

## PERANCANGAN UI/UX PADA SISTEM INFORMASI PENGUMUMAN ANTAR BAGIAN (SIMANTAGI) BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR ATR/BPN KANTAH KABUPATEN KEDIRI

<sup>1</sup>Ayra Khansa Nathania, <sup>2</sup>Halimahtus Mukminna, <sup>3</sup>Harso Kurniadi

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Teknik, Universitas Islam Kediri, Kediri

E-mail: [ayra2603@gmail.com](mailto:ayra2603@gmail.com), [halimahtusm@uniska-kediri.ac.id](mailto:halimahtusm@uniska-kediri.ac.id), [harsokurniadi@uniska-kediri.ac.id](mailto:harsokurniadi@uniska-kediri.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Submitted:  
July 9, 2024

Accepted:  
July 18, 2024

Published:  
July 31, 2024

### ABSTRACT

*In the current era of globalization, the development of information technology and the internet has grown rapidly. The ATR / BPN Office of Kediri Regency Kantah faces problems in disseminating information or announcements because it is done manually, which is less efficient and effective. This research aims to design and develop a website-based Inter-Section Announcement Information System (SIMANTAGI). This system is designed with attention to user needs and attractive user interface design principles to facilitate users in disseminating information efficiently. The design process is carried out through the stages of needs analysis, wireframe design, and implementation using HTML and CSS. With this implementation, it is expected that information dissemination in the ATR/BPN Office can be done effectively and in a timely manner. The results showed that this system can increase efficiency and convenience in disseminating announcements between sections in the Kediri Regency ATR / BPN Office.*

### Keywords:

*design, information system, user interface, user experience, website*

### Kata Kunci:

perancangan, sistem informasi, user interface, user experience, website

### ABSTRAK

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi dan internet telah berkembang dengan pesat. Kantor ATR/BPN Kantah Kabupaten Kediri menghadapi permasalahan dalam menyebarkan informasi atau pengumuman. Dikarenakan hal tersebut dilakukan secara manual, yang kurang efisien dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Pengumuman Antar Bagian (SIMANTAGI) berbasis website. Sistem ini dirancang dengan memperhatikan kebutuhan pengguna dan prinsip desain *user interface* yang menarik untuk memudahkan pengguna dalam menyebarkan informasi secara efisien. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, desain wireframe, dan implementasi menggunakan HTML dan CSS. Dengan implementasi ini, diharapkan penyebaran informasi di Kantor ATR/BPN dapat dilakukan secara efektif dan tepat waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam penyebaran pengumuman antar bagian di Kantor ATR/BPN Kabupaten Kediri.

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



### Corresponding Author:

Ayra Khansa Nathania  
Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kediri  
Jalan Sersan Suharmadji No. 38, Kota Kediri, Jawa Timur, Indonesia.  
Email: [ayra2603@gmail.com](mailto:ayra2603@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi informasi dan internet telah berkembang dengan pesat. Informasi akan disimpan dalam bentuk dokumen, yaitu halaman web. Website merupakan sebuah kumpulan halaman digital yang berisi berbagai informasi berupa teks, gambar, suara, video, atau gabungan dari semua yang terkoneksi dengan internet, sehingga dapat dilihat oleh seluruh pengguna yang terkoneksi dengan jaringan internet [1]. Internet memberikan peluang besar untuk memberikan sebuah informasi dengan cepat secara efektif dan efisien. Salah satu contohnya adalah sistem informasi pengumuman berbasis website.

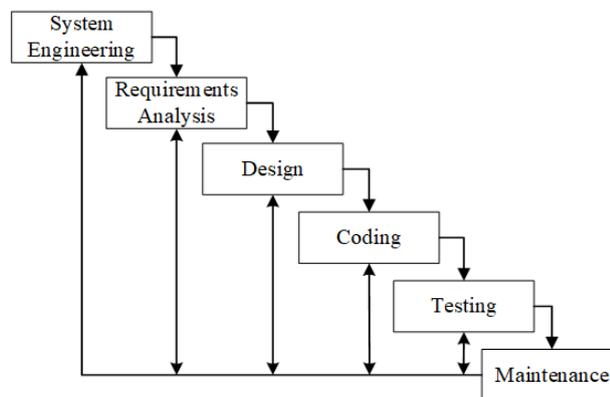
Berdasarkan observasi awal di Kantor ATR/BPN Kantah Kabupaten Kediri masih menggunakan cara manual dalam memberikan sebuah informasi atau pengumuman. Hal tersebut menjadikan kami untuk membuat sebuah perancangan sistem informasi yang diberi nama "Sistem Informasi Pengumuman Antar Bagian (SIMANTAGI) Berbasis Website". Perancangan tersebut bertujuan untuk memudahkan para pengguna dalam menyebarkan sebuah informasi penting secara efisien dan efektif. Tetapi, pada perancangan website, kita harus memperhatikan kebutuhan pengguna serta desain interface yang menarik. Hal tersebut bertujuan agar pengguna dapat menggunakan dengan mudah dan tidak terlalu bosan dengan tampilan pada website [2].

