

## Pembuatan UI /UX Design Untuk Webiste E-Arsip di Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi

M. Atsal Hafidz<sup>1</sup>, Ivana Lucia Kharisma<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Teknik Informatika, Universitas Nusa Putra, Indonesia

Received : 28 Januari 2026, Revised : 11 Februari 2026, Published : 20 Februari 2026

### Corresponding Author

Nama Penulis: M. Atsal Hafidz

E-mail: [matsal.hafidz\\_ti22@nusaputra.ac.id](mailto:matsal.hafidz_ti22@nusaputra.ac.id)

### Abstrak

Kegiatan internship merupakan salah satu bentuk penerapan teori yang telah dipelajari di bangku perkuliahan ke dalam praktik nyata di dunia kerja. Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman intership yang dilakukan di Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi, dengan fokus utama pada pembuatan desain UI/UX untuk website E-Arsip. Tujuan dari kegiatan ini adalah merancang antarmuka dan pengalaman pengguna yang efektif, mudah digunakan, serta mampu mendukung pengelolaan arsip digital secara efisien. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan observasi sistem arsip yang berjalan, analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, serta perancangan prototype menggunakan aplikasi Figma. Prinsip-prinsip UI/UX seperti kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, dan responsivitas diterapkan untuk menghasilkan desain yang ramah pengguna dan sesuai dengan kebutuhan instansi. Selain itu, kolaborasi dengan tim administrasi dan bagian pengelolaan arsip turut dilakukan untuk memastikan kesesuaian desain dengan alur kerja yang ada. Hasil dari kegiatan ini berupa rancangan UI/UX website E-Arsip yang dapat dijadikan dasar pengembangan sistem digital pengarsipan di lingkungan Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung dalam penerapan ilmu Teknik Informatika, khususnya di bidang desain antarmuka dan pengalaman pengguna, serta memperkuat pemahaman tentang pentingnya transformasi digital dalam mendukung tata kelola administrasi pemerintahan.

**Kata kunci** – Internship, UI/UX Design, E-Arsip, Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi

### Abstract

The internship program is a form of applying the theories learned in the classroom to real-world work practices. This report is based on the internship experience at the Sukabumi Regency DPRD Secretariat, with a primary focus on creating a UI/UX design for the E-Arsip website. The objective of this activity was to design an effective, user-friendly interface and user experience that could support efficient digital archive management. The design process was carried out through stages of observing the existing archive system, analyzing user needs, creating wireframes, and designing prototypes using the Figma application. UI/UX principles such as ease of navigation, consistency of appearance, and responsiveness were applied to produce a user-friendly design that suits the needs of the agency. In addition, collaboration with the administration team and the archive management department was also carried out to ensure that the design was in line with existing workflows. The result of this activity was the E-Arsip website UI/UX design, which can be used as the basis for developing a digital archiving system within the Sukabumi Regency DPRD Secretariat. This activity provided direct experience in applying computer science, particularly in the field of interface and user experience design, and strengthened understanding of the importance of digital transformation in supporting government administration.

**Keywords** - Internship, UI/UX Design, E-Archive, Sukabumi Regency DPRD Secretariat

**How To Cite** : Hafidz, M. A., & Kharisma, I. L. (2026). Pembuatan UI /UX Design Untuk Webiste E-Arsip di Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(3), 4010 - 4018. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.1122>

**Copyright** ©2026 M. Atsal Hafidz, Ivana Lucia Kharisma

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah mendorong lembaga pemerintahan untuk mulai menerapkan sistem informasi berbasis elektronik sebagai upaya meningkatkan efisiensi kerja, transparansi, serta akuntabilitas dalam pelayanan kepada masyarakat (Janowski, 2016; Wirtz, 2019). Transformasi digital di sektor pemerintahan tidak hanya berkaitan dengan penerapan teknologi semata, melainkan juga mencakup kualitas interaksi antara pengguna dengan sistem yang digunakan. Dalam hal ini, aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan implementasi sistem pemerintahan berbasis elektronik (Sá et al., 2020; Twizeyimana & Andersson, 2019).

