

TINJAUAN LITERATUR PERANCANGAN DESAIN APLIKASI ARSIP ELEKTRONIK

Hafizh Rizqi¹, Isidorus Anung Prabadhi², Galuh Boy Hertantyo³

^{1,2,3}Politeknik Imigrasi

rizqi347@gmail.com¹, anung53@gmail.com², galuhboyhertantyo123@gmail.com³

ABSTRACT

Document management in the digital era requires a system that can optimize the archiving process effectively. Various obstacles that arise in the archive management manual develop the development of technology-based systems to meet the needs of modern organizations. Some problems that are often encountered in manual archiving systems include the length of time for recording, data inaccuracy due to limited storage media, and the difficulty of the document search process. This has an impact on decreasing work efficiency and organizational productivity. To overcome these challenges, designing an electronic archive application is the right solution. This application is designed by considering various aspects such as managing incoming and outgoing documents, an integrated search system, and automatic report generation. From a technical perspective, the application uses a database for structured storage, is equipped with a user-friendly interface, and a security system. Through the right development approach and attention to user needs, an electronic archive system can be an effective solution in increasing the productivity and efficiency of organizational document management. This system not only makes staff work easier, but also provides added value to the organization in terms of saving resources and improving service quality.

Keywords: electronic archives, filing systems, work efficiency, document management, user interface database

ABSTRAK

Pengelolaan dokumen di era digital membutuhkan sistem yang dapat mengoptimalkan proses pengarsipan secara efektif. Berbagai kendala yang muncul dalam manual pengelolaan arsip mengembangkan pengembangan sistem berbasis teknologi untuk menjawab kebutuhan organisasi modern. Beberapa permasalahan yang sering ditemui dalam sistem pengarsipan manual antara lain lamanya waktu pencatatan, ketidakakuratan data akibat keterbatasan media penyimpanan, serta sulitnya proses pencarian dokumen. Hal ini berdampak pada menurunnya efisiensi kerja dan produktivitas organisasi. Untuk mengatasi tantangan tersebut, perancangan aplikasi arsip elektronik menjadi solusi yang tepat. Aplikasi ini dirancang dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti pengelolaan dokumen masuk dan keluar, sistem pencarian terintegrasi, serta pembuatan laporan secara otomatis. Dari sisi teknis, aplikasi menggunakan database untuk penyimpanan terstruktur, dilengkapi antarmuka yang ramah pengguna, dan sistem

keamanan. Melalui pendekatan pengembangan yang tepat dan memperhatikan kebutuhan pengguna, sistem arsip elektronik dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan produktivitas dan efisiensi pengelolaan dokumen organisasi. Sistem ini tidak hanya memudahkan pekerjaan staf, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi organisasi dalam hal penghematan sumber daya dan peningkatan kualitas layanan.

Kata Kunci: arsip elektronik, sistem pengarsipan, efisiensi kerja, manajemen dokumen, database antarmuka pengguna

A. Pendahuluan

Perkembangan dunia digital telah menghadirkan perubahan mendasar dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan pesat dalam teknologi, khususnya perangkat mobile dan sistem berbasis internet, telah membuka jalan bagi berbagai terobosan inovatif yang mempermudah berbagai aktivitas manusia. Seiring berjalannya waktu, berbagai aplikasi dan sistem canggih terus bermunculan. Sistem-sistem ini tidak hanya membantu menyelesaikan tugas-tugas rumit, tetapi juga membuat pekerjaan menjadi lebih efisien dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi penggunanya. Dalam perkembangan ini, dua aspek menjadi sangat penting: tampilan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX).(Prihati, Mustafid, & Suhartono, 2011) Kedua elemen ini bukan sekadar pelengkap, melainkan

penentu utama yang mempengaruhi diterima atau tidaknya sebuah teknologi baru di masyarakat. Desain antarmuka yang tepat menjadi daya tarik tersendiri dan memiliki dampak besar dalam pengembangan berbagai sistem digital modern. Keberhasilan sebuah aplikasi atau sistem kini tidak lagi hanya ditentukan oleh canggihnya fitur yang ditawarkan, tetapi juga oleh seberapa mudah dan menyenangkan sistem tersebut digunakan. Inilah mengapa desain antarmuka telah menjadi aspek krusial yang tidak bisa diabaikan pada zaman sekarang.(Prihati et al., 2011)

Perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai metode perancangan desain aplikasi yang inovatif, seperti metode Design Thinking, User Centered Design (UCD), Human Centered Design, Design Sprint, serta masih banyak metode desain lainnya yang dapat menciptakan solusi digital yang efektif.

