bisnis, kebutuhan pengguna, dan kemajuan teknologi. Hasilnya adalah produk yang signifikan, bermanfaat, dan menyenangkan. Seperti namanya, desainer UX akan menentukan seberapa mudah atau sulit user experience atau interaksi dengan web. Salah satu keterampilan utama yang harus dimiliki oleh seorang desainer UX adalah membuat wireframe atau mockup.[3]

Berikut adalah tahapan kerja praktek di Dinas Perumahan dan Kawasan Kota Kediri:

2.1 Persiapan

Tujuan dari tahap persiapan adalah untuk menyediakan semua hal yang diperlukan untuk memulai kerja praktek Kegiatan :

1. Koordinasi: Menghubungi pihak Dinas Perumahan dan Kawasan Pemukiman Kota Kediri untuk menentukan waktu dan ruang lingkup kerja praktek.
2. Dokumentasi: Menyiapkan dokumen administratif seperti surat tugas, proposal kerja praktek, dan form persetujuan.
3. Perencanaan: Membuat rencana kerja praktek yang mencakup jadwal kegiatan, tujuan, metode, dan alat yang akan digunakan.

2.2 Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang keadaan dan kondisi lapangan sehubungan dengan proyek yang akan dilaksanakan. Kegiatan :

1. Kunjungan: Melakukan kunjungan ke Dinas Perumahan dan Kawasan Pemukiman untuk mengamati proses kerja yang berjalan, terutama yang terkait dengan disposisi surat.

2. Pengamatan: Mengamati alur kerja, sistem yang digunakan, dan interaksi antar pegawai dalam menangani disposisi surat.
3. Diskusi: Berdiskusi dengan pegawai terkait untuk mendapatkan gambaran awal masalah dan kebutuhan system

2.3 Studi Literatur

Studi ini bertujuan untuk mengumpulkan teori dan referensi yang relevan untuk membantu proyek dilaksanakan Kegiatan :

1. Penelitian: Mencari jurnal, buku, artikel, dan dokumen resmi yang terkait dengan pengelolaan surat, sistem informasi, dan desain UI/UX.
2. Analisis: Menganalisis literatur untuk memahami konsep-konsep penting dan praktik terbaik dalam pengembangan sistem informasi dan desain UI/UX.
3. Dokumentasi: Mendokumentasikan temuan dari studi literatur untuk digunakan sebagai dasar dalam pengembangan sistem.

2.4 Pengumpulan Data

Tujuan pengumpulan adalah untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan proyek.

Kegiatan :

1. Wawancara: Melakukan wawancara dengan Sekretaris Dinas, Kepala Dinas, dan staf terkait untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah.
2. Kuesioner: Menyebarkan kuesioner kepada pengguna sistem untuk mendapatkan masukan mengenai kebutuhan dan ekspektasi mereka.
3. Dokumentasi Proses: Mengumpulkan dokumen-dokumen terkait dengan proses disposisi surat, seperti format surat, alur disposisi, dan prosedur kerja.

2.5 Perencanaan Website

Tujuan implementasi Desain UI EX adalah untuk membuat website yang fungsional dengan desain UI/UX yang ramah pengguna.

Kegiatan :

1. Perancangan: Merancang desain website, termasuk wireframe, mockup, dan prototipe berdasarkan data yang telah dikumpulkan.
2. Pengembangan: Mengembangkan kode program untuk website, mencakup front-end dan back-end sesuai dengan desain dan spesifikasi teknis.
3. Pengujian: Melakukan pengujian usability dan fungsionalitas untuk memastikan website berfungsi dengan baik dan mudah digunakan oleh pengguna.

2.6 Kesimpulan

Kesimpulan Tujuannya adalah untuk menilai hasil praktik dan keberhasilan implementasi website.