Standar internasional ISO 9241-210:2019 menekankan bahwa pengembangan sistem interaktif perlu menerapkan pendekatan human-centred design, yaitu proses perancangan yang berorientasi pada kebutuhan, karakteristik, serta konteks penggunaan pengguna akhir (ISO, 2019). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sistem pemerintahan digital dengan tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi mampu meningkatkan kepuasan pengguna sekaligus mendukung produktivitas kerja (Alenezi, 2022; Morgeson, 2018). Sebaliknya, kualitas desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang kurang optimal sering kali menjadi penyebab kegagalan penerapan sistem informasi di sektor publik (Alqahtani, 2021; Rodríguez Bolívar, 2018).

Dalam proses pengembangan aplikasi, perhatian terhadap desain UI dan UX menjadi sangat penting karena tidak hanya berfungsi untuk menghasilkan tampilan visual yang menarik, tetapi juga memastikan kemudahan navigasi, penyampaian informasi yang jelas, serta efisiensi interaksi pengguna dengan sistem (Marques, 2020). Pada tahap awal penelitian ini, penulis menyadari bahwa pengalaman praktis dalam merancang antarmuka yang digunakan langsung dalam lingkungan kerja nyata masih terbatas, terutama pada konteks pelayanan publik. Sebagian besar proyek yang pernah dikerjakan sebelumnya masih berada pada lingkup akademik dan belum melibatkan pengujian langsung kepada pengguna akhir. Padahal, evaluasi desain melalui umpan balik pengguna merupakan bagian penting dalam konsep usability engineering modern (Lallemand, 2018).

Permasalahan nyata mulai ditemukan saat penulis melakukan kegiatan observasi di lokasi magang, yaitu Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi. Instansi tersebut memiliki peran strategis dalam mendukung pelaksanaan fungsi legislasi, penganggaran, dan pengawasan DPRD, termasuk dalam pengelolaan administrasi kesekretariatan serta pengarsipan dokumen pemerintahan daerah (Gulo, 2022). Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa instansi tersebut belum memiliki sistem digital terintegrasi untuk mengelola arsip. Proses penyimpanan serta pencarian dokumen masih dilakukan secara manual sehingga menimbulkan berbagai kendala, seperti lambatnya proses pencarian dokumen, risiko kehilangan arsip, serta rendahnya efisiensi alur kerja administrasi.

Dalam kajian manajemen arsip modern, arsip digital dipahami sebagai dokumen yang disimpan dalam bentuk elektronik dengan sistem pengelolaan yang terstruktur guna menjamin kemudahan akses, keamanan data, serta keberlanjutan informasi (Alenezi, 2022; Sá et al., 2020). Digitalisasi arsip merupakan salah satu strategi penting dalam pengembangan e-government karena mampu mendukung integrasi data, meningkatkan transparansi, serta mempercepat pelayanan publik (Allam & Dhunny, 2019; Anthopoulos, 2017). Penelitian yang dilakukan (Rahman, 2023) dan (Suryadi, 2021) menunjukkan bahwa penerapan sistem arsip elektronik pada instansi pemerintahan di Indonesia dapat meningkatkan efisiensi kerja hingga 35% dibandingkan dengan metode pengarsipan konvensional.

