

Perancangan *User Experince* Aplikasi E-SAKIP dengan *Human-Centered Design* (Study Kasus: Politeknik X)

Ahmad Musbikhin¹, Fesa Putra Kristianto^{2*}, Peni Shoffiyati³, Nuskha Ilma Arini⁴, Julia Dewi Ma'rifah⁵

^{1,2,3,4,5}Manajemen Bisnis Industri Furnitur, Politeknik Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu, Kabupaten Kendal, Indonesia

Email: ¹ahmad.musbikhin@poltek-furnitur.ac.id- ^{2*}fesa.putra@poltek-furnitur.ac.id- ³peni_rey@yahoo.com, ⁴nuskha.arini@poltek-furnitur.ac.id- ⁵julia.dewi@poltek-furnitur.ac.id

Submitted: 18/05/2026; Accepted: 27/07/2026; Published: 28/07/2026

Abstrak — Elektronik Sistem Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (E-SAKIP) merupakan platform digital untuk mengelola dan mengukur akuntabilitas kinerja di lingkungan pemerintahan dan atau perguruan tinggi. Namun, kompleksitas antarmuka dan alur pelaporan kinerja pada aplikasi yang tersedia menimbulkan kesulitan pengguna dalam melakukan pelaporan secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi E-SAKIP menggunakan pendekatan *Human-Centered Design* (HCD) guna meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna dalam proses pelaporan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner kepada tiga kelompok pengguna (Admin, Verifikator/Direktur, dan Pegawai). Evaluasi desain menggunakan *Usability Testing*, *System Usability Scale* (SUS), dan *Single Ease Question* (SEQ). Hasil perancangan ulang menunjukkan peningkatan signifikan, skor SUS meningkat dari 48,5 (kategori *Poor/Unacceptable*) pada aplikasi awal menjadi 81,125 (kategori *Good/Acceptable*), rerata waktu penyelesaian tugas berkurang hingga 30%, dan nilai SEQ mencapai 6,2 dari skala 7. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan HCD pada sistem pelaporan hirarkis institusional tidak hanya memperbaiki efektivitas pelaporan kinerja dan mendukung akuntabilitas tetapi juga mempercepat transformasi digital dalam pengelolaan kinerja di perguruan tinggi.

Kata kunci— *Human-Centered Design*, *E-SAKIP*, *usability testing*, *System Usability Scale* (SUS)

I. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat dalam bidang teknologi informasi telah mendorong berbagai institusi untuk mengadopsi sistem digital guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional. Dalam konteks perguruan tinggi, digitalisasi sistem pengelolaan kinerja menjadi suatu hal yang krusial dalam mewujudkan akuntabilitas dan transparansi. Proses digitalisasi ini tidak hanya mencakup aspek administratif, tetapi juga mencakup pengelolaan dan pelaporan kinerja yang akurat serta terstruktur [1]. Dengan demikian, penerapan teknologi informasi dalam sistem pengelolaan kinerja di perguruan tinggi diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan ketepatan waktu laporan yang disusun oleh setiap unit atau fakultas.

Salah satu sistem yang diterapkan di berbagai instansi pemerintah maupun perguruan tinggi adalah E SAKIP (Elektronik Sistem Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah), yaitu platform berbasis elektronik untuk mengelola dan melaporkan kinerja secara terstruktur dan efisien. Di lingkungan perguruan tinggi, termasuk di Politeknik X, aplikasi E SAKIP dimanfaatkan untuk mendokumentasikan berbagai data kinerja, memantau ketercapaian indikator kerja, serta memberikan akses pelaporan kepada pemangku kepentingan internal maupun eksternal. Implementasi E SAKIP diharapkan mampu mengoptimalkan pelaporan kinerja secara sistematis dan tepat waktu, sekaligus mendukung upaya peningkatan mutu pengelolaan sumber daya manusia, kurikulum, fasilitas, dan kegiatan operasional lainnya [2].

