

# **SKRIPSI**

## **DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KANTOR DESA BERBASIS WEB (Studi Pada Kantor Desa Long Beluah)**



Oleh :

**Jemmy Lendamanu**

NIM: 19083000065

**PROGRAM S1 SISTEM  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS MERDEKA  
MALANG  
2023**

**DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI  
KANTOR DESA BERBASIS WEB  
(Studi Pada Kantor Desa Long Beluah)**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Penelitian Skripsi  
pada Program S1 Sistem Informasi  
Universitas Merdeka Malang

Oleh :

**Jemmy Lendamanu**

NIM: 19083000065

**PROGRAM S1 SISTEM  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS MERDEKA  
MALANG  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Desain UI/UX Sistem Informasi Administrasi Kantor Desa Berbasis Web (Studi Pada Kantor Desa Long Beluah)

Nama : Jemmy Lendamanu

Nim : 19083000065


Program Studi : S1 Sistem Informasi

Universitas : Merdeka Malang

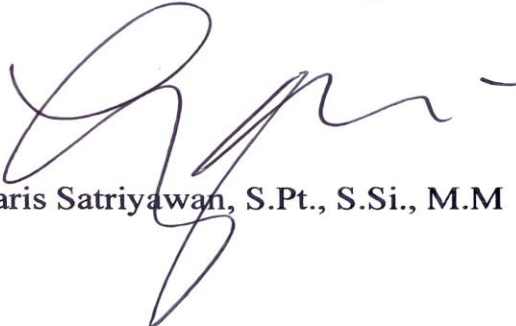
Disetujui pada Tanggal : 26 Juli 2023

### DISETUJUI & DITERIMA

Ketua Program Studi  
S1 Sistem Informasi

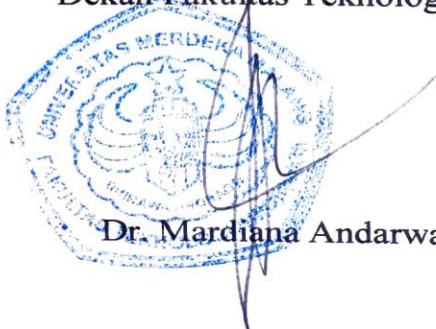
  
Galandaru Swalaganata, S.Si., M.Si

Dosen Pembimbing

  
Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M

Mengetahui,

Dekan-Fakultas Teknologi Informasi



Dr. Mardiana Andarwati, M. Si

**DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI  
KANTOR DESA BERBASIS WEB  
(Studi Pada Kantor Desa Long Beluah)**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Jemmy Lendamanu

19083000065

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 26 Juli 2023

Susunan Dewan penguji:

Ketua Penguji

Arif Saivul Affandi, S.Kom., M.M

Sekretaris Penguji

Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M

Anggota Penguji

Firnanda Al-islama Achyunda Putra, S.Kom., M.Kom.

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Malang, 26 Juli 2023  
Dekan Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Merdeka Malang

Dr. Mardiana Andarwati, SE., M.Si.

# SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

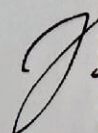
Nama : Jemmy Lendamanu  
NIM : 19083000065  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Bidang Kajian : Sistem Informasi  
Judul : Desain UI/UX Sistem Informasi Administrasi Kantor Desa Berbasis Web (Studi Pada Kantor Desa Long Beluah)  
Lokasi Tempat Penelitian : Kantor Desa Long Beluah Jl. Mawar Desa No.3, Kecamatan Tanjung Palas Barat., Kabupaten Bulungan, Provinsi Kalimantan Utara.  
Alamat Rumah Asal : Jl. Gereja GPDI Jemaat Betlehem, RT.08, Desa Long Beluah, Kec. Tanjung Palas Barat, Kab. Bulungan, Prov. Kalimantan Utara  
No. Telp / Email : 085390351967 / jemmylendamanu@gmail.com

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Desain Ui/Ux Sistem Informasi Administrasi Kantor Desa Berbasis Web (Studi Pada Kantor Desa Long Beluah)”** beserta isinya adalah karya saya sendiri dan bukan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala resiko atau sanksi yang berlaku.