Meskipun demikian, keberhasilan implementasi sistem arsip digital tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas desain interaksi serta tingkat kemudahan penggunaan sistem tersebut (Almeida & Monteiro, 2017; Alqahtani, 2021). Sistem dengan antarmuka yang rumit, navigasi yang kurang jelas, maupun struktur informasi yang tidak terorganisasi dengan baik berpotensi menurunkan tingkat penerimaan pengguna (Twizeyimana & Andersson, 2019). Oleh karena itu, penerapan pendekatan UI/UX menjadi solusi strategis dalam mengatasi permasalahan pengelolaan arsip di Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengusulkan perancangan desain UI/UX website E-Arsip yang mengacu pada prinsip human-centered design. Arsip digital memungkinkan dokumen disimpan dan diakses secara elektronik melalui sistem metadata yang terstruktur (Putri, 2022). Transformasi media arsip ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan akses, efisiensi dalam proses pencarian dokumen, serta meningkatkan keamanan data dalam lingkungan pemerintahan daerah (Titania, 2024).

Dalam proses perancangannya, penelitian ini menerapkan beberapa prinsip utama UI/UX, seperti konsistensi visual, kemudahan navigasi, keterbacaan informasi, responsivitas pada berbagai perangkat, serta desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna (ISO, 2019; Purnamasari & Ramadhan, 2025). Studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan prototipe interaktif dengan tingkat ketelitian tinggi (high-fidelity prototype) dapat meminimalkan kesalahan desain sebelum sistem dikembangkan secara menyeluruh (Alenezi, 2022; Lallemand, 2018). Pendekatan tersebut sejalan dengan konsep transformasi digital pemerintahan yang menekankan integrasi antara teknologi, proses organisasi, serta perancangan layanan publik yang berpusat pada pengguna (Janowski, 2016; Wirtz, 2019).

Luaran dari penelitian ini berupa rancangan desain UI/UX website E-Arsip yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan sistem pengarsipan digital modern di Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi. Melalui sistem yang terstruktur dan mudah digunakan, diharapkan proses administrasi dapat berlangsung lebih cepat, akurat, serta terdokumentasi dengan baik. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi akademik dengan mengintegrasikan konsep UI/UX, usability engineering, serta transformasi digital pemerintahan ke dalam implementasi nyata di lingkungan instansi pemerintahan daerah.

## METODE

Metode yang digunakan dalam proyek ini berpusat pada perancangan UI/UX Design (Desain Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna) untuk sistem E-Arsip di Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi. Dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

### 1. Observasi & Analisis Kebutuhan Pengguna

Penulis melakukan pengamatan alur kerja arsip, mewawancarai staf administrasi, dan mendokumentasikan permasalahan yang ada, seperti kesulitan pencarian dan pengelolaan dokumen manual. Melalui wawancara ini, diharapkan dapat terungkap kebutuhan dan harapan pengguna terhadap sistem informasi yang akan dirancang. Pengamatan secara langsung dilakukan guna memahami sebuah proses sistem dan menyimpulkan apa saja yang menjadi rumusan masalah, siapa saja yang terlibat didalam sistem. Hasil observasi ini menjadi dasar untuk merumuskan kebutuhan sistem, termasuk fitur fungsional seperti upload dokumen, penyusunan metadata, dan fitur pencarian, serta kebutuhan non-fungsional seperti keamanan data.

### 2. Pembuatan Wireframe & Prototype

Setelah kebutuhan dirumuskan, Wireframe merupakan rancangan awal atau kerangka dasar dari tampilan antarmuka yang berfungsi untuk menggambarkan struktur, tata letak, serta alur navigasi website sebelum masuk ke tahap desain visual. Kemudian, tahap inti perancangan dilakukan dengan membuat prototype interaktif (high-fidelity) menggunakan aplikasi Figma. Prototype ini mensimulasikan proses penggunaan sistem, termasuk upload dokumen, pencarian arsip, dan navigasi menu dan melakukan prototyping untuk memudahkan pengguna atau tim untuk melakukan pengujian. Desain juga memperhatikan aspek pengalaman pengguna (UX) dengan melakukan simulasi interaksi untuk memastikan setiap fitur mudah dipahami dan efisien.

