

**DESAIN TAMPILAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE
PELAYANAN PENGAJUAN SURAT MENYURAT MASYARAKAT
DESA GEMURUH KABUPATEN TANJUNG JABUNG BARAT**

M.Aditiya Nur Hasan¹, Andreo Yuderta², Hery Afriyadi³

UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi

E-Mail: aditiya2002ai@gmail.com¹, andreo@uinjambi.ac.id², heryafriyadi@uinjambi.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain antarmuka pengguna (User Interface) aplikasi pelayanan pengajuan surat pada Desa Gemuruh dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan kemudahan pemahaman. User Interface adalah bagian dari aplikasi yang mencakup segala elemen yang berinteraksi langsung dengan pengguna, termasuk tampilan layar, tombol, formulir, dan kontrol lainnya yang memfasilitasi komunikasi antara pengguna dan aplikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Goal-Directed Design, yang berfokus pada tujuan dan kebutuhan pengguna untuk memudahkan penggunaan aplikasi. Proses desain antarmuka pengguna aplikasi ini terdiri dari enam tahapan, yaitu: research, modelling, requirement, framework definition, refinement, dan development support. Pada tahap research, data dikumpulkan melalui teknik observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna. Pada tahap modelling, peneliti menentukan user persona yang digunakan sebagai pendekatan desain sistem antarmuka. Selanjutnya, pada tahap requirement, peneliti menyesuaikan user persona dengan tujuan dan kebutuhan spesifik pengguna dalam konteks aplikasi pengajuan surat. Pada tahap framework definition, peneliti membuat sketsa rancangan antarmuka pengguna, termasuk elemen-elemen seperti formulir pengajuan, status pengajuan, dan notifikasi. Di tahap refinement, peneliti melakukan penyempurnaan antarmuka pengguna dengan membuat prototype high fidelity yang lebih mendetail dan fungsional. Terakhir, pada tahap development support, peneliti melakukan pengujian (testing) dengan melibatkan lima responden menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan antarmuka aplikasi. Hasil pengujian SUS menunjukkan bahwa antarmuka pengguna aplikasi mendapatkan skor 69,5, yang termasuk dalam kategori "good", menandakan tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan yang baik.

Kata Kunci — Pelayanan Pengajuan Surat, User Interface (UI), Metode Goal Directed Design, System Usability Scale (SUS).

Abstract

Coc This research aims to design the user interface for the letter submission service application in Gemuruh Village by considering user needs and ease of understanding. The user interface is the part of an application that includes all elements that interact directly with the user, including screen displays, buttons, forms, and other controls that facilitate communication between the user and the application. The method used in this research is Goal-Directed Design, which focuses on the goals and needs of users to make it easier to use the application. The user interface design process for this application consists of six stages, namely: research, modeling, requirements, framework definition, refinement, and development support. At the research stage, data is collected through observation and interview techniques to understand user needs and behavior. At the modeling stage, researchers determine the user persona that is used as an interface system design approach. Next, at the requirements stage, the researcher adapts the user persona to the user's specific goals and needs in the context of the letter submission application. At the

framework definition stage, researchers sketched out a user interface design, including elements such as submission forms, submission status, and notifications. In the refinement stage, researchers refined the user interface by creating a high fidelity prototype that was more detailed and functional. Finally, at the development support stage, researchers carried out testing involving five respondents using the System Usability Scale (SUS) method to measure the level of satisfaction and ease of users in interacting with the application interface. The SUS test results show that the application user interface received a score of 69.5, which is included in the "good" category, indicating a good level of satisfaction and ease of use.

Keywords — Letter Submission Service, User Interface (UI), Goal Directed Design Method, System Usability Scale (SUS).

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya setiap manusia membutuhkan pelayanan, bahkan secara ekstrim dapat dikatakan bahwa pelayanan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia (Ariyandi et al., 2017 dalam Wiyana et al., 2020 : 112). Pemenuhan kebutuhan pelayanan diatur dalam perundang-undangan. Kebutuhan pelayanan atas barang, jasa, atau pelayanan administratif disediakan oleh penyelenggara pelayanan publik (UUD RI, 2009). Dengan adanya pelayanan dapat membantu proses seluruh pekerjaan yang ada dengan lebih efektif dan efisien. Pelayanan publik yang ada pada lembaga yang dimulai dari tingkat pusat hingga desa.