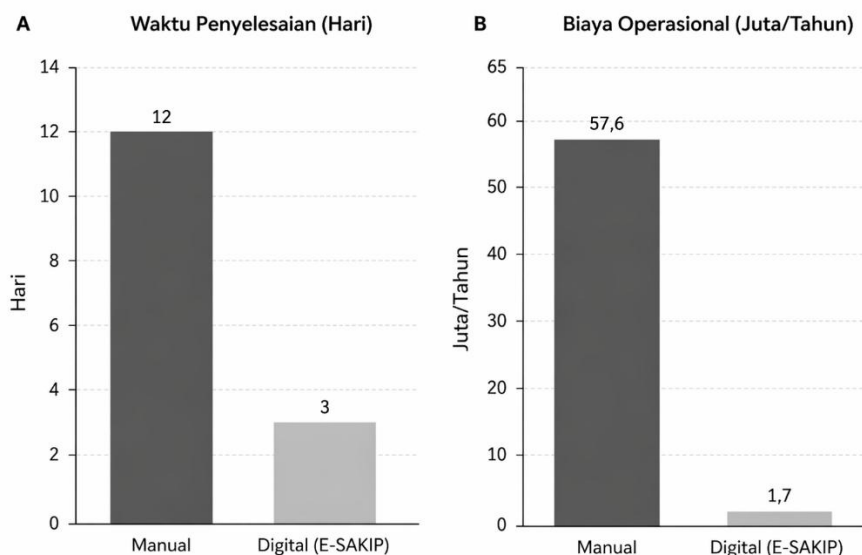
Meskipun aplikasi E SAKIP memiliki peran yang signifikan dalam memfasilitasi pelaporan kinerja, dalam implementasinya masih ditemukan sejumlah masalah terkait *user experience* (UX) yang menghambat efektivitas penggunaannya. Beberapa permasalahan yang sering muncul antara lain desain antarmuka aplikasi yang kurang intuitif, alur navigasi yang kurang jelas, serta penyajian informasi yang belum didesain sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir. Hal ini menyebabkan banyak pengguna, khususnya staf dan unit kerja yang terlibat dalam pengisian laporan, mengalami kesulitan saat berinteraksi dengan sistem. Akibatnya, proses penginputan data menjadi lebih rumit, memakan waktu lebih lama, dan berpotensi menimbulkan kesalahan input yang berdampak pada kualitas laporan [3].

Dampak dari masalah masalah UX tersebut dapat mengurangi efektivitas dan efisiensi penggunaan aplikasi E SAKIP. Ketidaknyamanan pengguna dapat mengganggu kelancaran proses pelaporan kinerja yang seharusnya dapat dilakukan secara cepat, akurat, dan efisien. Kondisi ini pada gilirannya dapat memengaruhi kualitas pelaporan kinerja, menghambat pengambilan keputusan berbasis data, serta menurunkan akuntabilitas dan transparansi dalam pengelolaan kinerja perguruan tinggi secara keseluruhan [4].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan perancangan aplikasi yang lebih memperhatikan kebutuhan, preferensi, serta pengalaman pengguna dalam menjalankan tugas tugas yang berhubungan dengan pelaporan kinerja. Salah satu metode yang sering direkomendasikan dalam konteks desain interaksi adalah *Human Centered Design*, yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam seluruh tahapan proses desain. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan solusi desain yang relevan dengan konteks kerja pengguna dan mampu meningkatkan kemudahan penggunaan serta tingkat kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem [5].

Sebagai bukti efektivitas pendekatan ini, sejumlah penelitian sebelumnya mengenai perancangan sistem informasi dengan pendekatan HCD telah menunjukkan hasil yang positif pada perusahaan yang menghadapi tantangan serupa dalam hal pengelolaan data dan antarmuka pengguna yang kurang intuitif. Misalnya, penelitian tentang pengembangan sistem informasi di PT Mulia Perkasa Kontraktor yang mengidentifikasi kesulitan dalam pengelolaan data dan aplikasi terpisah. Penelitian tersebut menggunakan metode HCD untuk merancang antarmuka pengguna yang lebih terintegrasi dan mudah digunakan. Pengukuran tingkat kemudahan penggunaan sistem dilakukan menggunakan *Single Ease Question* dan *System Usability Scale*, dengan hasil menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan produktivitas dan kepuasan pengguna [6].

Melihat keberhasilan yang telah dicapai dengan penerapan HCD dalam konteks tersebut, penting untuk melihat bagaimana pendekatan ini dapat diimplementasikan dalam konteks pengelolaan kinerja di perguruan tinggi. Sebagai ilustrasi tentang pentingnya digitalisasi dalam pengelolaan kinerja dibandingkan dengan pendekatan manual, gambar 1 berikut menunjukkan Perbandingan Waktu dan Biaya antara proses pelaporan secara manual dan proses digital menggunakan aplikasi E-SAKIP [7]. Grafik ini menunjukkan bahwa digitalisasi dapat secara signifikan mengurangi waktu penyelesaian serta biaya operasional yang umumnya lebih tinggi pada proses manual.