### 3. Penerapan Prinsip UI/UX

Sepanjang proses, diterapkan prinsip-prinsip UI/UX yang telah dipelajari dalam perkuliahan, seperti konsistensi tampilan, kemudahan navigasi, keterpahaman informasi, dan responsivitas. *user interface* adalah desain antar muka dalam bentuk grafis yang dapat menampilkan cara pengguna berinteraksi dengan sistem. *User Experience* adalah sudut pandang seseorang dan responnya terhadap penggunaan sebuah produk, jasa, atau sistem. Proses perancangan melibatkan kolaborasi dan diskusi dengan tim administrasi dan staf IT Sekretariat DPRD untuk memperoleh masukan. Setiap revisi desain dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik pengguna agar desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan alur kerja instansi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan internship yang dilakukan penulis selama lima bulan di Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi pada bagian keuangan memberikan pengalaman langsung dalam pengelolaan administrasi keuangan, khususnya pengelolaan dokumen Surat Pertanggungjawaban (SPJ). Selama kegiatan berlangsung, penulis mempelajari alur penyusunan, penyimpanan, serta pencarian dokumen keuangan

yang masih dilakukan secara manual sehingga memerlukan waktu cukup lama dan berpotensi menimbulkan kesalahan pengarsipan.

Dalam konteks keilmuan Teknik Informatika, kegiatan ini menghubungkan teori dengan praktik, terutama pada bidang Sistem Informasi, Interaksi Manusia dan Komputer, serta Desain Antarmuka Pengguna. Penulis melakukan observasi alur kerja bagian keuangan, wawancara dengan staf terkait, serta menganalisis kebutuhan sistem yang dapat mendukung pengelolaan arsip keuangan secara digital.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, penulis merancang desain UI/UX sistem E-Arsip yang bertujuan untuk mempermudah proses pengunggahan, penyimpanan, dan pencarian dokumen SPJ. Perancangan dilakukan melalui pembuatan wireframe dan prototype menggunakan aplikasi Figma dengan menerapkan prinsip kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, dan efisiensi penggunaan sistem. Melalui kegiatan internship ini, penulis memperoleh pengalaman praktis dalam memahami proses administrasi keuangan di instansi pemerintahan sekaligus menerapkan konsep perancangan sistem informasi berbasis kebutuhan pengguna. Kegiatan merapikan dan melakukan pengecekan dokumen Surat Pertanggungjawaban (SPJ) sebagai bagian dari proses administrasi keuangan guna memastikan kelengkapan, kerapihan arsip, serta kesesuaian dengan prosedur yang berlaku, ditunjukkan pada Gambar 1. berikut:



**Gambar 1.** Kegiatan Merapikan Dokumen SPJ

Kegiatan mengikuti Rapat Paripurna DPRD Kabupaten Sukabumi sebagai bagian dari pelaksanaan magang. Penulis berkesempatan mengamati secara langsung proses persidangan, pembahasan, dan pengambilan keputusan terkait kebijakan daerah, khususnya mengenai persetujuan Raperda Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) serta penetapan peraturan daerah lainnya, ditunjukkan pada Gambar 2. berikut:

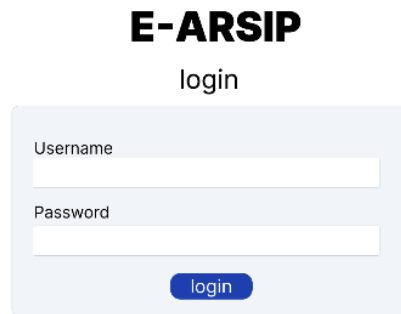


**Gambar 2.** Kegiatan Rapat Paripurna

Capaian utama dari kegiatan internship ini adalah perancangan tampilan UI/UX yang diwujudkan dalam bentuk Prototype Interaktif menggunakan Figma. Tampilan ini dirancang dengan mempertimbangkan prinsip kemudahan navigasi, konsistensi visual, dan efisiensi untuk pengguna, yaitu pegawai Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi. Berikut adalah deskripsi rincian tampilan utama dari prototype E-Arsip:

1. Halaman Login

Halaman ini merupakan gerbang awal sistem untuk menjaga keamanan. Tampilannya sederhana, dilengkapi dengan dua input field utama: Username dan Password, serta Tombol Login yang berfungsi untuk mengirimkan data autentikasi dan mengarahkan pengguna ke halaman berikutnya jika valid.