*User Interface* adalah mekanisme komunikasi antara pengguna dan sistem dalam suatu program, seperti situs web, smartphone, atau aplikasi software. Mekanisme tersebut menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna program yang dikembangkan. Ruang lingkup *user interface* mencakup tampilan fisik program, penggunaan warna dll [3]. *User Experience* berfokus pada hubungan komunikasi antar pengguna dan program serta pengalaman pengguna. Hal tersebut program yang dirancang lebih mudah digunakan oleh pengguna [3].

Berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah UI/UX pada Sistem Informasi Pengumuman Antar Bagian Berbasis Website. Dengan perancangan tersebut diharapkan agar pengguna lebih mudah untuk menyebarkan sebuah informasi dengan efektif dan efisien. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan prinsip desain yang mudah untuk dipahami. Hal ini dapat menciptakan sebuah pengalaman pengguna secara optimal.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada Kantor ATR/BPN Kantah Kabupaten Kediri menggunakan metode penelitian dengan model waterfall. Terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan agar program berjalan dengan lancar dan minim kesalahan. Tahapan yang digunakan pada metode waterfall ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Model Waterfall

Tahapan pertama yang dilakukan sebelum memulai proses analisis kebutuhan adalah tahapan *System Engineering*. Proses ini untuk mengetahui persyaratan sistem yang akan dirancang pada perangkat lunak. Software yang dibutuhkan adalah *Visual Studio Code*, dan *Xampp*. Kemudian, dilakukan sebuah penelitian untuk mendapatkan informasi kebutuhan sistem dengan cara melakukan observasi [4].

Tahapan kedua adalah *requirements analysis*. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Hal tersebut akan membantu penelitian untuk mendapatkan gambaran jelas mengenai kebutuhan software yang akan dirancang [4][5]. Proses ini dilakukan dengan cara melakukan observasi di Kantor ATR/BPN Kantah Kabupaten Kediri.

Tahapan ketiga adalah dengan membuat desain terlebih dahulu sebelum melakukan implementasi pada sebuah program. Dalam proses ini, bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai reaksi pengguna dengan rancangan yang sedang dikembangkan. Karena cukup untuk menggambarkan sebuah sistem yang sesungguhnya [6]. Tahap ini juga dapat dengan mudah untuk ditambahkan dan dikurangi selama proses pengembangan. Hal tersebut juga berfungsi untuk menghemat waktu, uang, dan sumber daya [7].

Tahapan keempat adalah *coding* atau dengan melakukan pengkodean. Tahapan ini dilakukan setelah melakukan tahapan *system engineering*, *requirements analysis*, dan desain. Proses ini mengubah sebuah desain menjadi program dengan mengimplementasikan dalam bentuk sebuah program. Tahapan proses implementasi menggunakan *visual studio code*.

Tahapan kelima adalah *testing*. *Testing* dilakukan untuk mengetahui apakah program yang telah dibuat akan mengalami permasalahan atau tidak pada saat pemakaian. Selain itu, tata letak, desain, dan navigasi juga diuji agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara nyaman dan tidak kesulitan..

Tahapan keenam adalah *maintenance*. Proses ini dilakukan untuk memperbaiki permasalahan yang sebelumnya ditemukan pada tahap *testing*. Hal ini juga dapat dilakukan untuk menangani permasalahan yang tidak terdeteksi.