GAMBAR 1. PERBANDINGAN WAKTU DAN BIAYA: PROSES MANUAL VS DIGITALISASI (E SAKIP)

Grafik 1 tersebut memperlihatkan potensi pengurangan waktu dan biaya ketika proses dilaksanakan melalui sistem digital yang terstruktur dibandingkan dengan pendekatan manual. Hal ini menunjukkan urgensi perbaikan pengalaman pengguna agar manfaat digitalisasi dapat dicapai secara maksimal [8].

Dengan demikian, meskipun penelitian perancangan UX berbasis HCD telah banyak dilakukan pada aplikasi administrasi umum, penerapan HCD pada sistem E-SAKIP di lingkungan Politeknik X memiliki karakteristik tersendiri yang kompleks. Kompleksitas ini bersumber dari adanya hierarki verifikasi data bertingkat yang dibatasi oleh aturan akuntabilitas publik yang ketat. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada formulasi alur kerja HCD yang berhasil menyelaraskan antara kepatuhan regulasi dengan penyederhanaan beban kognitif pengguna (*usability*) melalui pembagian *dashboard* berbasis peran (*role-based visual architecture*) sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penggunaan dalam mendukung pengelolaan kinerja yang lebih efisien dan akuntabel.

II. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan *Human-Centered Design*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan informasi mendalam tentang pengalaman pengguna aplikasi E-SAKIP serta mengidentifikasi kebutuhan dan kendala yang dihadapi oleh pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain aplikasi yang lebih intuitif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di Politeknik X [9].

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup metode kualitatif dan kuantitatif yang dikombinasikan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang permasalahan yang ada. Teknik-teknik tersebut antara lain:

1. Observasi terhadap penggunaan aplikasi E-SAKIP, yang dilakukan secara langsung untuk mempelajari bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem dalam kegiatan sehari-hari.
2. Wawancara dengan pengguna aplikasi E-SAKIP, termasuk administrator, operator, dan pengguna utama sistem, untuk menggali pengalaman mereka serta mengidentifikasi masalah yang mereka hadapi dalam penggunaan aplikasi.
3. Kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang persepsi pengguna, kebutuhan, dan tingkat kepuasan terhadap fitur-fitur aplikasi. Kuesioner ini dirancang untuk mendalami lebih lanjut kesulitan yang dihadapi oleh pengguna serta untuk mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan dalam desain antarmuka [10].

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pengguna aplikasi E-SAKIP di Politeknik X dengan jumlah 40 responden, terdiri dari 2 admin, 3 verifikasi/ketua tim kerja, dan 35 pegawai. Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang memiliki pengalaman langsung dan relevansi terhadap penggunaan aplikasi. Dengan demikian, subjek penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna untuk merancang solusi desain yang tepat [11].

D. Tahapan Human-Centered Design

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah *Human-Centered Design*, yang terdiri dari empat tahap utama, sebagai berikut:

1. Memahami konteks penggunaan

Pada tahap ini, dilakukan studi observasi dan wawancara dengan pengguna untuk memahami konteks penggunaan aplikasi E-SAKIP, tujuan penggunaan, serta tantangan yang dihadapi dalam pelaporan kinerja. Fokus utama adalah untuk memahami karakteristik pengguna, proses bisnis yang ada, serta hambatan yang dihadapi oleh pengguna dalam berinteraksi dengan sistem.

2. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna

Tahap ini bertujuan untuk menggali kebutuhan fungsional dan nonfungsional pengguna aplikasi E-SAKIP. Kebutuhan fungsional mencakup fitur-fitur yang dibutuhkan untuk mendukung proses pelaporan kinerja, sementara kebutuhan nonfungsional berkaitan dengan kemudahan penggunaan, antarmuka yang intuitif, dan sistem yang efisien. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui wawancara, observasi, dan analisis kuesioner.

3. Menghasilkan solusi desain

Berdasarkan hasil identifikasi konteks dan kebutuhan pengguna, tahap selanjutnya adalah merancang solusi desain aplikasi E-SAKIP. Desain ini meliputi pembuatan *wireframe*, prototipe interaktif, dan *screenflow* yang menggambarkan alur pengguna serta antarmuka aplikasi. Tujuannya adalah menghasilkan desain yang mudah digunakan, jelas, dan efisien sesuai dengan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi.