Malang, 26 Juli 2023

Peneliti



Jemmy Lendamanu

## **MOTTO**

Kepada Mu Ya Tuhan, aku berseru,  
dan Kepada Tuhan ku aku memohon.

“Sebab kepada-Mu, ya TUHAN, aku berharap; Engkaulah yang akan menjawab,  
ya Tuhan, Allahku.

Mazmur 38 : 1

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan Kesehatan, Rahmat dan Berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar hingga selesai. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai tepat waktu.

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya skripsi ini penulis mempersembahkannya kepada :

- Papa Arman Lendamanu dan Mama Sofianti Sima tercinta, terimakasih untuk semua pengorbanan yang telah diberikan, setiap doa, motivasi, semangat, dan harapan dan cinta kasih yang tiada tara yang kalian berikan kepada saya sampai saat ini, hingga skripsi ini boleh selesai.
- Kedua adik saya Jerry Agrivan Lendamanu, dan Jetri Valentino Lendamanu. terima kasih telah membantu untuk menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi ini.
- Keluarga Besar yang ada di Kalimantan Utara khususnya Desa Long Beluah dan di Malang, terima kasih untuk setiap doa, motivasi, nasehat dan semangatnya selama ini.
- Koko Fred dan Kakak Eva yang selalu mendukung dan mensupport saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Teman- teman seperjuangan saya Ibrahim, Khayzserblair, Sabrina, Diego, Ardy, Tommy, Deni, dan Dicky, yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan dukungan yang selalu membuat saya semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Kekasih Terkasih saya Dewi Kristinawati, yang selalu menemani saya dalam penulisan skripsi ini dan rela membantu dalam hal apapun hingga skripsi ini boleh selesai dengan baik.
- Dosen Pembimbing saya Pak Haris yang sudah membimbing serta memberikan masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan Rahmat, Kasih, dan Karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Desain UI/UX Sistem Informasi Administrasi Kantor Desa Berbasis Web (Studi Pada Kantor Desa Long Beluah),**” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) jurusan Sistem Informasi. Penulis menyadari bahwa tanpa dukungan, bantuan, arahan, dan saran dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini, penulis tidak akan dapat menyelesaikannya. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus
2. Keluarga terkasih, khususnya kedua orang tua penulis Arman Lendamanu dan Sofianti Sima yang tidak pernah berhenti memberikan doa, nasehat, semangat, kasih sayang serta kesabaran yang tak terhingga dalam kehidupan penulis.
3. Ibu Dr. Mardiana Andarwati, S.E., M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang.
4. Bapak Haris Satriyawan, S.Pt., S.Si., M.M. selaku Dosen Pembimbing, yang selalu sabar membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Seluruh Dosen Pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Merdeka Malang, yang sudah memberikan ilmu yang berguna selama peneliti berkuliah.
6. Seluruh Jemaat GKII Bhayangkara, dan staf Kantor Desa Long Beluah yang sudah banyak membantu dalam penelitian, serta semua responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
7. Teman seperjuangan terkasih Dewi Kristinawati yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penulisan yang lebih baik kedepannya. Semoga skripsi ini terbukti bermanfaat.

Malang, 12 Juli 2023

Jemmy Lendamanu



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
MOTTO .....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Bagi Universitas.....	3
1.4.2 Bagi Penulis .....	3
1.4.3 Bagi Tempat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Penelitian .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	5
2.1 Landasan Teori .....	5
2.1.1 Desain .....	5
2.1.2 <i>User Interface</i> .....	6