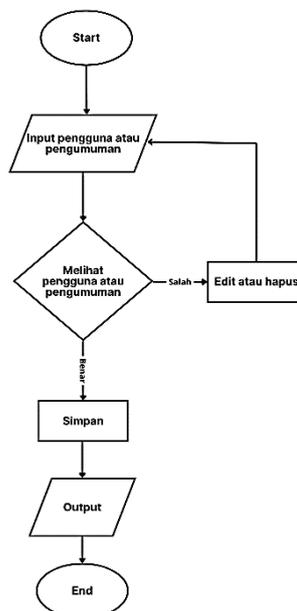
## 2.1. Perancangan Sistem

Terdapat beberapa alur yang diperlukan untuk membuat sebuah perancangan sistem. Hal tersebut mencakup flowchart dan dfd pada sistem. Berikut adalah penjelasan mengenai alur tersebut, antara lain :

### 2.1.1. Flowchart

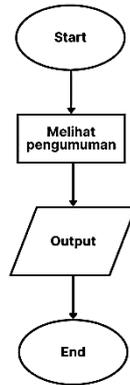
Flowchart adalah diagram yang berisi langkah-langkah untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Menggunakan proses ini akan membuat program menjadi lebih jelas, dan ringkas. Terdapat 2 flowchart pada tahap ini, yaitu admin dan pengguna. Berikut adalah penjelasan mengenai ke-2 flowchart tersebut.

Pertama admin melakukan start (login). Kedua, admin dapat melakukan input pengguna dan pengumuman setelah melakukan login. Ketiga, admin dapat melihat pengguna atau pengumuman, jika salah dapat melakukan edit atau delete, data yang telah di edit atau delete akan tersimpan pada inputan. Keempat, jika benar lakukan simpan data. Kelima, data yang telah di inputkan akan menghasilkan output berupa teks dan lampiran dokumen. Keenam atau terakhir adalah end (logout).



**Gambar 2.** Flowchart Sistem Admin

Pada pengguna, pertama melakukan start (login). Kedua, setelah melakukan login, pengguna dapat melihat informasi apa saja yang telah dipublikasikan oleh admin. Ketiga, output yang dihasilkan adalah berbagai informasi berupa teks dan lampiran dokumen. Keempat atau terakhir adalah end (logout).



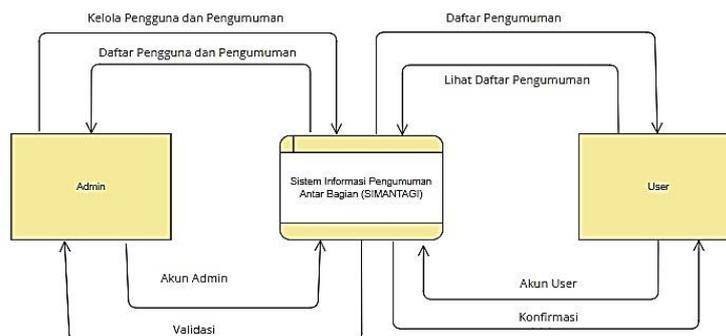
**Gambar 3.** Flowchart Sistem Pengguna

### 2.1.2. DFD

*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan sebuah proses atau system informasi. DFD juga berfungsi untuk menyampaikan rancangan system, perancangan model, dan menggambarkan sebuah sistem yang akan dirancang atau dikembangkan. Pada dfd Sistem Informasi Pengumuman Antar Bagian memiliki 2 level, yaitu level 0 dan level 1. Berikut adalah penjelasan dari ke-2 level tersebut.

Pada dfd level 0, memiliki 2 entitas yaitu admin dan user. Admin akan melakukan login pada akun admin terlebih dahulu, kemudian sistem akan memvalidasi proses login. Selanjutnya, admin dapat mengelola pengguna dan pengumuman setelah melakukan login, sistem akan memprosesnya dengan menghasilkan output berupa daftar pengguna dan pengumuman.

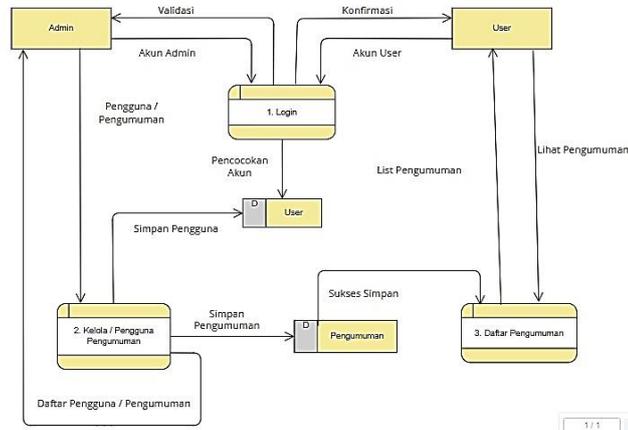
Pada user hampir memiliki proses yang sama. User melakukan login melalui akun user, kemudian sistem akan mengkonfirmasi proses login. Setelah login berhasil, sistem akan mengeluarkan output berupa daftar pengumuman, dan user dapat melihat daftar pengumuman yang telah dipublikasikan.