Dengan metode-metode desain ini menekankan pentingnya pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, proses berulang untuk penyempurnaan, dan kolaborasi tim dalam pengembangan. Dalam konteks perancangan aplikasi arsip elektronik, penerapan metode-metode ini menjadi sangat relevan mengingat kompleksitas pengelolaan dokumen yang membutuhkan ketelitian dan keamanan tinggi. Sistem manual yang masih banyak digunakan saat ini memiliki berbagai kelemahan, seperti ketidakakuratan data dan lambatnya proses pencarian dokumen. Melalui implementasi metode desain yang tepat, pengembangan aplikasi arsip elektronik berbasis web atau desktop dapat menghasilkan sistem yang lebih efisien, akurat, dan mudah digunakan, sekaligus meningkatkan kualitas pelayanan dan pembuatan laporan. Pendekatan ini tidak hanya memastikan terciptanya aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, tetapi juga menghadirkan solusi teknologi yang dapat diandalkan dalam pengelolaan dokumen penting seperti paspor. (Taufiq Muhammad Shiddiq, 2022)

Perancangan desain aplikasi arsip elektronik memerlukan

pendekatan yang menyeluruh untuk menciptakan aplikasi yang handal. Penelitian ini bertujuan menggabungkan aspek teoritis dan praktis dalam merancang sistem pengelolaan dokumen yang optimal. Dengan memahami berbagai tantangan dalam sistem manual yang ada saat ini, seperti ketidakakuratan data dan lambatnya proses pencarian dokumen, penelitian ini berupaya menghadirkan solusi digital yang tepat guna. Sistem yang dikembangkan harus efisien dan mudah digunakan sehingga dapat membantu peningkatan kualitas layanan. (Rahmah, Informatika, Vokasi, & Pakuan, 2022)

Melalui pengkajian mendalam terhadap berbagai metode desain aplikasi, penelitian ini memperhatikan aspek-aspek penting seperti produktivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Sistem yang dirancang diharapkan dapat mengintegrasikan seluruh fungsi pengelolaan dokumen secara profesional, sehingga mampu meningkatkan kualitas pelayanan secara keseluruhan. Dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna yang terus berubah, penelitian ini juga membuka wawasan baru dalam

pengembangan antarmuka pengguna yang lebih baik di masa mendatang. Hasilnya diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pemahaman dan penerapan desain sistem informasi yang lebih efektif.(Wibowo, 2014)

Singkatnya, hal yang akan dibahas bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana beberapa metode dalam mendesain sebuah aplikasi dapat dimanfaatkan untuk merancang aplikasi arsip elektronik yang efisien, mudah digunakan, dan aman yang memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, sekaligus meningkatkan efisiensi operasional dan keamanan. Dengan mengeksplorasi tantangan, peluang, prinsip, metodologi, studi kasus, dan tren masa depan, dengan ini akan berkontribusi pada pengetahuan dan praktik perancangan desain aplikasi, khususnya dalam konteks sistem layanan yang terus berkembang.(Yudhistira & Hermaliani, 2022)

B. Metode Penelitian

Dalam sebuah struktur tinjauan literatur berdasarkan Perancangan Desain Aplikasi Arsip Elektronik yang dilakukan dengan survei menyeluruh di berbagai basis data layanan literatur dan dibuat dengan protokol sistematis menggunakan metode PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analysis). (Assiroj, Meyliana, Hidayanto, Prabowo, & Warnars, 2018) Metode ini dilakukan dengan 5 tahapan, yaitu: menentukan kriteria kelayakan, Menentukan Sumber Informasi, Pemilihan Literatur, Pengumpulan Data, dan Pemilihan Item Data.(Moher, Liberati, Tetzlaff, & Altman, 2009)

a. Tahap 1: Menentukan Kriteria Kelayakan Artikel

Ditentukan dengan Kriteria Inklusi (IC), yaitu:

- 1) IC1: artikel harus merupakan penelitian asli yang telah dipelajari dan ditulis dalam bahasa indonesia atau bahasa inggris
- 2) IC2: artikel tersebut diterbitkan antara tahun 2022 dan 2025

- 3) IC3: artikel ini bertujuan untuk menganalisis
- b. Tahap 2: Pendefisian Sumber Informasi
 - 1) Literatur dapat dicari pada database online yang mempunyai repositori yang signifikan untuk suatu kajian akademis seperti Crossref, Semantic Scholer and Google Scholar.
 - 2) Pada artikel-artikel yang layak untuk dijadikan IC, dilakukan penelusuran juga untuk menemukan penelitian-penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.
- c. Tahap 3: Pemilihan Literatur
 - 1) Penentuan kata kunci. Pertama adalah "Application Design Planning" dan kedua adalah "Electronic Archive"
 - 2) Untuk mengeksplorasi dan memilih judul, abstrak dan kata kunci artikel yang diperoleh dari hasil pencarian berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditentukan sebelumnya,
- 3) Membaca artikel yang masuk dalam kategori dipilih secara keseluruhan atau sebagian, untuk menentukan apakah item tersebut layak untuk peninjauan berikutnya.
- 4) Artikel yang masuk daftar pendek akan dikaji untuk menemukan penelitian yang relevan. Artikel yang masuk daftar referensi dan terkait dengan penelitian ini akan dinilai kembali dengan melakukan tahap 3 dan 4.
- d. Tahap 4: Pengumpulan Data
Data dikumpulkan secara manual. Penelitian ini menilai 180.366 artikel berdasarkan kata kunci "Application Design Planning" dan 118.324 artikel berdasarkan kata kunci "Electronic Archive" dari semua sumber kemudian disaring berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya maka diambil 87 artikel yang memenuhi syarat untuk menjadi kandidat artikel sesuai dengan metode terbaru yang sesuai dengan pertanyaan peneliti. Setelah penelitian

lebih lanjut hanya ada 21. Tabel 1 menunjukkan data yang telah dikumpulkan.

Tabel I. Pengumpulan Data

Source	Study found (based on title and keyword)		Candidate	Selected
	Application Design Planning	Electronic Archive		
Cross ref	82.066	14.624	24	15
Google Scholar	69.000	53.900	28	11
Semantic Scholar	29.300	49.800	35	4
total	180.366	118.324	87	30

e. Tahap 5: Pemilihan Item Data

Data diperoleh dari artikel-artikel terpilih dari metode atau platform atau pendekatan yang digunakan untuk perancangan desain aplikasi arsip digital.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengusulkan untuk menyelidiki pendekatan yang digunakan oleh peneliti lain untuk mengetahui metode dan platform dari perancangan desain aplikasi arsip elektronik. Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti juga menganalisis

tren literatur "Studi Pilihan" berdasarkan nama penulis, tahun penerbitan dan jenis literatur. Tabel II menunjukkan sumber publikasi.

Tabel II. Sumber Publikasi

No	Judul	Tahun	Type
1.	Perancangan User... (Asshiddiqie & Supriana, 2023)	2023	Jurnal
2.	Perancangan Desain... (Zahra, 2024)	2024	Jurnal
3.	Perancangan User... (Nisa, Shatika, Prasetya, Rahmadewi, & Akbar, 2024)	2024	Jurnal
4.	Perancangan User...(Sari, Kanthi, & Yahya, 2022)	2022	Jurnal
5.	Perancangan Desain... (Titania, Kurniawati, & Haryanti, 2024)	2024	Jurnal
6.	Perancangan UI/UX...(Sipayung & Silvi Purnia, 2023)	2023	Jurnal
7.	Perancangan Desain...(Kulsum, Al Anshary, & Fauzi, 2023)	2023	Jurnal
8.	Perancangan UI/UX...(Jaya & Pakereng, 2024)	2024	Jurnal
9.	Perancangan Desain...(Fisabilillah & Chotijah, 2023)	2023	Jurnal
10.	Perancangan...(Uta mi, Nazir, Budianita, & Insani, 2024)	2024	Jurnal
11.	Perancangan UI/UX...(Cerah & Alfresi, 2024)	2024	Konferensi
12.	Penerapan Metode...(Alazhari, Prabandaru, Anggia, & Widiatmoko, 2024)	2024	Jurnal
13.	Perancangan UI/UX...(Yasmin & Voutama, 2024)	2024	Jurnal