4. Melakukan evaluasi terhadap desain

Setelah desain solusi dihasilkan, dilakukan evaluasi *usability* terhadap prototipe aplikasi yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk menguji prototipe dan memberikan feedback mengenai efektivitas, efisiensi, serta kepuasan mereka terhadap desain antarmuka yang telah disusun. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna [12].

E. Teknik Evaluasi

Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur *usability* dari desain yang dihasilkan menggunakan beberapa teknik evaluasi sebagai berikut:

1. *Usability testing*: Pengujian dilakukan dengan meminta pengguna / pegawai untuk mengunggah bukti kinerja menggunakan prototipe aplikasi, selanjutnya ketua tim kerja akan melakukan verifikasi dokumen dan memberikan penilaian. Pengukuran dilakukan untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi.
2. *System Usability Scale*: Digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap tingkat kegunaan aplikasi secara keseluruhan. SUS memberikan skor yang menggambarkan kualitas pengalaman pengguna terhadap aplikasi.

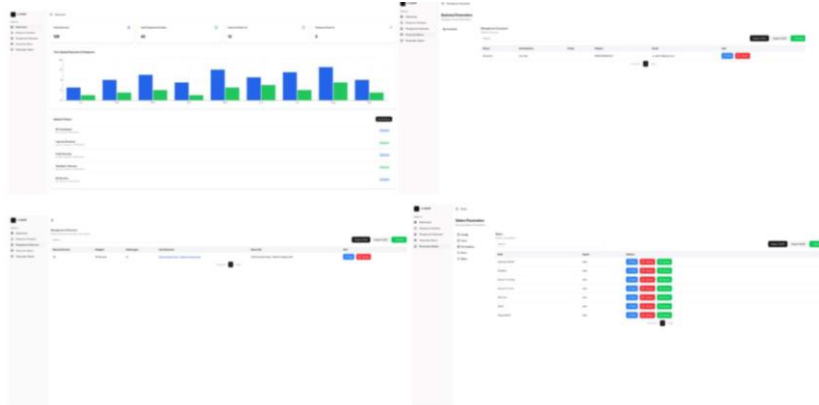
Kuesioner kepuasan pengguna: Untuk memperoleh *feedback* lebih mendalam mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap setiap aspek desain aplikasi, termasuk kemudahan penggunaan, navigasi, dan fitur yang disediakan [13].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan pengguna aplikasi E-SAKIP di Politeknik X menunjukkan beberapa permasalahan utama dalam pengalaman pengguna aplikasi. Masalah utama yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Antarmuka aplikasi yang tidak intuitif menyebabkan kesulitan dalam navigasi dan pemahaman alur pelaporan kinerja.
2. Proses pelaporan yang panjang dan kompleks memerlukan waktu yang lebih lama dan membebani pengguna.
3. Kurangnya kejelasan informasi terkait langkah-langkah pengisian dan pengunggahan data laporan yang diperlukan.

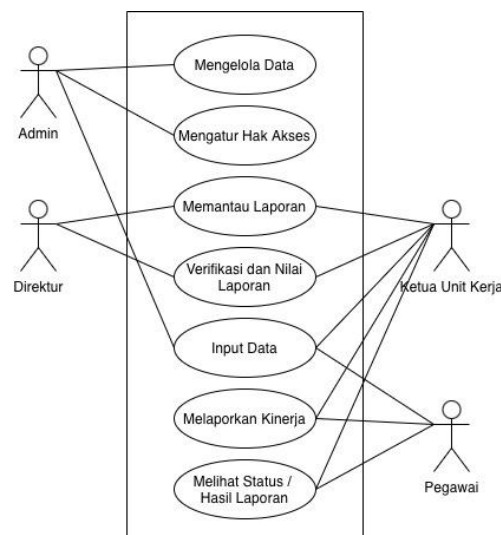
Dari temuan ini, teridentifikasi kebutuhan akan sistem yang lebih sederhana dan mudah dipahami, dengan peningkatan navigasi dan pemberian petunjuk yang jelas untuk setiap langkah. Pengguna juga menginginkan adanya fitur notifikasi untuk mengingatkan mereka tentang tenggat waktu pelaporan [14]. Gambar 2 menunjukkan E-SAKIP yang belum dilakukan optimasi HCD.