**Gambar 4.** DFD Sistem level 0

Pada dfd level 1 memiliki 2 entitas (admin dan user), 3 proses ( login, kelola pengguna atau pengumuman, dan daftar pengumuman) dan 2 penyimpanan data (*data store*) yaitu user dan pengumuman. Pertama, admin melakukan login menggunakan akun admin, dan sistem akan memvalidasi proses login. Kedua, admin dapat melihat daftar pengguna atau pengumuman. Ketiga, admin dapat mengelola daftar pengguna atau pengumuman, kemudian sistem akan menyimpan data pengguna user dan pengumuman. Data pengguna yang telah disimpan akan dilakukan proses pencocokan akun saat melakukan login, dan data pengumuman yang tersimpan akan tersedia pada daftar pengumuman yang terdapat pada akun user. Setelah proses tersebut, sistem akan mengeluarkan output list pengguna atau pengumuman pada akun admin.

Pada user memiliki step yang sama. Pertama user melakukan login dengan akun user, dan akan dilakukan pencocokan akun oleh sistem, jika sudah benar sistem akan mengkonfirmasi proses login. Kedua, user dapat melihat pengumuman. Sistem akan mengeluarkan output berupa list pengumuman yang telah dipublikasikan admin.



Gambar 5. DFD Sistem level 1

## 2.2. Perancangan wireframe

Sebelum melakukan tahapan implementasi pada sebuah program. UI/UX dilakukan dengan membuat desain menggunakan wireframe terlebih dahulu. Hal ini dapat meminimalisir kesalahan pada saat proses implementasi. Berikut adalah desain UI/IX menggunakan wireframe :

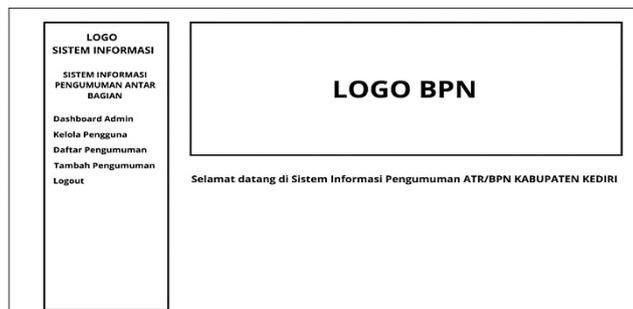
### 2.2.1. Admin

Pada rancangan menu login admin pada website SIMANTAGI, terdapat logo BPN. Terdapat textbox untuk mengisi username dan password. Selain itu, button login juga tersedia dibawah kolom username dan password.

The wireframe shows a login page with the following elements: a header 'Selamat datang', a large 'LOGO BPN' centered below the header, two input fields labeled 'Username' and 'Password', and a 'LOGIN' button centered below the input fields.

Gambar 6. Rancangan halaman login admin

Pada rancangan dashboard admin, sidebar halaman dashboard memiliki beberapa pilihan. Sidebar dashboard juga memiliki logo yang menggambarkan sistem informasi. Terdapat logo BPN dan teks yang berada di body dashboard.



Gambar 7. Rancangan halaman dashboard admin

Pada rancangan halaman kelola pengguna, admin dapat menambahkan data pengguna untuk menentukan siapa saja yang dapat mengakses website. Kemudian, terdapat kolom dan baris untuk data pengguna yang telah ditambahkan. Admin juga dapat melakukan edit, dan delete pada data pengguna yang telah ditambahkan.

The image shows a web interface for user management. On the left is a sidebar menu with the following items: LOGO, SISTEM INFORMASI, SISTEM INFORMASI PENGUMUMAN ANTAR BAGIAN, Dashboard Admin, Kelola Pengguna, Daftar Pengumuman, Tambah Pengumuman, and Logout. The main content area is titled 'KELOLA PENGGUNA' and contains a table with columns: NO., Nama Pengguna, Bagian, Email, Alamat, Username, and Aksi. Above the table is a '+ Tambah Data' button. Below the table header, there are 'Edit' and 'Delete' buttons for each row.

**Gambar 8.** Rancangan halaman kelola pengguna

Pada rancangan fitur tambah pengguna terdapat pada halaman kelola pengguna. Terdapat beberapa textbox yang perlu diisi oleh admin. Setelah melakukan tambah data, data pengguna akan muncul pada halaman kelola pengguna.