14.	Perancangan...(Widjaya et al., 2024)	2024	Jurnal
15.	Desain UI/UX...(Purwati, Syukron, Attabi, & Sawwara, 2023)	2023	Jurnal
16.	Desain UI/UX...(Informatika et al., 2024)	2024	Jurnal
17.	Perancangan Desain...(& Kusuma, 2024)	2024	Jurnal
18.	Perancangan Desain ...(Dika & Chotijah, 2022)	2022	Jurnal
19.	Perancangan...(Satr iyotomo, Mahastama, Santosa, & Belakang, 2024)	2024	Jurnal
20.	Perancangan Desain...(Kunci, 2024)	2024	Jurnal
21.	Analisis Dan ...(Aulia Putri Fajar, Reisa Permatasari, & Abdul Rezha Efrat Najaf, 2024)	2024	Jurnal
22.	Perancangan Desain ...(Firdausy, Fitri, Afandi, & Fitri, 2024)	2024	Jurnal
23.	Perancangan...(Grat ama, Leonardo, Fahrhani, & Fauziyah, 2023)	2023	Jurnal
24.	Perancangan Desain...(Puspitasari, 2024)	2024	Jurnal
25.	Perancangan Desain...(Ridwan, Dendi, & Yudia, 2024)	2024	Jurnal
26.	Perancangan Desain...(Chalaf Islamy & Salsabilla, 2024)	2024	Jurnal
27.	Perancangan UI/UX...(Ronny Julians, Sedyono, & Hendry, 2023)	2023	Jurnal
28.	Perancangan Desain...(Hikmah Alim, Komarudin, & Carudin, 2024)	2023	Jurnal
29.	Perancangan Desain...(Chairunnis	2024	Jurnal

	a, Widodo, & Majid, 2024)		
30.	Perancangan UI/UX...(Achyani & Andini, 2024)	2024	Jurnal

Tabel III mengilustrasikan berbagai pendekatan yang telah dilakukan peneliti sebelumnya dalam menemukan metode desain. Tabel ini menampilkan fokus, metode, platform, dan pendekatan yang digunakan untuk menentukan metode yang paling sesuai dalam perancangan desain aplikasi arsip elektronik. Dari analisis tersebut, terlihat bahwa teknik klasifikasi merupakan metode yang paling sering diterapkan dalam penelitian untuk mengidentifikasi metode dan pendekatan yang digunakan dalam perancangan desain. Teknik klasifikasi ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut di masa depan guna menemukan variasi metode secara lebih efektif. Dengan pendekatan ini, peneliti berupaya mencari metode terbaik untuk merancang desain aplikasi inventaris paspor elektronik secara profesional.

Berdasarkan analisis Tabel III pada Gambar 1, ditemukan bahwa *Design Thinking* merupakan metode yang paling sering digunakan dalam mendesain aplikasi, diikuti oleh *User-*

Centered Design yang juga cukup populer. Metode kedua ini menawarkan banyak keunggulan, terutama dalam menciptakan desain aplikasi yang kompleks sekaligus meningkatkan efisiensi. Selain itu, analisis dari Tabel III menunjukkan bahwa metode-metode lain yang digunakan oleh peneliti sebelumnya meliputi *Design Thinking*, *User-Centered Design*, *Design Sprint*, *Prototyping*, *Human-Centered Design*, *Goal-Directed Design*, dan *Brand Interaction Design*.