Desa sebagai salah satu sub sistem dari sistem pemerintahan di Indonesia yang menyelenggarakan fungsi-fungsi pemerintahan menjadi garda terdepan dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat. Apalagi ditengah tuntutan terhadap pelayanan saat ini yang mudah, murah, dan cepat menjadi suatu keharusan (Ikhbaluddin, 2021).

Surat menyurat adalah salah satu jenis pelayanan yang terpenting yang terdapat pada setiap kantor desa. Pelayanan surat merupakan bagian dari kualitas kinerja pemerintah desa, dengan pelayanan surat yang efektif dan efisien mampu meningkatkan kepuasan masyarakat terhadap desa, dengan adanya pelayanan surat yang tersistematis mampu meningkatkan kinerja bagi kantor desa dalam melayani Masyarakat (Wiyana et al., 2020 :112)

Pemerintah Desa atau disebut juga Pemdes adalah lembaga pemerintah yang bertugas mengelola wilayah tingkat desa. Pemerintah desa memberikan pelayanan kepada baik kepada warga desa, maupun pelayanan ke atas seperti kelurahan atau kecamatan. Pelayanan desa misalnya membuat surat menyurat. Pelayanan surat memberikan surat keterangan administrasi kependudukan kepada warga yang membutuhkan surat keterangan administrasi, seperti surat keterangan kelahiran, surat keterangan kematian, surat tidak mampu, surat perizinan dan lain sebagainya.

Desa Gemuruh merupakan salah satu desa yang terletak di daerah Kecamatan Tungkal Ulu, Kabupaten Tanjung Jabung Barat, Provinsi Jambi yang beralamat Jl. Sidodadi RT 02. Desa Gemuruh terdiri dari 2 Rukun Warga, dan 9 Rukun Tetangga dengan penduduk 1.024 jiwa dan 320 Kepala Keluarga (KK). Sehingga aktivitas pelayanan pada kantor desa ini sering di kunjungi oleh masyarakat. Kendala yang sering terjadi salah satunya adalah dalam pengajuan pembuatan surat menyurat seperti surat keterangan kelahiran, surat keterangan kematian, surat tidak mampu, surat perizinan dan lain lain. Pada proses pelayanan tersebut, desa gemuruh masih menggunakan cara manual salah satunya yaitu pengolah kata (microsoft word). Aplikasi microsoft word digunakan perangkat desa dalam pembuatan surat, yang dimana dalam pembuatan surat ini perangkat desa sering melakukan kesalahan dalam memasukkan data penduduk yang mengajukan surat serta kesalahan tulisan dalam mengetik keterangan surat. Kurang paham dan kurang telitinya perangkat desa tersebut seringkali membuat pemohon yang mengajukan surat

kembali datang ke kantor desa untuk memperbaiki kesalahan surat. Hal ini menjadi kendala dalam pelayanan kantor desa gemuruh untuk meningkatkan efektifitas dan keefisiensi dalam pelayanan surat menyurat pada desa gemuruh.

Demi dapat memberikan pelayanan surat menyurat yang cepat dan efisien, maka pihak desa gemuruh mengharapkan desain user interface pada rancangan aplikasi pengajuan surat menyurat desa berbasis aplikasi mobile yang mudah dipahami dan dapat mempercepat pelayanan surat menyurat kepada masyarakat desa. Berdasarkan informasi yang telah diperoleh, dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan yang dialami pada kantor desa gemuruh.

Solusi yang dibutuhkan berupa aplikasi pelayanan pengajuan surat menyurat bagi masyarakat desa gemuruh. Dengan aplikasi pelayanan, perangkat dapat melakukan pelayanan surat menyurat dengan mudah dan cepat. Untuk memberikan kenyamanan dan pengalaman lebih pada saat pengguna menggunakan aplikasi pelayanan pengajuan surat menyurat ini tentunya dibutuhkan rancangan desain antarmuka. Namun, pada aplikasi pelayanan pengajuan surat menyurat ini hanya membuat rancangan antarmuka terlebih dahulu untuk menganalisa kebutuhan masyarakat desa terhadap pelayanan surat menyurat yang akan diberikan pada aplikasi. Untuk meminimalisir semua kemungkinan yang akan terjadi terutama masalah, maka dibuatlah terlebih dahulu rancangan desain dari aplikasi yang ingin dibuat. Dengan menggunakan tools yang tersebar cukup banyak di internet baik itu yang gratis maupun berbayar. Salah satunya adalah aplikasi berbasis web adalah Figma. Figma bisa menghemat waktu untuk melakukan verifikasi desain karena bisa berkolaborasi seperti memberi komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja. Desain aplikasi berbasis website menggunakan Figma untuk menggambar User Interface. perancangan sistem ini diharapkan dapat membantu dalam membuat sistem yang efektif dan efisien. (Rully Pramudita et al,2021)