GAMBAR 2. E-SAKIP YANG BELUM DILAKUKAN OPTIMASI HCD

A. Karakteristik Pengguna

Pengguna aplikasi E-SAKIP di Politeknik X terdiri dari tiga kelompok utama, yaitu admin, ketua unit kerja dan direktur, serta pegawai sebagai pengguna utama. Admin bertanggung jawab dalam mengelola data dan mengatur hak akses pengguna aplikasi. Ketua unit kerja dan direktur berperan dalam memantau serta memverifikasi pelaporan dari berbagai unit. Sementara itu, pegawai sebagai pengguna utama bertugas menginput data dan melaporkan kinerja mereka. Setiap kelompok pengguna memiliki kebutuhan dan tantangan yang berbeda. Admin, misalnya, membutuhkan kemudahan dalam pengelolaan akses pengguna, sedangkan ketua unit kerja dan direktur memerlukan kemudahan dalam proses verifikasi laporan. Adapun pengguna utama membutuhkan aplikasi yang lebih mudah dipahami, dilengkapi instruksi yang jelas, serta fitur pengisian data yang lebih cepat [15]. Gambar 3 menunjukkan use case diagram E-SAKIP.

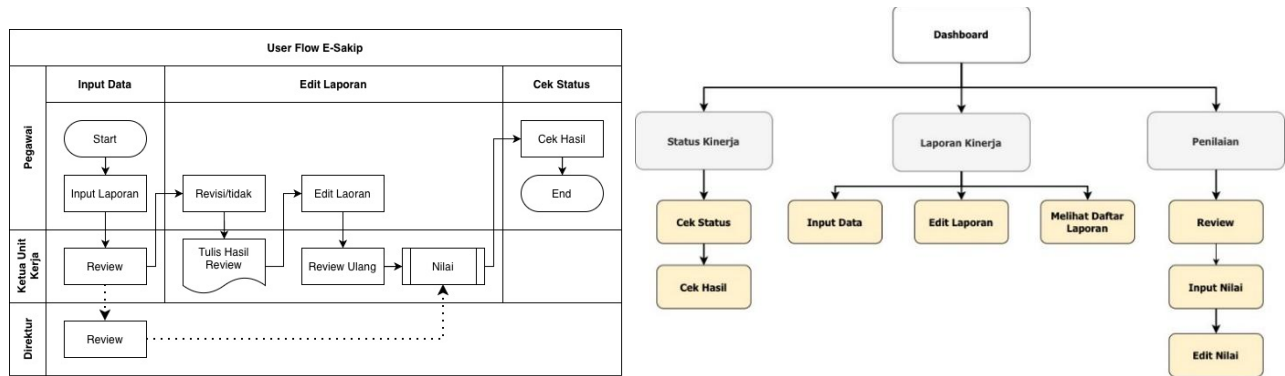


GAMBAR 3. USECASE DIAGRAM E-SAKIP

B. Perancangan User Flow dan Information Architecture

User Flow yang dirancang untuk aplikasi ini berfokus pada penyederhanaan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna saat melaporkan kinerja. Rancangan *Information Architecture* membagi aplikasi ke dalam beberapa kategori utama yang dapat

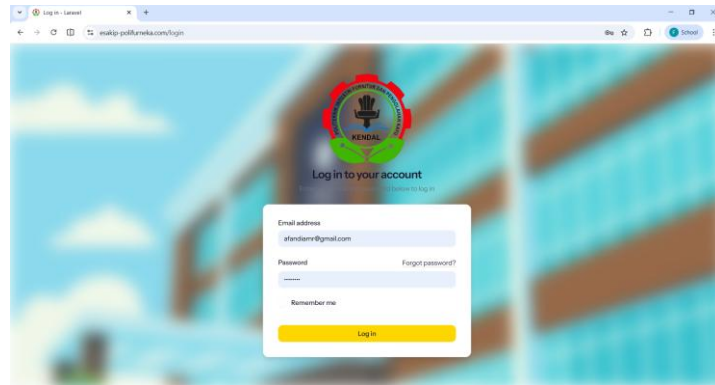
diakses secara cepat dan mudah oleh pengguna [16]. Beberapa kategori tersebut antara lain adalah dashboard utama yang menampilkan status kinerja dan laporan terkini, menu pelaporan dengan instruksi yang jelas untuk memandu pengguna dalam mengisi data, serta halaman evaluasi yang memungkinkan evaluator untuk memverifikasi laporan dan memberikan *feedback*. Desain ini bertujuan untuk mengurangi waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas pelaporan, memastikan bahwa pengguna dapat dengan cepat mengakses fitur yang mereka butuhkan. Gambar 4 menunjukkan *user flow* dan *information architecture*.