Tabel III. Penulis, Metode dan Platform

Penulis	Metode	Tahun	Platform
Vanda Fransiska Armanda Sari, Yekti Asmoro Kanthi, Saiful Yahya	Design Sprint	2022	Aplikasi
Dea Arius Titania, Laela Kurniawati, Tuti Haryanti	User Centered Design	2024	Website
Rasna Ulita Sipayung, Dini Silvi Purnia	User Centered Design	2023	Website
Deni Supimum Jaya, Magdalena A. Ineke Pakereng	Design Thinking	2024	Website
Muhamad Cerah, Aminullah Imal Alfresi	Design Thinking	2024	Website

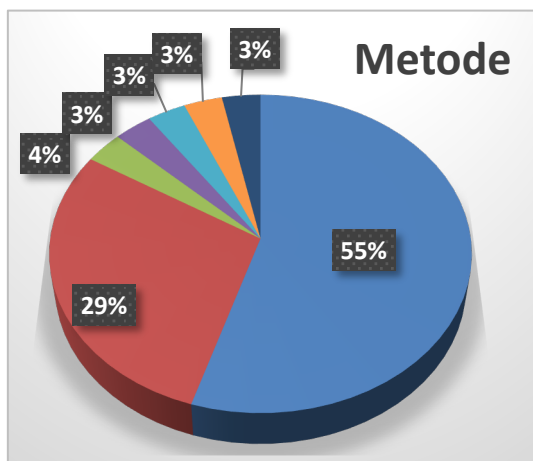
Muhamad Roihan AlAzhari, Hanindito Prabandaru, Rafi Hafizhni Anggia, Didit Widiatmoko Soewardikoen, Joko Rurianto	Design Thinking	2024	Aplikasi
Reza Widjaya, Harry Pribadi Fitrian, Novita Anggraini	prototyping	2024	Website
Satria Perdana Putra Dika1, Umi Chotijah	Design Thinking	2022	Aplikasi
Priagung Satriyotomo, Aditya Wikan Mahastama, R. Gunawan Santosa	Design Thinking	2024	Website
Muhammad Ramadzikri Rafansya, Beni Suranto	Design Thinking	2024	Aplikasi
Maulidya Firdausy Al Fitri, Mohamad Irwan Afandi, Anindo Saka Fitri	User Centered Design	2024	Website
Aldino Nur Asa Fisabilillah, Umi Chotija	Design Thinking	2023	Aplikasi
Divka Zahra	User Centered Design	2024	Aplikasi
Ronaldi, Wahyu Andhika Kusuma	Human Centered Design	2024	Aplikasi
Thasya Ummul Kulsum, Faishal	GOAL-DIRECTED DESIGN	2023	Website

Mufied Al Anshary, Rahmat Fauzi			
Nani Purwati, Akhmad Syukron , Elly Muningsih, David Fauzan Akbar, Afif Rahardi Waspada, Mochamad Akbar Garudea Syahroni	User Centered Design	2024	Aplika si
Choirun Nisa, Rajawali Shatika Anugrah Prasetya, Cynthia Dwi Rahmadewi, Muhammad Akbar Nurdianto, Muhammad Hilmy Aziz, Hendra Maulana	Desain Thinking	2024	Aplika si
Muhammad Aulia Asshiddiqie, Caca E. Supriana.	Design Thinking	2023	Websit e
Aulia Putri Fajar, Reisa Permatasari, Abdul Rezha Efrat Najaf	User Centered Desain	2024	Websit e
Ayutia Yasmin, Apriade Voutama	Design Thinking	2024	Aplika si
Putro Setyoko, Wildan Suharso, Briansyah Setio Wiyono	User Centered Design	2024	Websit e
Nani Purwati,	Design Thinking	2023	Aplika si

Akhmad Syukron, Kuffi Attabi, Sawwara Kuwwamri			
Rinaldi Aditya Gratama, Yosephine Leonardo, Nadhiva Fahriani, Najla Purwita Fauziyah	Brand Interactio n Design	2023	Aplika si
Fani Puspitasari	Desain Thinking	2024	Websit e
Muhammad Ridwana, I Made Dendi Maysanjaya b, Putu Yudia Pratiwi	User Centered Design	2024	Websit e
Chaidir Chalaf Islamy, Amirah Azariah Salsabilla	Design Thinking	2024	Websit e
Adhe Ronny Julians, Eko Sedyono, Hendry	Design Thinking	2023	Websit e
Rizaldi Hikmah Alim, Oman Komarudin, Carudin	User Centered Design	2023	Websit e
Ananda Alma Chairunnisa , Suprih Widodo, Nuur Wachid Abdul Majid	Design Thinking	2024	Websit e
Yuni Eka Achyani, Ayu Retno Andini	Design Thinking	2024	Websit e