User Interface atau tampilan antarmuka pengguna merupakan bagian yang penting dalam sebuah sistem atau aplikasi karena UI adalah komponen yang digunakan untuk berinteraksi langsung antara pengguna dan aplikasi. Desain UI yang intuitif memudahkan pengguna untuk menemukan apa yang mereka butuhkan tanpa kesulitan, dengan navigasi yang jelas dan tata letak yang logis yang membantu mereka memahami cara menggunakan aplikasi (Nielsen, 2008 dalam (Subhan & Indriyanti, 2021).

Selain itu, desain UI yang baik memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan tugas mereka dengan lebih cepat dan lebih sedikit langkah, yang sangat penting dalam aplikasi yang memerlukan interaksi berulang atau pemrosesan informasi (Johnson, 2014). Dengan UI yang konsisten dan mudah dipahami juga dapat membangun kepercayaan pengguna terhadap aplikasi; pengguna cenderung merasa lebih nyaman menggunakan aplikasi jika antarmukanya terlihat profesional dan mudah dipahami (McCormick, 2022). Sehingga UI yang dirancang dengan baik dapat meminimalkan kemungkinan kesalahan pengguna melalui fitur seperti umpan balik instan, penjelasan yang jelas, dan tombol yang mudah ditemukan, yang semuanya berkontribusi pada akurasi dan efektivitas penggunaan aplikasi (Norman, Arber, & Kuber, 2013). Oleh karena itu, desain UI menjadi salah satu daya tarik utama yang berpengaruh dalam kesuksesan aplikasi mobile (Tarute et al., 2017 dalam Muhammad Nauval El Ghiffary et al., 2018).

Pada solusi aplikasi yang akan di rancang. Peneliti merancang desain antarmuka User Interface (UI). User Interface (UI) adalah tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna (user). Sistem ini bisa berupa website, aplikasi

atau lainnya. UI adalah sarana dimana pengguna terlibat langsung dengan perangkat teknologi (Miraz, M.H., et al, 2021). Antarmuka pengguna atau UI adalah tampilan yang meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin agar mudah dipahami pengguna (user). Dengan rancangan desain UI aplikasi pelayanan surat menyurat desa, maka diperlukannya User Interface yang baik sehingga pengguna tidak kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dirancang.

Desain UI pada aplikasi pelayanan ini dirancang dengan metode Goal Directed Design. Metode Goal-Directed Design (GDD) adalah metode untuk membuat desain user interface yang berfokus kepada tujuan dari pengguna, sehingga dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang terdiri dari research, modelling, requirement, framework definition, refinement, dan development support (Muhammad Giffari Raihan Pamungkas, 2021). Dengan menggunakan metode Goal Directed Design (GDD) dalam tahap perancangannya, yang berfokus pada tujuan serta kebutuhan yang diperlukan user ketika melihat tampilan user interface (Achmadi et al., 2017 dalam A'an choiril Anwar et al., 2022). Metode GDD sangat cocok untuk digunakan karena metode ini memiliki orientasi focus terhadap keinginan dan tujuan pengguna yang dimana hasil dari desain tersebut dapat memudahkan masyarakat desa ketika membutuhkan pelayanan dan memudahkan pihak desa di dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat desa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka solusi yang akan ditawarkan untuk merancang desain antarmuka aplikasi pelayanan pengajuan surat menyurat desa dengan menggunakan metode Goal Directed Design yang nantinya dapat membantu dan mempermudah pelayanan pada Desa Gemuruh. Dengan judul “Desain Tampilan User Interface Aplikasi Mobile Pelayanan Pengajuan Surat Menyurat Masyarakat Desa Gemuruh Kabupaten Tanjung Jabung Barat”.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Menurut (Abdussamad, 2021) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan ialah teknik observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan.