2.1.3 <i>User Experience</i> .....	7
2.1.4 Sistem Informasi .....	9
2.1.5 Administrasi Kantor Desa.....	10
2.1.6 <i>Web</i> .....	11
2.1.7 <i>Design Thinking</i> .....	12
2.1.8 <i>Usability</i> .....	14
2.1.9 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	15
2.1.10 <i>User Flow</i> .....	16
2.1.11 <i>Wireframe</i> .....	17
2.1.12 <i>Prototype</i> .....	18
2.1.13 <i>Color</i> .....	18
2.2 Penelitian Terdahulu.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>20</b>
3.1 Metode <i>Design Thinking</i> .....	20
3.2 Tahapan Penelitian .....	20
3.2.1 Tahapan Awal.....	21
3.2.2 Tahapan Pengembangan .....	23
3.2.3 Tahapan Akhir .....	26
3.3 <i>Client Project</i> dan Koresponden .....	27
3.3.1 <i>Client Project</i> .....	27
3.3.2 Koresponden .....	27
3.4 Lokasi Penelitian .....	27
3.5 Waktu Penelitian .....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>29</b>
4.1 Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	29
4.1.1 Tahapan Awal.....	29

4.1.2 Tahap Pengembangan .....	31
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Tahapan Akhir .....	59
5.1.1 Kesimpulan .....	59
5.1.2 Saran .....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	xvii

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Score SUS .....	15
Gambar 2. Contoh User Flow .....	17
Gambar 3. wireframe website .....	18
Gambar 4. Metode Design Thinking.....	20
Gambar 5. Tahapan Penelitian .....	20
Gambar 6. Empathize Map .....	23
Gambar 7. User Persona.....	24
Gambar 8. Mind Map.....	24
Gambar 9. Wireframe.....	24
Gambar 10. Prototype .....	25
Gambar 11. Lokasi Kantor Desa Long Beluah .....	27
Gambar 12. Empathize Map User Erni .....	32
Gambar 13. Empathize Map User Ipik .....	32
Gambar 14. Empathize Map User Sofia .....	32
Gambar 15. Empathize Map User Yuli.....	33
Gambar 16. Empathize Map User Marten .....	33
Gambar 17. User Persona Frengky Rolangon.....	33
Gambar 18. User Persona Alfonso Charles.....	34
Gambar 19. Mind Map.....	34
Gambar 20. Wireframe Beranda .....	35
Gambar 21. Wireframe Login .....	35
Gambar 22. Wireframe Dashboard .....	35
Gambar 23. Wireframe Profil .....	36
Gambar 24. Wireframe User Management .....	36
Gambar 25. Wireframe Tambah User.....	36
Gambar 26. Wireframe Edit User .....	37
Gambar 27. Wireframe Logout.....	37
Gambar 28. Wireframe Menu Fitur .....	37
Gambar 29. Wireframe Administrasi Umum.....	38
Gambar 30. Wireframe Buku Peraturan Desa.....	38

Gambar 31. Wireframe Buku Ekspedisi .....	38
Gambar 32. Wireframe Buku Lembaran Desa dan Berita Desa .....	39
Gambar 33. Wireframe Administrasi Penduduk.....	39
Gambar 34. Wireframe Buku Rekapitulasi Penduduk.....	39
Gambar 35. Wireframe Buku Mutasi Penduduk Desa.....	40
Gambar 36. Wireframe Administrasi Keuangan.....	40
Gambar 37. Wireframe Buku Rencana Biaya (RAB).....	40
Gambar 38. Wireframe Buku Bank Desa .....	41
Gambar 39. Wireframe Administrasi Pembangunan .....	41
Gambar 40. Wireframe Buku Inventaris Hasil-Hasil Pembangunan.....	41
Gambar 41. Wireframe Administrasi Kelembagaan .....	42
Gambar 42. Wireframe Buku Data Anggota BPD.....	42
Gambar 43. UML Website Administrasi Kantor Desa Long Beluah .....	42
Gambar 44. Beranda.....	43
Gambar 45. Login .....	43
Gambar 46. Dashboard.....	44
Gambar 47. Profil.....	44
Gambar 48. User Management .....	45
Gambar 49. Tambah User .....	45
Gambar 50. Edit User.....	46
Gambar 51. Logout .....	46
Gambar 52. Menu Fitur.....	47
Gambar 53. Administrasi Umum .....	47
Gambar 54. Buku Peraturan Desa.....	48
Gambar 55. Buku Ekspedisi.....	48
Gambar 56. Lembaran Desa dan Berita Desa .....	49
Gambar 57. Administrasi Penduduk .....	49
Gambar 58. Buku Rekapitulasi Penduduk .....	50
Gambar 59. Buku Mutasi Penduduk Desa .....	50
Gambar 60. Administrasi Keuangan .....	51
Gambar 61. Buku Rencana Anggaran Biaya (RAB) .....	51
Gambar 62. Buku Bank Desa.....	52