Dari Gambar 1 didapatkan data bahwa metode yang paling banyak digunakan dalam mendesain aplikasi atau website adalah metode *Design*

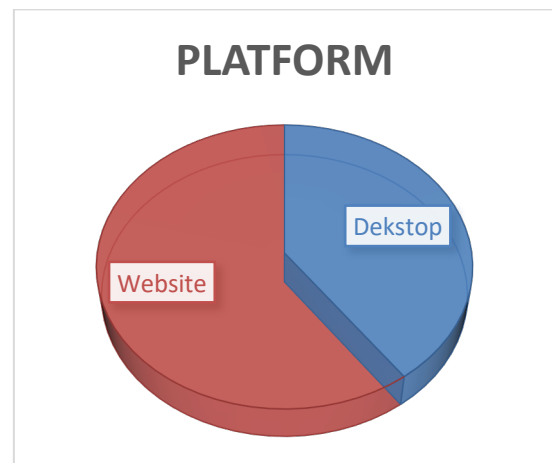
Thinking. Metode *Design Thinking* mendapatkan presentase sebesar 55% dengan total 17 jurnal dari 30 jurnal sehingga menjadi metode yang paling banyak digunakan. Metode lainnya yang banyak digunakan yaitu metode *User Centered Design* mendapatkan presentase sebesar 29% atau sebanyak 9 jurnal dari 30 jurnal. Sedangkan beberapa metode seperti *Design Sprint*, *Prototyping*, *Human-Centered Design*, *Goal-Directed Design*, dan *Brand Interaction Design* mendapatkan presentase sebesar 3% di setiap metodenya atau hanya digunakan 1 jurnal dari 30 jurnal yang dipilih.



Gambar 1. Metode yang paling banyak digunakan untuk membuat desain pada tahun 2022-2025

Pada gambar 2 menyajikan 2 platform yang digunakan dalam mendesain suatu aplikasi. yaitu Desktop dan Website. Dari 30 artikel atau jurnal

yang dipilih platform website lebih banyak digunakan dalam mendesain aplikasi. Platform website mendapatkan presentase sebesar 60% atau 18 jurnal dari 30 jurnal yang dipilih. Sedangkan platform desktop mendapatkan presentase sebesar 40% atau 12 jurnal dari 30 jurnal yang dipilih.



Gambar 2. Platform yang paling banyak digunakan untuk membuat desain pada tahun 2022-2025

D. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya tentang mendesain suatu aplikasi dan dapat mengidentifikasi tren metode dalam merancangan desain aplikasi dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* berdasarkan PRISMA yang memiliki tujuan untuk menganalisis tren penelitian terkait perancangan desain aplikasi arsip

elektronik. Dari tinjauan literatur yang dilakukan, ditemukan metode yang paling banyak digunakan pada studi ini dalam mendesain suatu aplikasi adalah metode *Design Thinking* dan metode *User Centered Design*. Selain itu beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu juga menggunakan metode *Design Sprint*, *Prototyping*, *Human-Centered Design*, *Goal-Directed Design*, dan *Brand Interaction Design*. Penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa metode *Design Thinking*, bersama dengan klasifikasi platform aplikasi dan website, merupakan pendekatan yang paling sering digunakan. Sifatnya yang sederhana, efisien, dan fleksibel menjadikan *Design Thinking* sangat ideal untuk merancang aplikasi yang kompleks dan menantang. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya mencakup jurnal atau artikel yang diterbitkan dalam rentang waktu 2022 hingga 2025. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk memperluas durasi studi guna meningkatkan akurasi dan kualitas hasil. Selain itu, menggabungkan berbagai metode desain aplikasi lainnya juga dapat