Goal-Directed Design (GDD) adalah metode untuk membuat desain user interface yang berfokus kepada tujuan dari pengguna, sehingga dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang terdiri research, modelling, requirement, framework definition, refinement, dan development support. (Sabariah, M.K & Prasajo, A 2015) didalam (Pamungkas, Muliawati, & Indarso, 2021).

a) Research

Tahap ini merupakan tahapan pengumpulan data yang di dapatkan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Selain itu dapat juga di lengkapi dengan mencari studi literatur. Hasil dari fase ini adalah ruang lingkup penelitian yang akan digunakan di fase berikutnya. Tahap ini peneliti mengumpulkan data dan informasi melalui observasi, wawancara dan studi literatur dari permasalahan yang di hadapi terkait pelayanan surat menyurat perangkat desa kepada masyarakat desa gemuruh.

b) Modelling

Pada tahap modelling ini data yang telah dikumpulkan kemudian di pilih untuk menentukan persona yang digunakan sebagai pendekatan desain sistem yang mencakup perilaku, usia, keterampilan, dan tujuan pengguna. Hasil dari tahap ini adalah pemodelan user persona.

c) Requirement

Pada tahap ini peneliti melakukan penyesuaian antara user persona dengan tujuan dan kebutuhan spesifik pengguna, sehingga membuat keseimbangan kebutuhan dan tujuan dengan desain user interface yang di harapkan, yaitu dengan menentukan desain struktur informasi dan membuat konteks skenario.

d) Framework Definition

Pada tahap framework definition,peneliti membuat sketsa rancangan user interface pelayanan pengajuan surat menyurat yang memiliki tahapan dan memiliki interaksi. Hasil dari tahap ini wireframe yang memiliki layout,informasi yang di gunakan dan langkah - langkah kerja yang dapat memberikan iteraksi awal.

e) Refinement

Setelah wireframe di buat, pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan user interface pelayanan pengajuan surat menyurat dengan memberikan pewarnaan dan penambahan informasi sehingga sistem tersebut dapat memberikan interaksi yang lebih detail dan sesuai dengan sistem yang di buat.

f) Development Support

Tahap ini merupakan tahap untuk membantu proses pengembangan lebih lanjut. Sebelum hasil desain diimplementasikan akan dilakukan evaluasi produk terhadap rancangan yang dibuat.pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dengan menggunakan Sistem Usability Scale (SUS) yang di sajikan dalam bentuk kuisisioner.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Modelling

Pada tahap ini diperoleh hasil dari user persona.sebagai acuan atau batasan untuk membuat desain User Interface (UI) sekaligus sebagai pendukung untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

<i>User Persona</i>	
Pengguna	
Behaviours and Habits	<ul style="list-style-type: none">• Penggunaan smartphone rata-rata screen on time mencapai 5-6 jam/hari• Penggunaan browser dan aplikasi mobile 2-3 kali/sehari• Pernah melakukan pengajuan surat ke kantor desa gemuruh
Technology and Skills	<ul style="list-style-type: none">• Penggunaan multi device• Penggunaan smartphone yang selalu di bawa dalam kegiatan sehari-hari.• Penggunaan internet untuk mengakses platform pengajuan surat online.

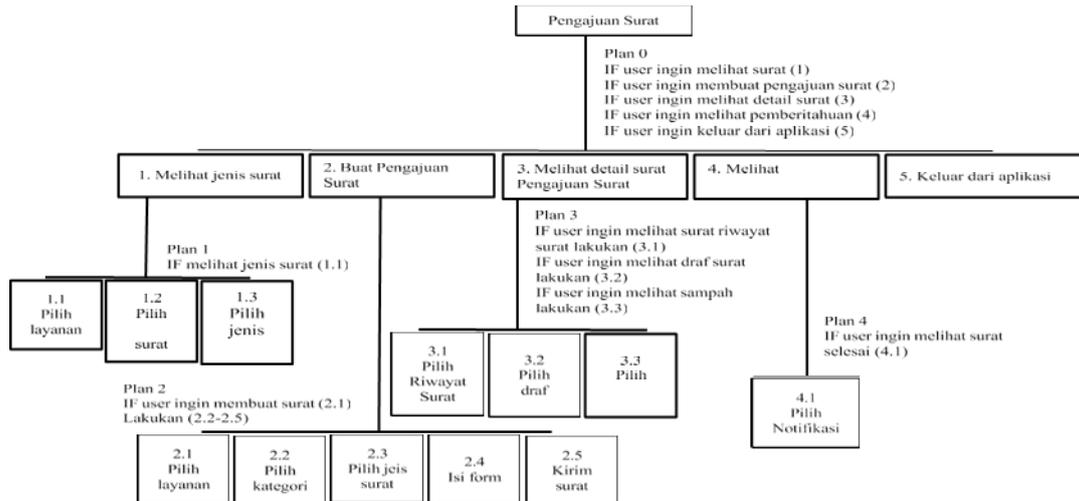
Pain point and needs	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna sering merasa proses pembuatan surat yang memakan waktu cukup lama. • Pengguna memiliki pekerjaan atau urusan lainnya, sehingga sulit untuk menyisihkan waktu untuk pergi ke kantor desa selama jam kerja. • Pengguna tidak sepenuhnya mengerti persyaratan yang diperlukan untuk mengajukan surat tertentu, sehingga ia mengalami kesulitan untuk mempersiapkan dokumen yang diperlukan.
----------------------	--

Requirement

Pada tahap ini diperoleh hasil penyusunan konteks skenario serta analisis task menggunakan Hierarchical Task Analysis (HTA).