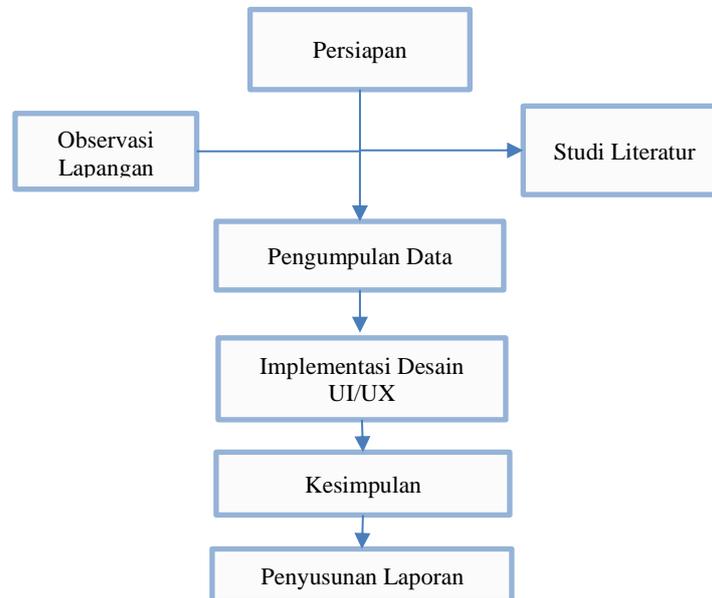
Kegiatan :

1. Evaluasi: Mengevaluasi seluruh proses kerja praktek, dari persiapan hingga implementasi.
2. Analisis Hasil: Menganalisis hasil implementasi website, mengidentifikasi keberhasilan dan kendala yang dihadapi.
3. Rekomendasi: Menyusun rekomendasi untuk perbaikan sistem di masa mendatang berdasarkan temuan selama kerja praktek.

2.7 Penyusunan Laporan

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mendokumentasikan seluruh proses dan hasil kerja praktek dalam bentuk laporan yang sistematis dan terstruktur. Kegiatan yang dilakukan meliputi penulisan laporan yang mencakup latar belakang, tujuan, metodologi, hasil observasi, pengumpulan data, perencanaan website, kesimpulan, dan rekomendasi. Selanjutnya, laporan tersebut akan diedit dan direvisi untuk memastikan kebenaran data dan kesesuaian dengan format yang telah ditetapkan. Selain itu, daftar pustaka dari literatur

yang digunakan akan disusun, dan lampiran-lampiran yang relevan akan disertakan. Terakhir, laporan akan direview bersama pembimbing untuk mendapatkan masukan dan persetujuan akhir sebelum laporan dikumpulkan.



Gambar 2. Tahapan Kerja Praktek

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum Lokasi Kerja Praktek

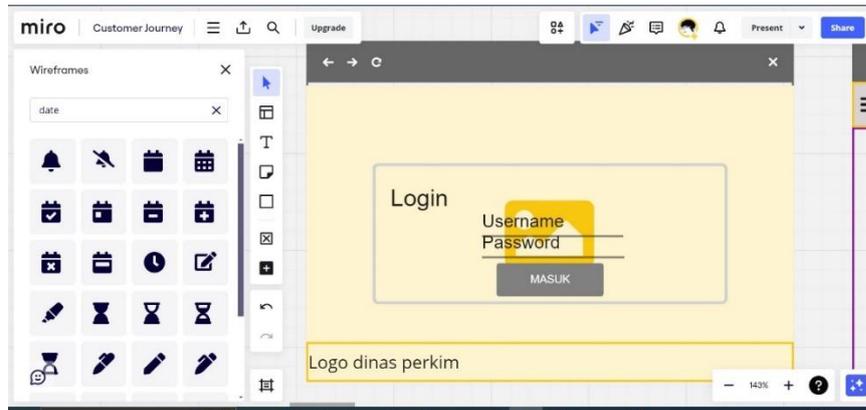
Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Kediri merupakan instansi pelaksana urusan pemerintahan Kota Kediri di bidang Perumahan dan Kawasan Permukiman. Tugas mereka biasanya berada di kantor atau di lapangan. Mereka dapat bertanggung jawab atas perencanaan, koordinasi proyek, dan administrasi terkait di kantor, sementara di lapangan, mereka dapat bertanggung jawab atas pemasangan, perbaikan, dan pemeliharaan infrastruktur perumahan dan kawasan permukiman, termasuk jaringan listrik, sanitasi, dan air, serta infrastruktur lainnya.