menghasilkan temuan yang lebih kuat dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- . R. ., & Kusuma, W. A. (2024). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Toko Gundam Menggunakan Metode Human Centered Design. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer TRIAC*, 11(1), 17–23. <https://doi.org/10.21107/triac.v11i1.24345>
- Achyani, Y. E., & Andini, A. R. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Komputer*, 10(1), 86–94. <https://doi.org/10.31294/jtk.v10i1.17006>
- Alazhari, M. R., Prabandaru, H., Anggia, R. H., & Widiatmoko, D. (2024). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI / UX APLIKASI ISTIQOMAH merusak nilai-nilai keagamaan dan tradisional (Tarigan , 2018). Di sisi lain , perkembangan untuk meningkatkan pemenuhan kebutuhan masa depan (Suyadi et al ., 2022). ne. 10(0).*
- Asshiddiqie, M. A., & Supriana, C. E. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Aplikasi UMKM Lapak Cianjur). *Jurnal Pasundan Informatika*, 2(1), 1–8.
- Assiroj, P., Meyliana, Hidayanto, A. N., Prabowo, H., & Warnars, H. L. H. S. (2018). Hoax News Detection on Social Media: A

- Survey. 1st 2018 Indonesian Association for Pattern Recognition International Conference, INAPR 2018 - Proceedings, 186–191. <https://doi.org/10.1109/INAPR.2018.8627053>
- Aulia Putri Fajar, Reisa Permatasari, & Abdul Rezha Efrat Najaf. (2024). Analisis Dan Perancangan Desain UI/UX Website Startup Jasa Security Menggunakan Metode User Centered Desain. *Jupiter: Publikasi Ilmu Keteknikan Industri, Teknik Elektro Dan Informatika*, 2(2), 148–156. <https://doi.org/10.61132/jupiter.v2i2.143>
- Cerah, M., & Alfresi, A. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi E-Arsip Data Debitur Pada PT. Bank Rakyat Indonesia. *MDP Student Conference*, 201–209.
- Chairunnisa, A. A., Widodo, S., & Majid, N. W. A. (2024). Perancangan Desain Ui/Ux Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1632>
- Chalaf Islamy, C., & Salsabilla, A. A. (2024). *Perancangan Desain Antarmuka Website E-Commerce Butik Orlin Dengan Fitur Ramah Disabilitas Adhd Menggunakan Metode Design Thinking*. 7(2), 249–256.
- Dika, S. P. P., & Chotijah, U. (2022). Perancangan desain ui/ux aplikasi digital checksheet pada PT.Petrokimia Gresik menggunakan metode design thinking. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 11(2), 119–134. <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i2.4627>
- Firdausy, M., Fitri, A., Afandi, M. I., & Fitri, A. S. (2024). *Perancangan Desain UI / UX Aplikasi Findchise Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)*. 06(02), 669–690.
- Fisabilillah, A. N. A., & Chotijah, U. (2023). Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Pelaporan Harian Digital Pada PT. Jasa Marga Tollroad Operator Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Nasional Komputasi ...*, 6(3), 356–362. Retrieved from <https://www.ojs.serambimekkah.ac.id/jnkti/article/view/6329>
- Gratama, R. A., Leonardo, Y., Fahriani, N., & Fauziyah, N. P. (2023). Perancangan Prototype Desain Aplikasi Mobile President Medical Center Menggunakan Metode Brand Interaction Design (BlxD). *Cipta*, 1(3), 314–330. <https://doi.org/10.30998/cipta.v1i3.1782>
- Hikmah Alim, R., Komarudin, O., & Carudin, C. (2024). Perancangan Desain Ui/Ux Pada Website Sman 5 Karawang Dengan Metode User Centered Design. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3274–3280. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7319>
- Informatika, I. J., Teknologi, M., Purwati, N., Syukron, A., Muningsih, E., & Akbar, D. F. (2024). *DESAIN UI / UX APLIKASI SAFE4C & W MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (*