Tabel. Konteks Skenario

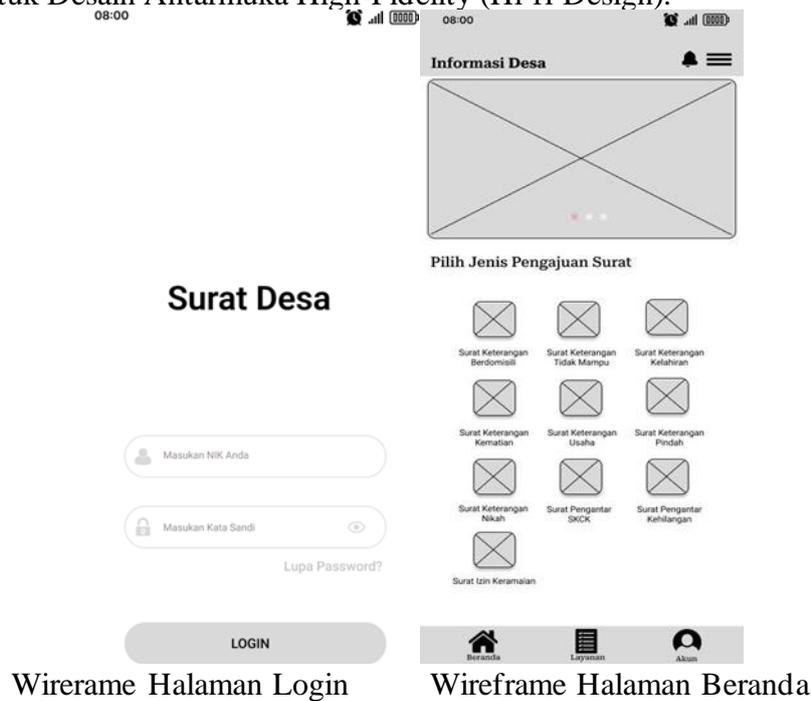
No	Skenario
1	Pengguna membuka aplikasi pelayanan pengajuan surat menyurat dan melakukan login dengan memasukkan nomor nik dan kata sandi.
2	Setelah login, pengguna masuk ke halaman beranda aplikasi dan mengklik menu layanan untuk memilih kategori surat yang diinginkan.
3	Pengguna selanjutnya memilih jenis kategori surat dari daftar yang tersedia sesuai dengan kebutuhan.
4	Pengguna memilih jenis surat yang ingin diajukan dan mengisi formulir pengajuan dengan data yang diperlukan, serta mengunggah dokumen syarat surat tersebut.
5	Setelah mengirimkan surat, pengguna melihat detail dari surat yang telah dikirim untuk memeriksa status pengajuan.
6	Pengguna kemudian menerima notifikasi bahwa surat telah selesai dan dapat diambil di kantor desa.
7	Pengguna datang ke kantor desa, menanyakan kepada staf desa tentang surat yang telah selesai, dan staf desa memberikan surat kepada pengguna.
8	setelah mengambil surat, pengguna dapat memilih untuk log out atau tetap login di aplikasi untuk mengajukan surat lainnya.



Gambar. Hierarchical Task Analysis (HTA).