The image shows a web interface for adding a new user. On the left is the same sidebar menu as in Gambar 8. The main content area is titled 'Tambah Pengguna' and contains several form fields: 'Nama Pengguna' (text input), 'Bagian' (dropdown menu), 'Email' (text input), 'Alamat' (text input), 'Username' (text input), 'Masukkan Username' (text input), 'Password' (text input), and 'Kata Sandi' (text input). There is also a '+ Tambah Data' button at the bottom.

**Gambar 9.** Rancangan halaman tambah pengguna

Pada rancangan halaman edit pengguna digunakan agar admin dapat mengubah data pengguna yang sudah tercantum. Kemudian, agar admin mudah dalam memperbarui informasi sesuai kebutuhan. Terdapat button simpan setelah melakukan pengeditan data.

The image shows a web interface for editing an existing user. On the left is the same sidebar menu as in Gambar 8. The main content area is titled 'Edit Pengguna' and contains several form fields: 'Nama Pengguna' (text input), 'Bagian' (dropdown menu), 'Email' (text input), 'Alamat' (text input), 'Username' (text input), and 'Password' (text input). There is a 'Simpan Perubahan' button at the bottom.

**Gambar 10.** Rancangan halaman edit pengguna

Pada rancangan halaman daftar pengumuman akan berisikan beberapa kolom dan baris. Pengumuman yang telah dipublikasikan akan terlihat pada halaman tersebut. Admin juga dapat melakukan edit delete.

NO.	Tujuan	Judul Pengumuman	Isi Pengumuman	Lampiran	Aksi
					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

**Gambar 11.** Rancangan halaman daftar pengumuman

Pada rancangan halaman tambah pengumuman akan terdapat beberapa textbox. Terdapat button tambah pengumuman dibawah textbox. Admin harus mengisi kolom tersebut agar dapat mempublikasikan informasi.

**Tambah Pengumuman**

No

Tujuan

Judul Pengumuman

Isi Pengumuman

File Lampiran (PDF)

**Gambar 12.** Rancangan halaman tambah pengumuman

Pada rancangan pada halaman update pengumuman adalah memudahkan admin agar dapat mengubah informasi yang diperlukan. Admin juga dapat melihat detail informasi yang akan diubah dengan mudah.

**Update Pengumuman**

No

Tujuan

Judul Pengumuman

Isi Pengumuman

File Lampiran (PDF)

**Gambar 13.** Rancangan halaman update pengumuman

### 2.2.2. User

Pada rancangan tampilan menu login pengguna sama dengan menu login admin. Terdapat logo BPN, dan 2 kolom untuk username dan password. Terdapat button login yang digunakan setelah mengisi username password.

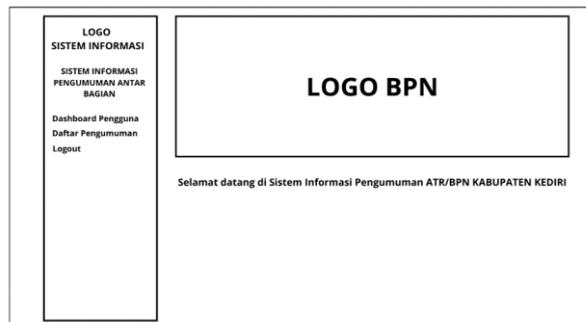


The image shows a login form with the following elements:

- Header: Selamat datang
- Logo: LOGO BPN
- Input fields: Username and Password
- Button: LOGIN

**Gambar 14.** Rancangan menu login pengguna

Pada rancangan halaman dashboard pengguna tidak berbeda dengan admin. Terdapat logo BPN dan teks kalimat pada body halaman dashboard. Tetapi, pada sidebar memiliki pilihan dashboard, daftar pengumuman, dan logout.



The image shows a dashboard layout with the following elements:

- Header: LOGO BPN
- Text: Selamat datang di Sistem Informasi Pengumuman ATR/BPN KABUPATEN KEDIRI
- Sidebar:
  - LOGO SISTEM INFORMASI
  - SISTEM INFORMASI PENGUMUMAN ANTAR BAGIAN
  - Dashboard Pengguna
  - Daftar Pengumuman
  - Logout

**Gambar 15.** Rancangan halaman dashboard pengguna

Pada rancangan halaman daftar pengumuman memiliki 5 kolom. Kolom tersebut akan terisi dengan informasi yang telah dipublikasikan oleh admin. Semua informasi dapat didapatkan pada halaman tersebut.