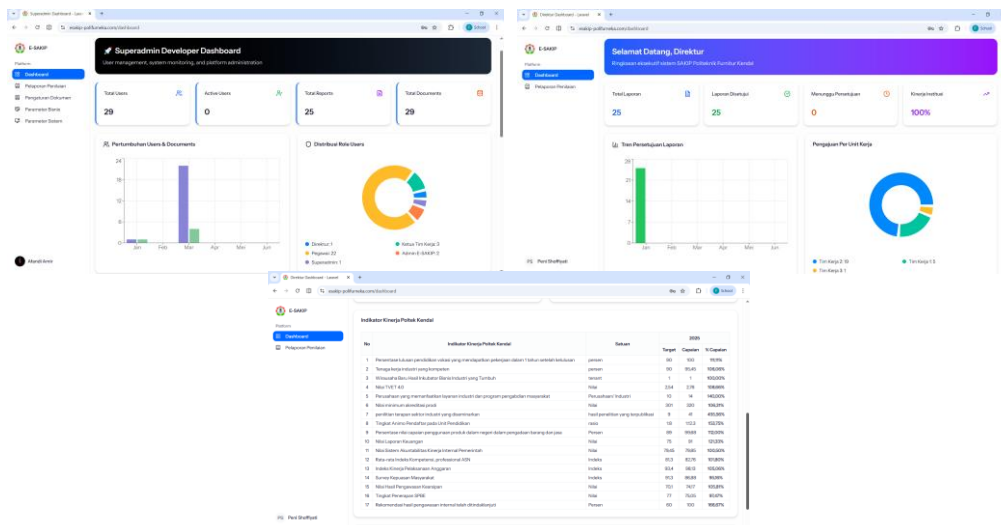
GAMBAR 4. MENUNJUKKAN USER FLOW DAN INFORMATION ARCHITECTURE

C. Rancangan Wireframe dan Prototype

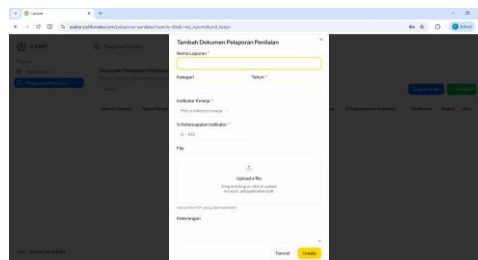
Wireframe dan *prototype* yang dirancang mencakup tampilan utama aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fitur [17]. Tampilan pertama adalah halaman login yang sederhana, memungkinkan akses yang mudah untuk semua jenis pengguna. Selanjutnya, terdapat dashboard utama yang menyajikan informasi terkait status pelaporan, termasuk indikator kemajuan untuk memantau progres. Formulir pengisian laporan juga dirancang dengan langkah-langkah yang terstruktur, dilengkapi dengan petunjuk dan input yang mudah untuk memastikan kemudahan pengguna dalam mengisi data. Selain itu, terdapat halaman evaluasi yang memberikan evaluator kemampuan untuk memberikan *feedback* pada laporan yang diserahkan. Prototipe yang telah dibuat kemudian diuji pada pengguna untuk mengetahui efektivitas desain antarmuka serta untuk memastikan bahwa aplikasi ini lebih mudah digunakan dibandingkan dengan versi sebelumnya. Gambar 5 menunjukkan contoh *prototype* E-SAKIP.