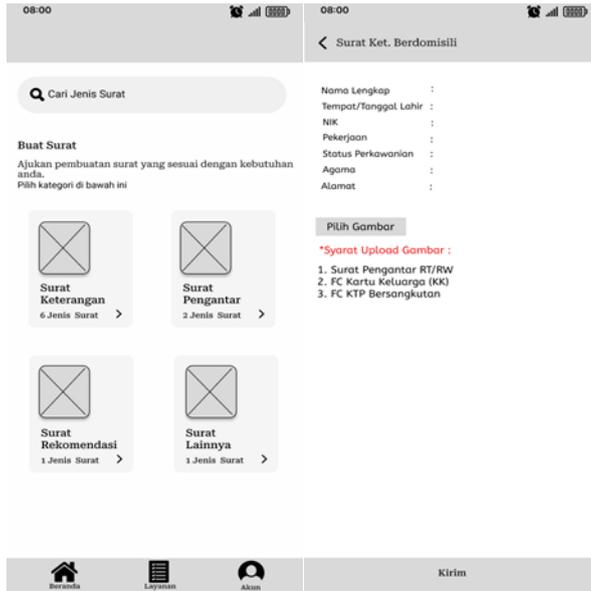
Framework Definition

Penulis membuat desain wireframe yang terdiri dari 1) Halaman login; 2) Halaman beranda 3) Halaman layanan; 4) Halaman Formulir surat 5) Halaman detail surat; 6) Halaman notifikasi ; dan 7) Halaman Akun Informasi sebelum nantinya akan didesain kedalam bentuk Desain Antarmuka High-Fidelity (Hi-fi Design).



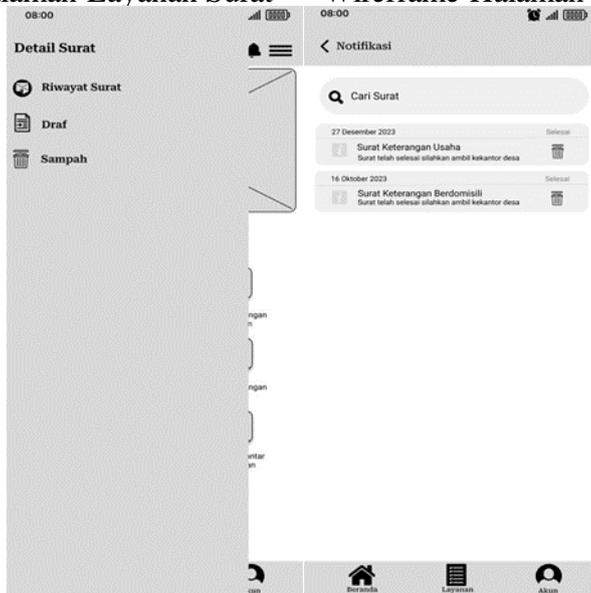
Wirerame Halaman Login

Wireframe Halaman Beranda



Wireframe Halaman Layanan Surat

Wireframe Halaman Formulir Surat



Wireframe Detail Surat

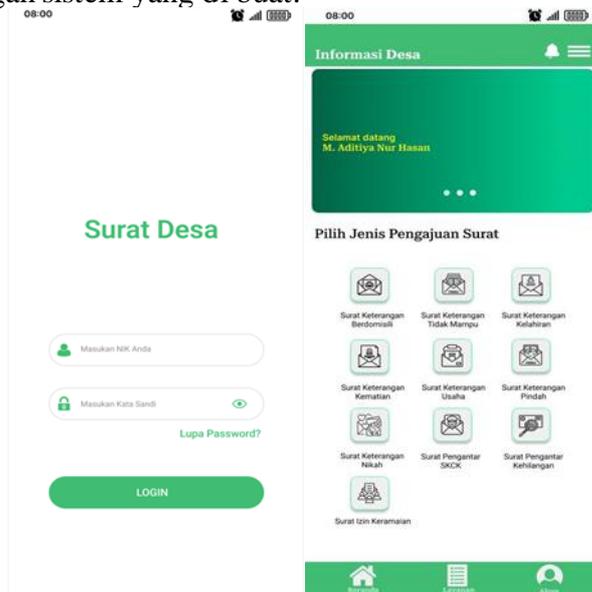
Wireframe Notifikasi



Wireframe Halaman Akun

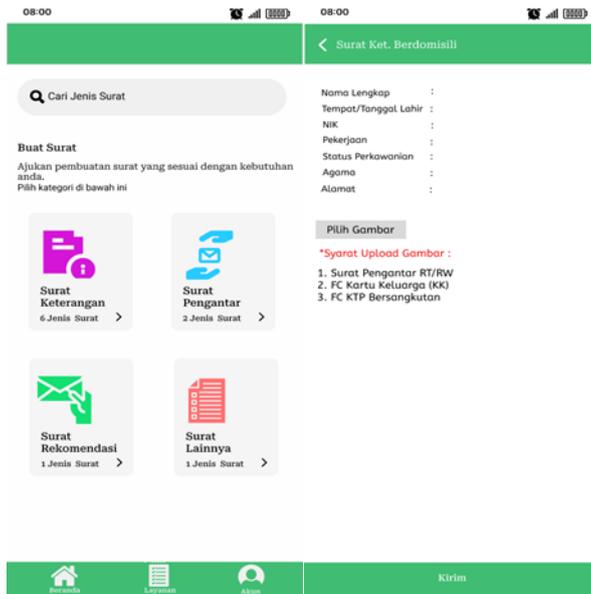
Refinement

Setelah wireframe di buat, pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan user interface pelayanan pengajuan surat menyurat dengan memberikan pewarnaan dan penambahan informasi sehingga sistem tersebut dapat memberikan interaksi yang lebih detail dan sesuai dengan sistem yang di buat.