Di Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Kediri, Saya berkonsentrasi pada desain user interface (UI) dan user experience (UX), yang berarti Saya akan terlibat dalam menciptakan antarmuka pengguna yang mudah digunakan dan menyenangkan bagi pengguna aplikasi atau sistem yang berkaitan dengan perumahan dan kawasan permukiman. Saya akan bekerja sama dengan tim untuk memastikan desain tersebut tidak hanya indah tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan fungsi aplikasi secara keseluruhan.

3.2 Hasil Rancangan Desain Wireframe

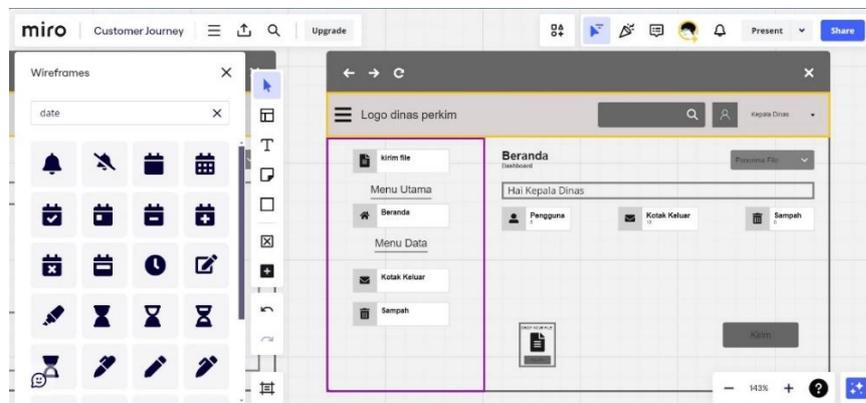
A. Perancangan Wireframe Backend

1. Appearance awal halaman login digunakan sebagai penghalang untuk mengakses layanan. Hanya akun yang terdaftar yang dapat melihat menu berikutnya



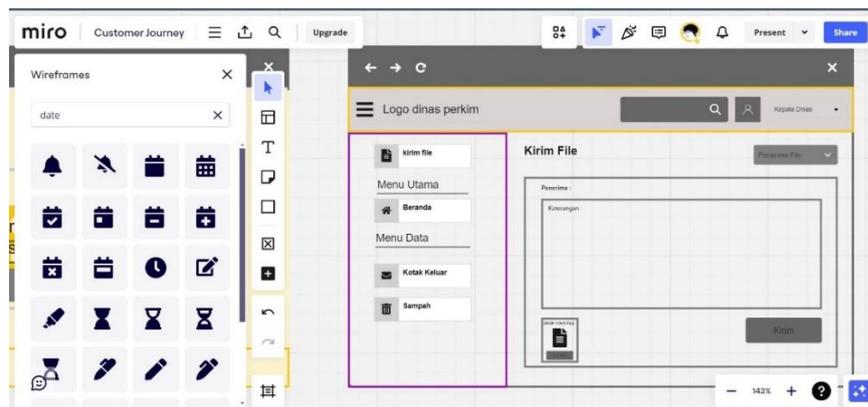
Gambar 1. Wireframe Halaman Login Backend

2. Dashboard untuk monitoring surat adalah alat visualisasi yang dibuat untuk membantu orang mengelola dan memantau alur kerja surat-menyurat di perusahaan. Dashboard ini menyajikan informasi penting tentang status pengiriman surat secara real-time, sehingga lebih mudah membuat keputusan dan meningkatkan efisiensi operasi.