- UCD). 26.
<https://doi.org/10.23969/infomatek.v26i2.19053>
- Jaya, D. S., & Pakereng, M. A. I. (2024). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Sistem Pemberkasan Bidang Pertanahan Kabupaten Mimika Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3), 3040–3050.
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.5064>
- Kulsum, T. U., Al Anshary, F. M., & Fauzi, R. (2023). Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Pada Aplikasi Helpmeong Bagi Adopter Menggunakan Metode Goal-Directed Design. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(1), 27–39.
<https://doi.org/10.29100/jupi.v8i1.3298>
- Kunci, K. (2024). *The Indonesian Journal of Computer Science*. 13(5), 8361–8379.
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., & Altman, D. G. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: The PRISMA statement. *BMJ (Online)*, 339(7716), 332–336.
<https://doi.org/10.1136/bmj.b2535>
- Nisa, C., Shatika, R., Prasetya, A., Rahmadewi, C. D., & Akbar, M. (2024). Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commers Petshop Happypals Dengan Metode Desain Thinking. 3(September), 57–69.
- Prihati, P., Mustafid, M., & Suhartono, S. (2011). Penerapan Model Human Computer Interaction (HCI) Dalam Analisis Sistem Informasi. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 1(1).
<https://doi.org/10.21456/vol1iss1pp01-08>
- Purwati, N., Syukron, A., Attabi, K., & Sawwara, S. (2023). Desain UI/UX Aplikasi SEWA Menggunakan Metode Design Thinking. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 11(2), 16–26.
<https://doi.org/10.31294/evolusi.v11i2.17154>
- Puspitasari, F. (2024). Perancangan Desain Ui/Ux Tempo Store Berbasis Website E-Commerce Dengan Metode Design Thinking. *Creativa Scientia*, 44–64.
- Rahmah, O., Informatika, M., Vokasi, S., & Pakuan, U. (2022). KANTOR ABC BERBASIS WEBSITE (PASSPORT) ON WEBSITE BASED ABC OFFICE. 2(3), 101–112.
- Ridwan, M., Dendi, I. M., & Yudia, P. (2024). Perancangan Desain Website Cetak . id Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). 11(September).
<https://doi.org/10.33369/pseudocode.11.2.69-78>
- Ronny Julians, A., Sedyono, E., & Hendry, H. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Forum Diskusi Informatika Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 20–27.
<https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5826>
- Sari, V. F. A., Kanthi, Y. A., & Yahya, S. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi E-Nelayan Berbasis Mobile Menggunakan

- Metode Design Sprint. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 14–26. <https://doi.org/10.32664/mavis.v4i01.652>
- Satriyotomo, P., Mahastama, A. W., Santosa, R. G., & Belakang, L. (2024). *Perancangan Aplikasi Website Pengelolaan Surat Masuk dan Keluar Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Studi Kasus: Rektorat UKDW*. (2), 93–102. <https://doi.org/10.21460/jutei.2024.82.366>
- Sipayung, R. U., & Silvi Purnia, D. (2023). Perancangan UI/UX Jasamarga Digitalisasi Arsip Menggunakan UCD Pada PT. Jasa Marga Tbk. *Bina Insani Ict Journal*, 10(1), 77–91.
- Taufiq Muhammad Shiddiq. (2022). S. Muhammad Taufiq-Fst. In *Pengembangan User Interface Aplikasi M-Paspor Berbasis Mobile Dengan Metode Five Plans*.
- Titania, D. A., Kurniawati, L., & Haryanti, T. (2024). Perancangan Desain UI/UX Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menggunakan Metode User Centered Design. *Metik Jurnal*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.47002/metik.v8i1.686>
- Utami, N. L., Nazir, A., Budianita, E., & Insani, F. (2024). *Jurnal Computer Science and Information Technology (CoSciTech) algoritma apriori*. 5(1), 75–83.
- Wibowo, C. T. (2014). Efektivitas Pelayanan Pembuatan Paspor dengan Menggunakan Sistem Manajemen Keimigrasian (SIMKIM) di Kantor Imigrasi Kelas I Kota Tangerang. *Skripsi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, xvi + 145.
- Widjaya, R., Fitrian, H. P., Anggraini, N., Informatika, M., Digital, U. T., Cobogo, J., ... Thinking, D. (2024). *PERPUSTAKAAN DIGITAL SMK PASUNDAN RANCAEKEK*. 8(6), 11701–11707.
- Yasmin, A., & Voutama, A. (2024). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Stayzy Menggunakan Metode Design Thinking. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 2756–2763. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9549>
- Yudhistira, Y., & Hermaliani, E. H. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Bebas Web Pada PT Seven Bika Indonesia. *Jurnal Pariwisata Bisnis Digital Dan Manajemen*, 1(1), 27–35. <https://doi.org/10.33480/jasdim.v1i1.3296>
- Zahra, D. (2024). Perancangan Desain Ui Aplikasi Be Me Dengan Menggunakan Metode User Centered Design. *Visualideas*, 4(1), 31–41. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol4.iss1.2024.1297>