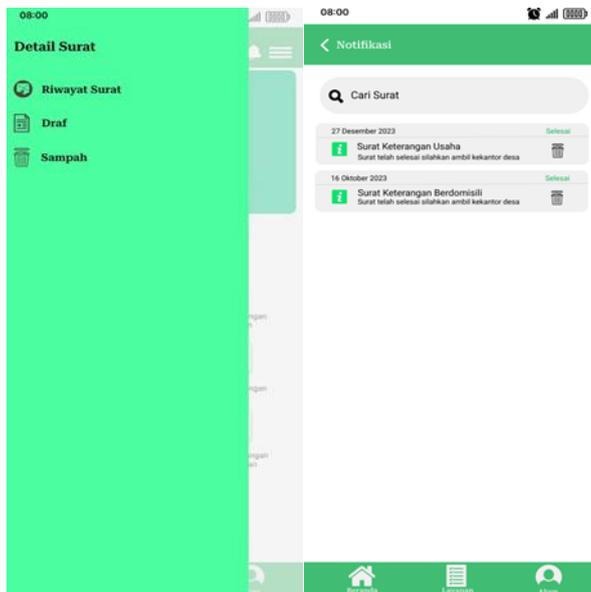
Desain UI Halaman Login

Desain UI Halaman Beranda



Desain UI Layanan Surat

Desain UI Formulir Surat



Desain UI Halaman Detail Surat

Desain UI Halaman Notifikasi



Desain UI Halaman Akun

Development Support

Setelah prototype design dibuat, penulis melakukan pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap user interface pengguna yang telah dibuat.

Tabel Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Seberapa mudah Anda menemukan fitur utama dalam aplikasi?
2	Bagaimana pendapat Anda mengenai desain antarmuka aplikasi?
3	Apakah antarmuka aplikasi ini mudah dipahami?
4	Seberapa mudah Anda menemukan opsi untuk mengajukan surat di halaman beranda?
5	Apakah Anda merasa kategori surat yang Anda cari mudah ditemukan?
6	Seberapa jelas instruksi dalam formulir pengajuan surat?
7	Apakah proses pengisian formulir dan unggah dokumen terasa mudah?
8	Seberapa mudah Anda memahami informasi status pengajuan surat setelah mengirimkan?
9	Seberapa efektif notifikasi yang Anda terima tentang status pengajuan surat?
10	Seberapa puas Anda dengan keseluruhan pengalaman menggunakan aplikasi ini?

Terdapat 5 responden yang terdiri atas staf desa, dan 4 lainnya merupakan masyarakat desa gemuruh. Pada pengujian menggunakan SUS diberikan skala 1 sampai 5 pada setiap pertanyaan. Kemudian skala yang telah diisi oleh responden dihitung menggunakan rumus SUS untuk menentukan nilai skor hasil pengujian. Pada system usability scale (SUS) terdapat aturan dalam menghitung skor hasil pengujian, berikut aturan menghitung skor SUS:

1. Pertanyaan yang bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9) hasil skornya dikurangi 1.
2. Pertanyaan yang bernomor genap (2, 4, 8, 10) hasil skornya, 5 dikurangi angka pertanyaan genap.
3. Untuk mendapatkan total keseluruhan skor SUS, hasil skor dijumlahkan dan hasilnya dikali dengan 2,5.

Tabel Hasil Perhitungan SUS

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
1	3	2	4	2	4	3	3	2	3	3	29	72,5
2	4	2	4	2	3	3	3	2	4	3	30	75
3	4	1	3	2	4	3	3	2	3	3	28	70
4	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	24	60
5	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	28	70
Rata - rata											69,5	

Tabel Kategori Nilai SUS

No	Kategori Rating	Skor SUS (%)
1	<i>Excellent</i>	>80,3
2	<i>Good</i>	68 – 80,3
3	<i>Okay</i>	68
4	<i>Poor</i>	51 – 68
5	<i>Awful</i>	<51

Berdasarkan hasil skor SUS di atas, prototype antarmuka pengguna aplikasi pelayanan pengajuan surat mendapatkan skor 69,5, yang berarti skor berada pada category rating "Good". Hal ini menunjukkan bahwa, secara umum, antarmuka pengguna aplikasi ini dianggap cukup baik oleh para responden dalam hal kegunaan dan pengalaman pengguna.