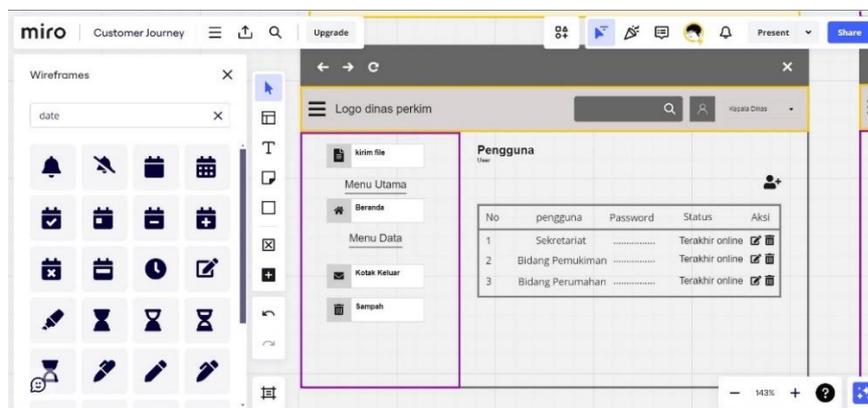
Gambar 2. Wireframe Halaman Dashboard Backend

3. Pengiriman file adalah proses pengiriman data digital dari satu lokasi ke lokasi lain, yang dapat dilakukan dengan berbagai cara tergantung pada tujuan dan kebutuhan.



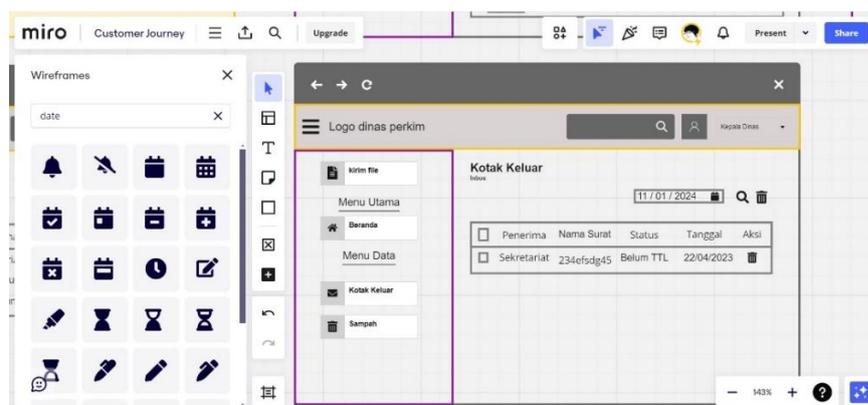
Gambar 3. Wireframe Halaman Kirim File Backend

4. Organisasi yang menggunakan sistem, perangkat, aplikasi, atau layanan untuk mencapai tujuan tertentu disebut pengguna. Pengguna didefinisikan dalam teknologi dan perangkat lunak sebagai individu yang berinteraksi dengan produk digital untuk melakukan berbagai tugas atau aktivitas.



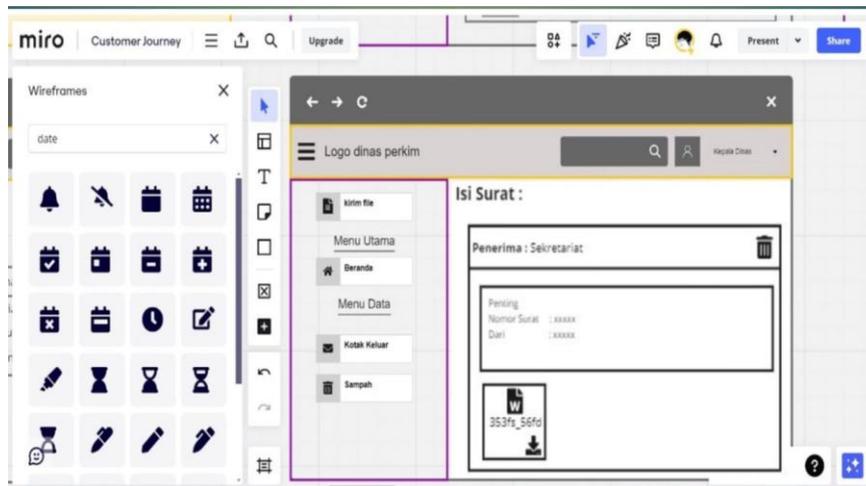
Gambar 4. Wireframe Halaman Pengguna Backend

5. Kotak keluar, yang merupakan bagian penting dari sistem manajemen email dan surat, membantu memastikan bahwa pesan dikirim dengan benar dan memungkinkan pengguna melihat status pengiriman pesan.