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Wawancara .....	30
Tabel 4.2 Hasil Skor Responden.....	55
Tabel 4.3 Skor Hasil Hitung.....	56
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas.....	57
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Halaman Riwayat Hidup .....	61
Lampiran 2 Kantor Desa Long Beluah .....	62
Lampiran 3. Hasil Responden Kuesioner.....	63
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Hasil Uji Reliabilitas.....	66
Lampiran 5 Bimbingan Skripsi .....	67
Lampiran 6 Persetujuan Skripsi dan Hasil Test Plagiasi .....	68
Lampiran 7 Perbaikan (Revisi) Skripsi Penguji 1 .....	70
Lampiran 8 Perbaikan (Revisi) Skripsi Penguji 2.....	71

## **ABSTRAK**

### **DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KANTOR DESA BERBASIS WEB (Studi Pada Kantor Desa Long Beluah)**

**Oleh :**

**Jemmy Lendamanu**

Dalam periode kemajuan teknologi yang sedang berlangsung sekarang ini, kebutuhan prasyarat teknologi informasi sangat berharga dan dibutuhkan oleh setiap individu, kelompok maupun publik, serta pemerintahan. Jika suatu organisasi melakukan inovasi teknologi informasi khususnya sistem informasi dengan baik, maka akan menjadi relevan, misalnya untuk mencapai visi, misi dan berbagai hal yang berhubungan dengan kemajuan organisasi. Dalam bagian bidang administrasi, sistem informasi juga umum di pemerintahan, terutama di daerah pedesaan. Tugas administrasi utama pemerintah desa adalah membantu pengguna dalam membangun kapasitas desa, mengelola keuangan desa dan pengembangan aset, serta membuat sistem informasi desa, namun ditemui bahwa kantor desa belum memiliki sistem teknologi informasi yang Handal. Sebaliknya, setiap pegawai di desa masih menjalankan tugasnya secara manual, terutama dalam administrasi desa rumusan masalah yang ditemukan adalah, bagaimana merancang desain UI/UX pada sistem informasi administrasi desa berbasis Web dengan menggunakan metode *Design Thinking* pada kantor desa Long Beluah Kalimantan Utara?. *Design Thinking* merupakan pendekatan dalam memecahkan masalah yang berfokus pada kreativitas dan inovasi. Dalam bahasa sederhana, *design thinking* dapat diartikan sebagai suatu cara berpikir atau pendekatan untuk merancang solusi yang efektif terhadap berbagai masalah kompleks atau tantangan yang dihadapi. Hasil dari penelitian ini berupa dokumentasi prototipe desain UI/UX Sistem Informasi Administrasi Kantor Desa Berbasis Web.



## **ABSTRACT**

### **ADMINISTRATIVE INFORMATION SYSTEM UI/UX DESIGN WEB BASED VILLAGE OFFICE (Study at Long Beluah Village Office)**

**By :**

**Jemmy Lendamanu**

*In the current period of technological advances that are currently underway, the need for information technology prerequisites is very valuable and needed by every individual, group or public, as well as government. If an organization carries out information technology innovations, especially information systems well, it will become relevant, for example to achieve the vision, mission and various matters relating to organizational progress. Within the administrative field, information systems are also common in government, especially in rural areas. The main administrative task of the village government is to assist users in building village capacity, managing village finances and developing assets, and creating a village information system, but it was found that the village office did not yet have a reliable information technology system. In contrast, every employee in the village still carries out their duties manually, especially in village administration. The problem formulation found is, how to design a UI/UX design for a Web based village administration information system using the Design Thinking method at the Long Beluah village office, North Kalimantan? Design thinking is an approach to solving problems that focuses on creativity and innovation. In simpler language, design thinking can be interpreted as a way of thinking or an approach to designing effective solutions to various complex problems or challenges faced. The results of this study are in the form of documentation of UI/UX design prototypes for Web-Based Administration Information Systems.*