Namun, meskipun berada dalam kategori "Good," masih ada ruang untuk perbaikan. Upaya untuk meningkatkan skor lebih tinggi ke dalam kategori "Excellent" mungkin termasuk pengujian lebih lanjut dan perbaikan berdasarkan umpan balik spesifik dari pengguna.

Penilaian yang baik tersebut menunjukkan bahwa aplikasi memiliki desain antarmuka yang relatif user-friendly dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan efektif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil perancangan user interface pelayanan pengajuan surat menyurat desa dan pengujian user experience terhadap rancangan user interface yang telah dibuat, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan user interface untuk pelayanan pengajuan surat menyurat yang dibutuhkan oleh pemerintah desa gemuruh dibuat dengan menggunakan metode Goal Directed Design (GDD).
2. Rancangan User Interface pelayanan pengajuan surat menyurat di Desa Gemuruh berhasil di buat agar sesuai dengan kebutuhan yang ada.
3. Pengujian user experience dilakukan terhadap tampilan prototype menggunakan metode System Usability Scale (SUS) menghasilkan nilai rata-rata sebesar 69,5 dengan predikat "good" mendapatkan kategori B karena memiliki nilai diantara rentang 68- 83,3.

DAFTAR PUSTAKA

- DESA CIPAGALO (MODUL PELAYANAN PUBLIK). Alfeno, S., & Tiana, W. I. (2018). APLIKASI MOBILE COMMERCE (M- COMMERCE) BERBASIS ANDROID HYBRID. Cerita.
- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. CV.Syakir Media Press
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual.

Dimensi DKV.

- Brahim, M. E. (2021). *Produk Kreatif dan Kewirausahaan Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK/MAK Kelas XI Semester 2*. Yogyakarta: ANDI.
- Bustami, R. (2021). *KONSEP DAN PERANCANGAN APLIKASI : MEMBANGUN APLIKASI MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Jainuri, Nurasih, & Hermilasari, Y. (2021). *PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE POINT OF SALE PADA OUTLET MAKARONI JUDES BERBASIS ANDROID*. IPSIKOM.
- Jamillah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). *Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi SAY.CO.TANRA*.
- Kanedi, I., Utami, F. H., & Zulita, L. N. (2017). *SISTEM PELAYANAN UNTUK MENINGKATKAN PENGUNJUNG PADA PERPUSTAKAAN ARSIP DAN DOKUMENTASI KOTA BENGKULU*. Pseudocode.
- Kurniasih, D. R., Parawangi, A., & Andriana. (2022). *Ressvonsivitas Pelayanan Pengaduan Masyarakat Di Kepolisian Sektor Kecamatan Uluere Kabupaten Bantaeng*. Kajian Ilmiah Mahasiswa Administrasi Publik (KIMAP).
- McCormick, K. (2022). *Prototype Design For A Skill and Competence Development Platform Utilising Artificial Intelegence*. Laurea
- Mulyana, I., Prajuhana, A., & Suriansyah, M. I. (2019). *Desain Grafis Dan Multimedia*. Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan.
- Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. (2021). *Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Norman, K., Arber, Y., & Kuber, R. (2013). *How Accessibleis the Proces of Web Interface Design*.
- Pamungkas, M. G., Muliawati, A., & Indarso, A. O. (2021). *Perancangan User Interface Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode Goal Directed Design*. SENAMIKA.
- Putra, Y. W. (2023). *Pengantar Aplikasi Mobile*. Sukabumi: Haura Utama.
- Subhan, M. (2021). *Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile*. *Journal of Emerging Information System and Business Intelegent*.
- Wiyana, Saputra, S. A., Andilala, & Khairullah. (2020). *PERANCANGAN APLIKASI PELAYANAN SURAT UNTUK MENINGKATKAN KINERJA KANTOR DESA*. JTIS.
- Yuli Astrini, L. P., Ananda, D., & Sanjaya, M. B. (2018). *APLIKASI SURAT MENYURAT MASYARAKAT*
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). *Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Bebas Website Menggunakan Metode UCD (User Centerd Design)*. SENAMIKA.