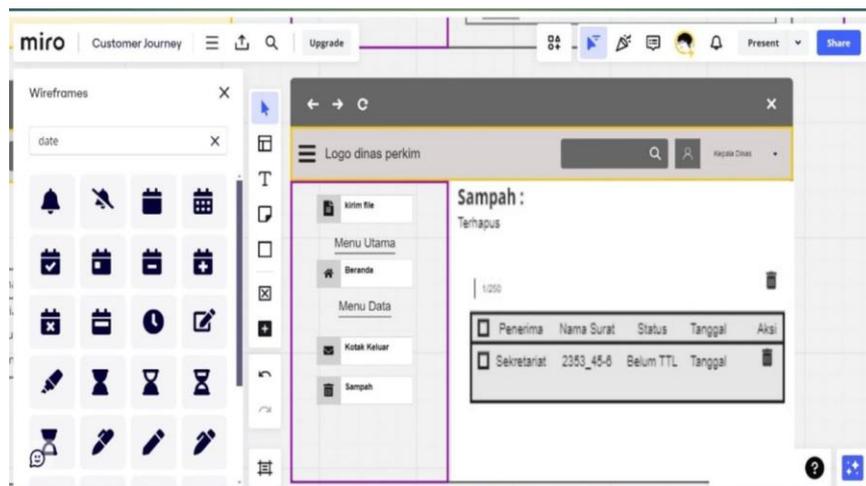
Gambar 5. Wireframe Halaman Kotak Keluar Backend

6. Jenis surat, tujuan, dan audiens yang dituju menentukan isi surat, yang merujuk pada konten atau pesan utama yang disampaikan dalam surat.



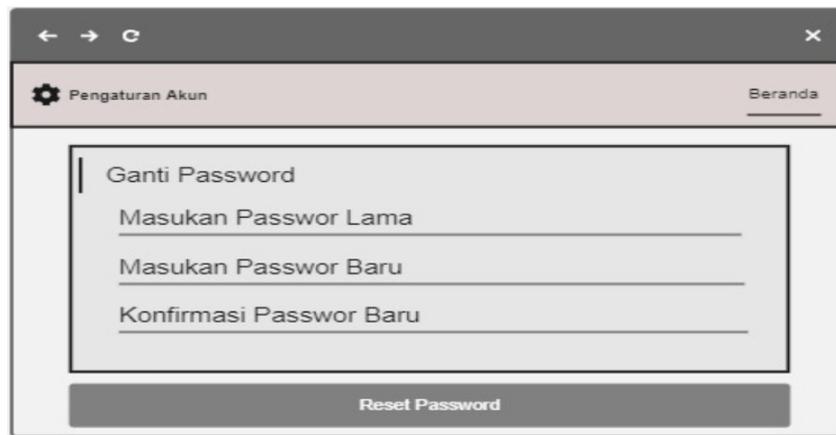
Gambar 6. Wireframe Halaman Isi Surat Backend

7. Dengan mengelola folder sampah dengan baik, Anda dapat memastikan bahwa email penting tidak hilang dan bahwa ruang penyimpanan digunakan dengan baik.