The image shows a table with the following structure:

DAFTAR PENGUMUMAN				
NO.	Tujuan	Judul Pengumuman	Isi Pengumuman	Lampiran

On the left side of the table, there is a sidebar with the following menu items:

- LOGO SISTEM INFORMASI
- SISTEM INFORMASI PENGUMUMAN ANTAR BAGIAN
- Dashboard Pengguna
- Daftar Pengumuman
- Logout

**Gambar 16.** Rancangan halaman daftar pengumuman

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan selanjutnya setelah melakukan perancangan desain menggunakan wireframe adalah melakukan tahap implementasi menjadi sebuah program. Perancangan tersebut akan diubah menjadi kode html, dan css. Implementasi ini memastikan bahwa tampilan website yang diinginkan sesuai dengan yang direncanakan. Tampilan seperti tata letak, warna, navigasi dll, dibuat dengan lebih menarik agar pengguna nyaman dan mudah memahami saat menggunakannya. Berikut adalah hasil dari implementasi menjadi sebuah program :

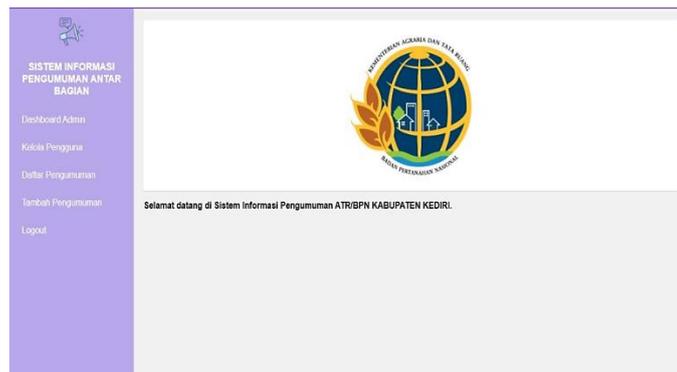
#### 3.1. Admin

Pada halaman tampilan menu login admin terdapat logo BPN dan textbox untuk mengisi username dan password. Selain itu, terdapat button agar dapat melakukan login. Admin harus melakukan login terlebih dahulu, agar dapat mengelola data dan informasi yang akan dipublikasikan.



**Gambar 17.** Tampilan halaman login admin

Pada tampilan menu dashboard admin memiliki beberapa elemen dan navigasi. Sidebar website terdapat beberapa pilihan, yaitu dashboard admin, kelola pengguna, daftar pengumuman, tambah pengumuman, dan logout yang dipadukan dengan warna ungu muda. Selain logo BPN, terdapat juga logo yang menggambarkan sistem informasi.



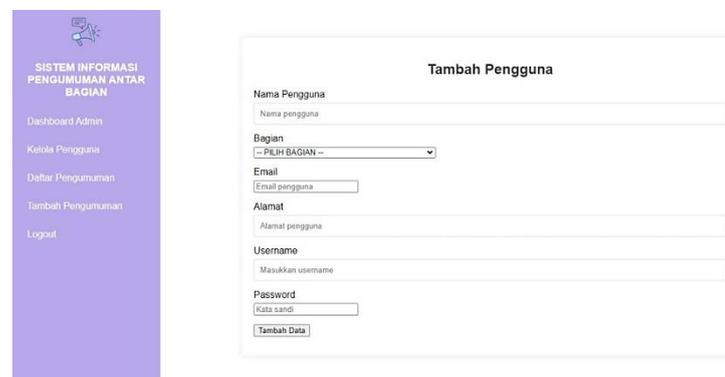
**Gambar 18.** Tampilan halaman dashboard admin

Pada tampilan halaman kelola pengguna terdapat beberapa kolom dan baris, yaitu no, nama pengguna, bagian, email, alamat, username, dan aksi. Pada aksi memiliki tombol edit dan delete yang dipadukan dengan warna merah dan kuning. Admin juga dapat melakukan tambah data sesuai kebutuhan dengan menggunakan fitur tambah data.