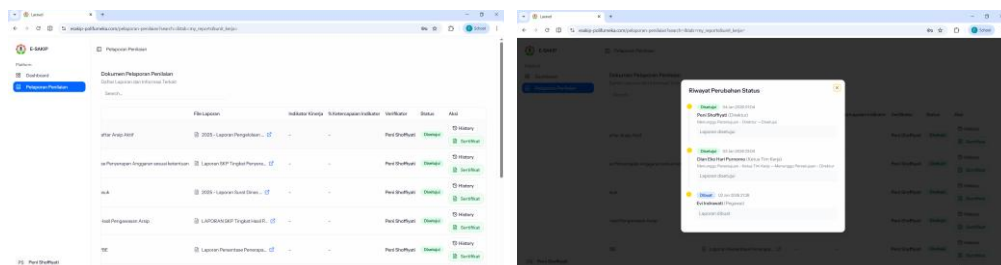
(a) Halaman Login



(b) Dashboard Utama



(c) Formulir Pengisian



(d) Halaman Evaluasi

GAMBAR 5. PROTOTYPE E-SAKIP

E. Hasil Evaluasi Rancangan

Evaluasi komparatif antara sistem lama dan prototipe rancangan baru yang menggunakan pendekatan HCD berhasil meningkatkan kualitas interaksi antarmuka aplikasi E-SAKIP. Pengujian ini menggunakan kombinasi indikator kuantitatif dan kualitatif terukur, mencakup skor SUS, SEQ, waktu penyelesaian tugas (*task completion time*), tingkat keberhasilan (*success rate*), serta tingkat kesalahan input (*error rate*). Perbandingan hasil evaluasi sebelum dan sesudah penerapan perancangan HCD secara rinci disajikan pada Tabel 1.

TABEL 1. PERBANDINGAN INDIKATOR USABILITY SEBELUM DAN SESUDAH PERANCANGAN ULANG HCD

Indikator Evaluasi	Aplikasi Lama	Aplikasi Baru (Rancangan HCD)	Perubahan / Peningkatan
Skor SUS	48,5 (<i>Poor / Unacceptable</i>)	81,125 (<i>Good / Acceptable</i>)	+67,2%
Rerata Waktu Tugas	12,5 menit / tugas	8,75 menit / tugas	-30%
Tingkat Keberhasilan Tugas	68%	96%	+28%
Nilai Kemudahan (SEQ - skala 1–7)	3,2 (<i>Agak Sulit</i>)	6,2 (<i>Sangat Mudah</i>)	+93,75%
Jumlah Kesalahan Input (<i>Error Rate</i>)	4,2 kesalahan/proses	0,5 kesalahan/proses	-88%

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat adanya peningkatan kinerja antarmuka yang signifikan pada seluruh indikator *usability* setelah penerapan metode HCD. Skor SUS mengalami lonjakan tajam sebesar 67,2%, berpindah dari kategori *Poor* (48,5) menjadi kategori *Good/Acceptable* (81,125), yang mengindikasikan tingkat penerimaan dan kenyamanan pengguna yang tinggi terhadap sistem baru. Dari aspek efisiensi operasional, rerata waktu penyelesaian tugas berhasil dipangkas sebesar 30%, yang berbanding lurus dengan penurunan drastis angka kesalahan input dari 4,2 menjadi hanya 0,5 kesalahan per proses pelaporan. Peningkatan *success rate* hingga mencapai 96% serta skor SEQ sebesar 6,2 dari skala 7 semakin mempertegas bahwa rekonstruksi alur kerja (*user flow*) dan restrukturisasi *information architecture* berhasil mengubah aplikasi E-SAKIP menjadi lebih intuitif, efisien dan mudah digunakan [18].

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil merancang aplikasi E-SAKIP dengan pendekatan *Human-Centered Design* untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam proses pelaporan kinerja di Politeknik X. Aplikasi E-SAKIP yang lampau memiliki kendala utama pada antarmuka yang tidak intuitif, alur navigasi yang rumit, serta ketidakjelasan status pelaporan yang memicu tingginya kesalahan penginputan. Desain baru yang dihasilkan terbukti lebih mudah digunakan dengan penyederhanaan alur pelaporan yang mengurangi waktu dan meningkatkan efisiensi. Evaluasi kuantitatif membuktikan bahwa rancangan baru berhasil meningkatkan skor SUS secara signifikan dari 48,5 menjadi 81,125, mempercepat waktu penyelesaian tugas sebesar 30%, dan mencapai tingkat kemudahan SEQ 6,2/7. Dengan demikian, aplikasi yang dirancang tidak hanya meningkatkan pengelolaan kinerja dan akuntabilitas, tetapi juga mendukung transparansi dan efisiensi operasional di perguruan tinggi, memberikan kontribusi signifikan terhadap transformasi digital dalam pengelolaan pelaporan kinerja di lingkungan akademik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu atas pendanaan dan fasilitas yang diberikan untuk kelancaran penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada para pengguna aplikasi E-SAKIP yang telah berpartisipasi dan memberikan masukan berharga dalam proses penelitian.