Gambar 7. Wireframe Halaman Sampah Backend

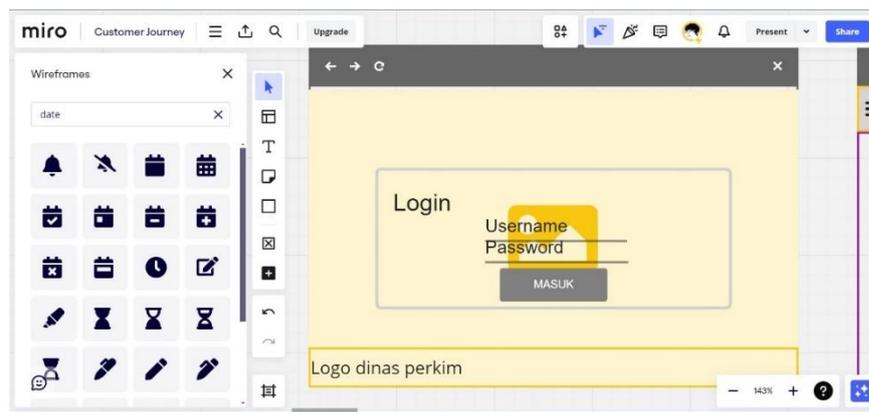
8. Mengatur pengaturan akun dengan benar akan membuat aplikasi surat elektronik lebih efisien, menjaga akun Anda aman, dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.



Gambar 8. Halaman Wireframe Pengaturan Akun Backend

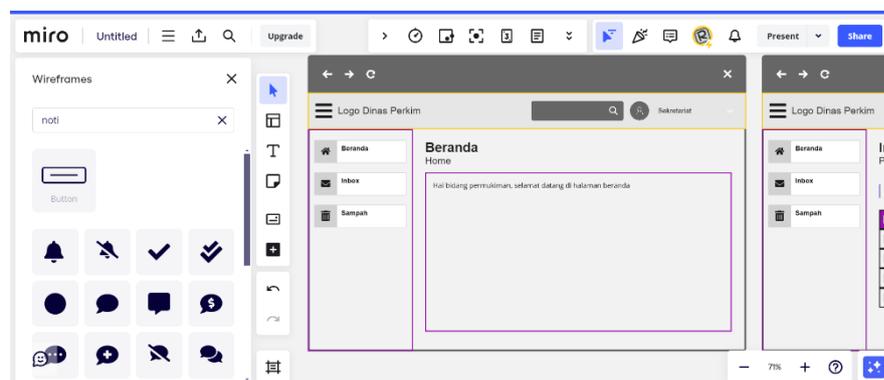
B. Hasil Perancangan Desain Wireframe Frontend

1. Perancangan Wireframe Frontend Halaman login pengguna, juga dikenal sebagai halaman login, adalah tempat pengguna memasukkan identitas mereka, seperti nama pengguna dan kata sandi, untuk mengakses aplikasi atau sistem tertentu. Tujuan dari halaman login adalah untuk memastikan bahwa hanya orang yang memiliki izin yang dapat mengakses fitur atau data yang ada di aplikasi.



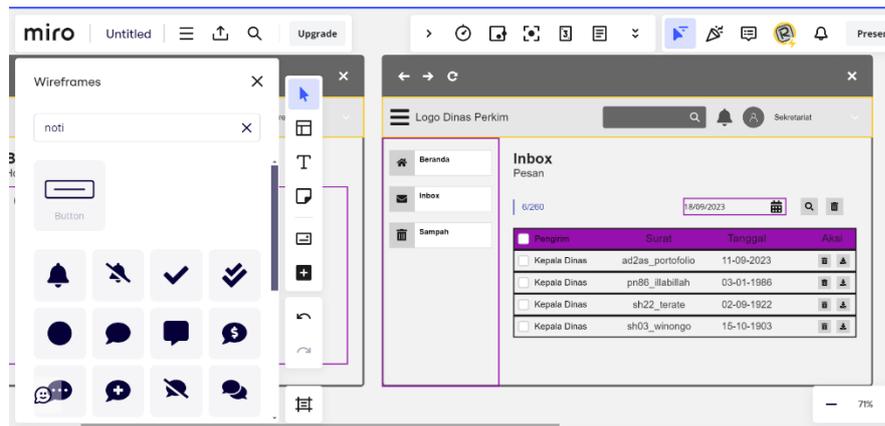
Gambar 9. Halaman Wireframe Login Frontend

2. Halaman beranda aplikasi pengguna adalah antarmuka utama yang dilihat pengguna setelah login. Biasanya, halaman ini menampilkan ringkasan informasi yang relevan, menawarkan akses cepat ke fitur utama, dan menampilkan komponen yang paling sering digunakan oleh pengguna. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman pengguna yang mudah dipahami dan efektif.