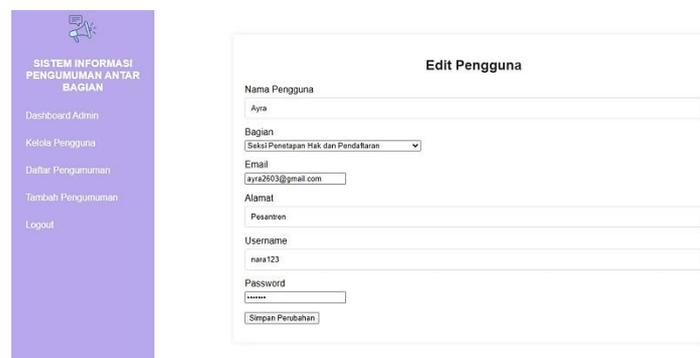
**Gambar 19.** Tampilan halaman kelola pengguna

Pada tampilan halaman tambah pengguna, terdapat beberapa textbox dan listbox. Textbox digunakan untuk mengisi nama pengguna, email, alamat, username, dan password. Listbox digunakan untuk memilih bagian divisi yang dibutuhkan. Terdapat button tambah data, agar data yang sudah di isi dapat tersimpan.



**Gambar 20.** Tampilan halaman tambah pengguna

Pada tampilan halaman edit pengguna sama dengan tambah pengguna, hanya saja textbox yang kosong sudah terisi dengan data yang tersimpan. Admin dapat mengubah data tersebut sesuai dengan kebutuhan. Kemudian, terdapat button untuk menyimpan data yang sudah diubah.



**Gambar 21.** Tampilan halaman edit pengguna

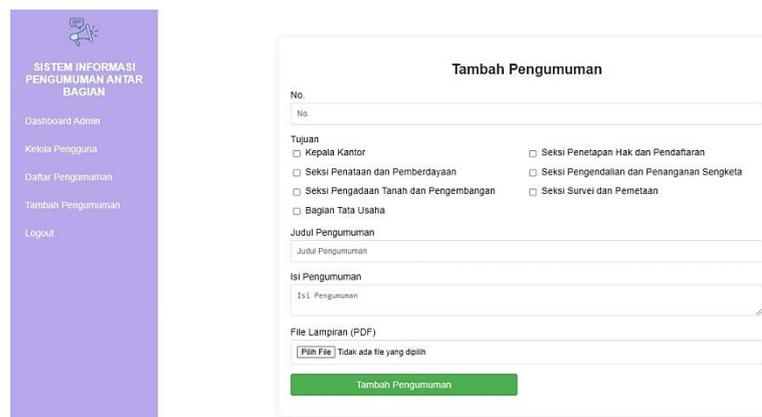
Pada tampilan halaman daftar pengumuman memiliki 6 kolom, yaitu no, tujuan, judul pengumuman, isi pengumuman, lampiran dan aksi. Lampiran tersebut dapat berupa pdf. Tombol aksinya adalah edit dan hapus. Semua informasi yang dipublikasikan akan muncul pada halaman daftar pengumuman.



No.	Tujuan	Judul Pengumuman	Isi Pengumuman	Lampiran	Aksi
BPN2024	Kepala Kantor	Rapat Rutin	Diharapkan untuk hadir	Link LAMBE2024	Edit Hapus

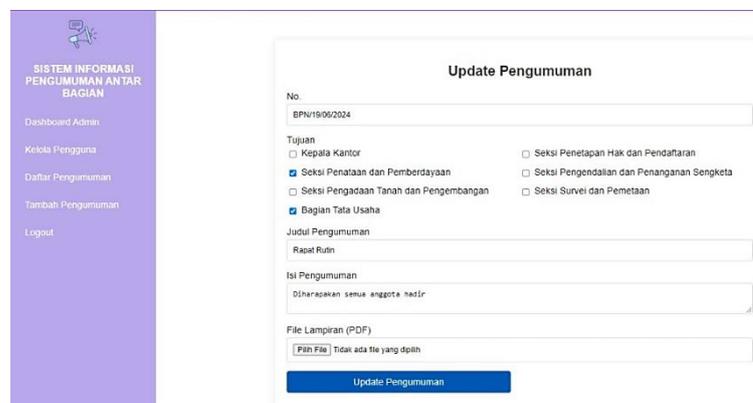
**Gambar 22.** Tampilan halaman daftar pengumuman

Pada tampilan tambah pengumuman memiliki 3 textbox, 6 checkbox, dan 1 tempat untuk melampirkan file pdf. Pada textbox, yaitu no, judul pengumuman, dan isi pengumuman. 6 checkbox berisi beberapa divisi yang dituju, yaitu Kepala Kantor, Seksi Penataan dan Pemberdayaan, Seksi Pengadaan Tanah dan Pengembangan, Bagian Tata Usaha, Seksi Penetapan Hak dan Pendaftaran, Seksi Pengendalian dan Penanganan Sengketa, Seksi Survei dan Pemetaan. Kemudian terdapat button tambah pengumuman.