REFERENSI

- [1] F. Kristianto, T. Broto, and M. Salsabila, "Pemberdayaan UMKM Berdaya Saing melalui Branding dan Teknologi," *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 5, no. 2, pp. 136–146, Oct. 2025, doi: 10.31294/abditeknika.v5i2.10066.
- [2] H. Saputra, F. Pradana, and B. Priyambadha, "Pengembangan Elektronik-Sistem Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah untuk Dinas Perindustrian Kota Malang," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 10, pp. 1167–1175, 2017.
- [3] D. Azriel Setiawan and O. Reviandani, "Efektivitas E-Sakip dalam Meningkatkan Akuntabilitas DPMPSTP Kota Surabaya," *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, vol. 4, no. 2, pp. 416–422, Aug. 2024, doi: 10.57250/ajsh.v4i2.421.
- [4] F. C. Wardana and I. G. L. P. E. Prisma, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 3, no. 4, pp. 1–11, 2022.
- [5] H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," *Automata*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [6] A. Rindarwati, L. Amalia, and H. Permana, "Usability Evaluation of the Pharmacist-Integrated Sahabat DM Application for Type 2 Diabetes Mellitus Management in Indonesian Primary Care Using SEQ and SUS Instruments," *F1000Res.*, vol. 15, p. 537, 2026.

- [7] A. A. Rozaq, L. A. Purwanto, and D. K. Hakim, "Implementasi Aplikasi e-SAKIP Berbasis Website Dalam Pengelolaan Evaluasi Kinerja Instansi Pemerintah Di Kabupaten Banjarnegara: Implementation of Website-Based E-SAKIP Application in the Performance Evaluation Assessment of Government Agencies in Banjarnegara Regency," *Jurnal Pengabdian Teknik dan Sains (JPTS)*, vol. 5, no. 2, pp. 69–81, 2025.
- [8] D. Deha, "Peran teknologi informasi dalam meningkatkan efisiensi administrasi pada perguruan tinggi," *Jurnal Manajemen, Pariwisata Dan Logistik*, vol. 10, no. 2, 2024.
- [9] F. W. Roosinda *et al.*, *Metode penelitian kualitatif*. Zahir Publishing, 2021.
- [10] M. S. Jailani, "Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 1–9, 2023.
- [11] S. Campbell *et al.*, "Purposive sampling: complex or simple? Research case examples," *Journal of research in Nursing*, vol. 25, no. 8, pp. 652–661, 2020.
- [12] R. Harte *et al.*, "A Human-Centered Design Methodology to Enhance the Usability, Human Factors, and User Experience of Connected Health Systems: A Three-Phase Methodology," *JMIR Hum. Factors*, vol. 4, no. 1, p. e8, Mar. 2017, doi: 10.2196/humanfactors.5443.
- [13] J. Sauro and J. R. Lewis, *Quantifying the user experience: Practical statistics for user research*. Morgan Kaufmann, 2016.
- [14] P. Kurniawan and S. Rani, "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design (HCD)," *AUTOMATA*, vol. 3, no. 2, 2022.
- [15] A. A. Rozaq, L. A. Purwanto, and D. K. Hakim, "Implementasi Aplikasi e-SAKIP Berbasis Website Dalam Pengelolaan Evaluasi Kinerja Instansi Pemerintah Di Kabupaten Banjarnegara: Implementation of Website-Based E-SAKIP Application in the Performance Evaluation Assessment of Government Agencies in Banjarnegara Regency," *Jurnal Pengabdian Teknik dan Sains (JPTS)*, vol. 5, no. 2, pp. 69–81, 2025.
- [16] E. G. Perdomo, M. A. T. Cardozo, C. A. C. Perdomo, and R. R. Serrezuela, "A review of the user based web design: usability and information architecture," *International Journal of Applied Engineering Research*, vol. 12, no. 21, pp. 11685–11690, 2017.
- [17] O. A. Wibowo, R. Andriani, H. A. Prasetyo, and E. W. B. Ramadhan, "Perancangan User Interface Untuk Website E-Commerce Helfa Store Dengan Menggunakan Metode Digital Prototyping," *Intechno Journal: Information Technology Journal*, vol. 4, no. 1, pp. 25–33, 2022.
- [18] Y. T. Mursityo and S. H. Wijoyo, "Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Sampangan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 11, no. 1, pp. 19–26, 2024.
- [19] Z. P. Ramadhanti, H. M. Az-Zahra, and W. Purnomo, "Perancangan User Interface Sistem Informasi PT. Mulia Perkasa Kontraktor menggunakan Metode Human-Centered Design," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 5, pp. 2270–2276, 2022.
- [20] H. Dhamara and H. M. Az-Zahra, "Perancangan User Experience Aplikasi Penjualan Properti Dengan Metode Human Centered Design (HCD) Studi Kasus: PT. Cakrawala Agrapana Indonesia," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 8, 2024.