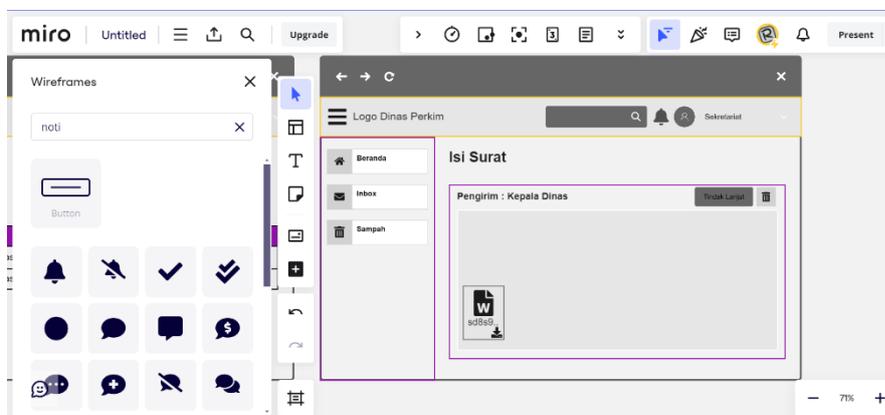
Gambar 10. Halaman Wireframe Beranda frontend

- Halaman inbox dalam aplikasi pengguna adalah antarmuka yang menampilkan daftar pesan atau surat masuk yang diterima pengguna. Fungsi utama halaman koran adalah untuk memungkinkan pengguna melihat, membaca, dan mengelola pesan masuk mereka dengan mudah.



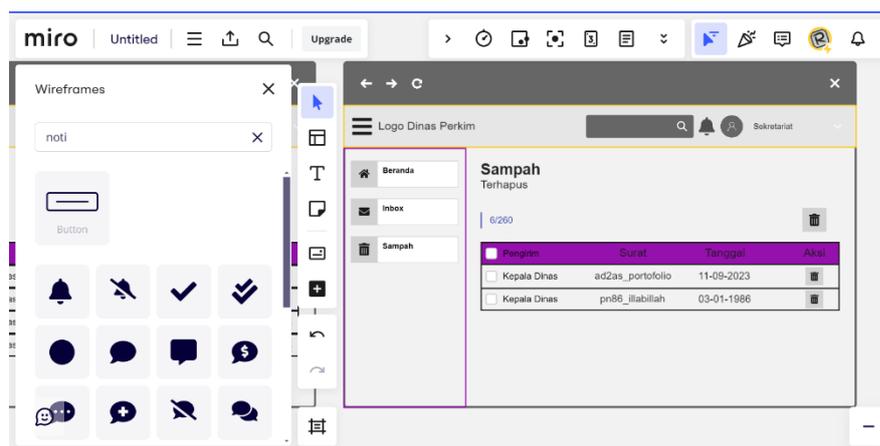
Gambar 11. Halaman Wireframe Inbox Frontend

- Halaman isi surat dalam aplikasi pengguna adalah antarmuka yang memungkinkan pengguna melihat seluruh konten surat yang telah dipilih dari koran, pengiriman, arsip, atau sampah. Ini memungkinkan pengguna membaca surat secara menyeluruh dan menawarkan opsi untuk berbagai tindakan, seperti membalas, meneruskan, mengarsipkan, atau menghapus.