**Gambar 23.** Tampilan halaman tambah pengumuman

Pada tampilan halaman update pengumuman tidak berbeda dengan tambah pengumuman. Pada checkbox dapat memilih lebih dari 1 tujuan. Admin dapat mengubahnya sesuai informasi yang dibutuhkan. Kemudian, simpan data tersebut dengan button update pengumuman.



**Gambar 24.** Tampilan halaman update pengumuman

### 3.2. User

Pada tampilan halaman pengguna sama dengan menu login admin. Pengguna harus melakukan login dengan memasukkan username dan password. Tetapi hanya pengguna yang terdaftar saja yang dapat mengakses website.

Selamat Datang



Username

Password

[Login](#)

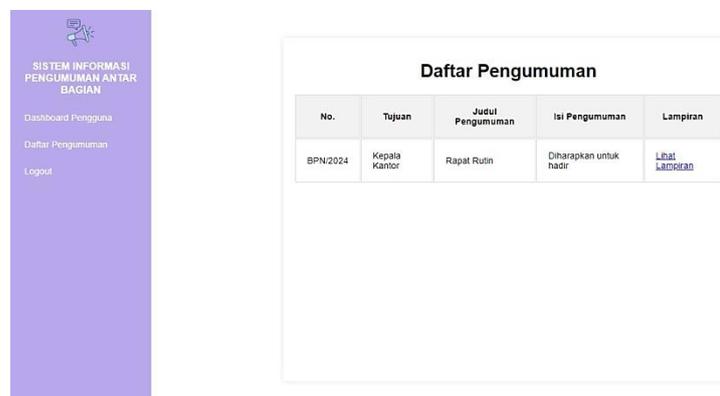
**Gambar 25.** Tampilan halaman login pengguna

Pada tampilan halaman dashboard tidak berbeda dengan dashboard admin. Hanya saja pada bagian sidebar memiliki 3 pilihan, yaitu dashboard, daftar pengumuman, dan logout. Pengguna akan diarahkan ke halaman dashboard setelah melakukan login.



**Gambar 26.** Tampilan halaman dashboard pengguna

Pada tampilan halaman daftar pengumuman memiliki 5 kolom, dan baris. Kolom berisi no, tujuan, judul pengumuman, isi pengumuman, dan lampiran. Pengguna dapat melihat semua pengumuman yang telah dipublikasikan oleh admin.



No.	Tujuan	Judul Pengumuman	Isi Pengumuman	Lampiran
BPN/2024	Kepala Kantor	Rapat Rutin	Diharapkan untuk hadir	<a href="#">Lihat Lampiran</a>

**Gambar 27.** Tampilan halaman daftar pengumuman pengguna

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah merancang Sistem Informasi Pengumuman Antar Bagan Berbasis Website, dan diharapkan dapat membantu mempermudah dalam penyebaran informasi secara efektif dan tepat waktu. Dengan desain UI/IX yang *user-friendly* akan memudahkan pengguna untuk memahami dalam proses penggunaan. Diharapkan juga bahwa penggunaan sistem dapat mengurangi kesalahan dalam penyebaran sebuah informasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. S. Ganney, *Web Programming*. 2022. doi: 10.1201/9781003316244-11.
- [2] A. Z. Mubarok, C. Carudin, and A. Voutama, "Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 6368–6380, 2022, [Online]. Available: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7708>
- [3] H. Himawan and M. Y. F., *Interface User Experience*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta, 2020.
- [4] H. Mukminna and D. A. W. Kusumastutie, "Geographic Information Systems for Road Damage Complaints Based on Mobile," *JTECS J. Sist. Telekomun. Elektron. Sist. Kontrol Power Sist. dan Komput.*, vol. 2, no. 1, p. 55, 2022, doi: 10.32503/jtecs.v2i1.2213.
- [5] Septian Tito Reymar, Ferdi Chandra Fitriani Saputra, and Halimahtus Mukminna, "Perancangan Website Penjadwalan Piket Kebersihan di Diskominfo Kabupaten Kediri," *J. Fasilkom*, vol. 12, no. 3, pp. 165–171, 2023, doi: 10.37859/jf.v12i3.4390.
- [6] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *JIMP-Jurnal Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, 2017.
- [7] M. S. Hartawan, "Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film," *Jeis J. Elektro Dan Inform. Swadharna*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2022, doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.