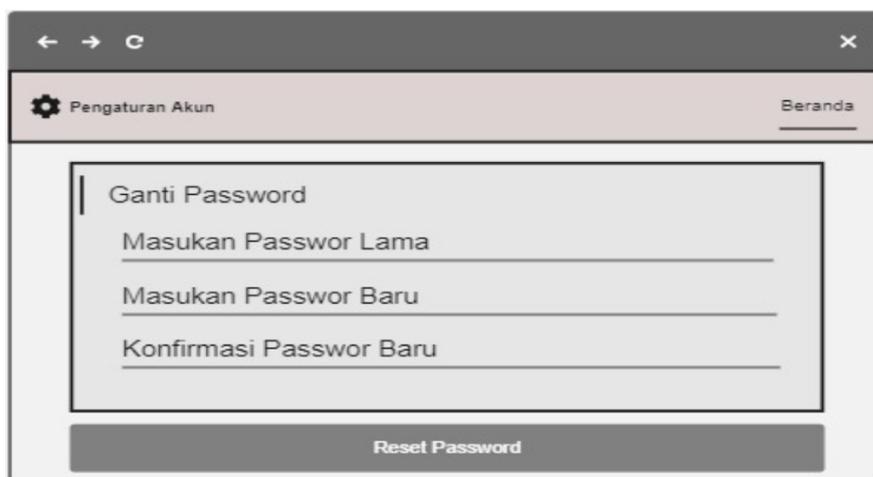
Gambar 12. Halaman Wireframe Isi Surat Frontend

- Halaman sampah dalam aplikasi pengguna adalah antarmuka yang menampilkan daftar pesan atau surat yang telah dihapus pengguna. Fungsi utama halaman sampah adalah memungkinkan pengguna mengelola pesan yang telah dihapus, termasuk memulihkan pesan yang dihapus secara tidak sengaja atau menghapusnya secara permanen.



Gambar 13. Halaman Wireframe Sampah Frontend

- Halaman edit pengguna dalam aplikasi adalah antarmuka yang memungkinkan pengguna mengubah informasi profil mereka, seperti nama, email, password, dan informasi pribadi lainnya. Fungsi utama halaman ini adalah untuk memberikan pengguna kontrol penuh atas data pribadi mereka dan memastikan bahwa informasi yang disimpan dalam aplikasi selalu tersedia.



Gambar 14. Halaman Wireframe Pengaturan Akun

4. KESIMPULAN

Studi ini menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi web untuk meningkatkan efisiensi dan kejelasan dalam pengelolaan surat-menyurat di Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Kediri. Aplikasi web untuk disposisi surat dikembangkan untuk mengatasi masalah seperti waktu yang terbuang dan risiko kehilangan dokumen dalam pengiriman surat tradisional dengan menganalisis kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengiriman, pengecekan, dan tindak lanjut surat dapat dilakukan secara elektronik. Hal ini membantu komunikasi internal, meningkatkan efisiensi administratif, dan menjamin keandalan manajemen dokumentasi. Selain itu, kerja praktek ini memberikan manfaat bagi mahasiswa, karena mereka mendapatkan pengalaman praktis dalam membangun solusi teknologi untuk kebutuhan pemerintahan lokal dan meningkatkan keterampilan mereka. Diharapkan pengadopsian teknologi web ini akan membantu transformasi digital dinas pemerintahan, memberikan pelayanan yang lebih efisien dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

-
- [1] H. T. Tekno, “Adobe XD: Pengertian, Fungsi, dan Keunggulannya,” Kumparan. Diakses: 3 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://kumparan.com/how-to-teknologi/adobe-xd-pengertian-fungsi-dan-keunggulannya-22GUnuC4B2Y/full>
- [2] A. Segara, “Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web,” *Magenta / Off. J. STMK Trisakti*, vol. 3, no. 01, hal. 452–464, 2019, doi: 10.61344/magenta.v3i01.45.
- [3] Ratna Nur Fadilah dan Dhian Sweetania, “Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 2, hal. 132–146, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [4] REYNALDI, ANDI (2019) *PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI PENCARI KOST*. Diploma thesis, Universitas Negeri Makassar.
- [5] Joo, Heonsik, 2017 “A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to UserInterfaceChange” dalam *International Journal of Applied Engineering Research* Volume 12, Number 20 : https://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n20_96.pdf
- [6] DSRResearch, 2018 “CoworkingSpaceAwareness in Indonesia 2018” dalam DSRResearch : <https://dailysocial.id/research/coworking-space-indonesia-2018>