**Gambar 3.** Tampilan Login

2. Halaman Pemilihan Bidang

Setelah berhasil login, pengguna diarahkan ke halaman ini untuk memilih kategori atau bidang kerja sesuai tugas dan kewenangan mereka. Halaman ini menampilkan Tombol Pilihan Bidang seperti Umum, Keuangan, Fasilitasi, dan Persidangan. Fungsinya adalah mengelompokkan akses, menjadikan pengelolaan arsip lebih terstruktur.

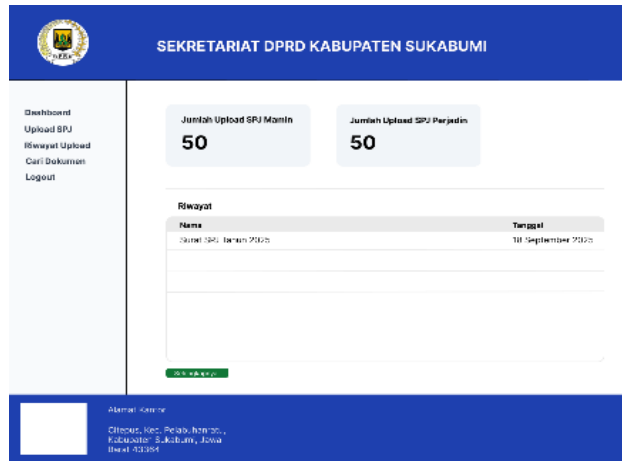


**Gambar 4.** Tampilan Bidang

3. Halaman Dashboard

Halaman ini berfungsi sebagai pusat informasi, menampilkan ringkasan aktivitas dan informasi umum. Fitur utamanya meliputi:

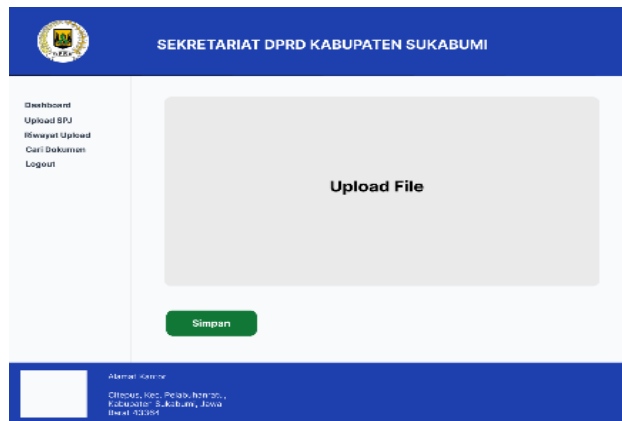
- a. Sidebar Navigasi: Berisi menu utama seperti Dashboard, Upload SPJ, Riwayat Upload, Cari Dokumen, dan Logout.
- b. Kartu Statistik: Menampilkan jumlah total unggahan dokumen, seperti "Jumlah Upload SPJ Mamin" dan "Jumlah Upload SPJ Perjadin".
- c. Tabel Riwayat: Memuat daftar unggahan terbaru (Nama dokumen dan Tanggal unggah), serta Tombol "Selengkapnya" untuk melihat riwayat secara detail.
- d. Footer Informasi Kantor: Menampilkan alamat Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi.



Gambar 5. Tampilan Dashboard

#### 4. Halaman Upload SPJ

Halaman ini adalah bagian penting untuk proses pengunggahan dokumen SPJ. Tampilan utamanya didominasi oleh Area Upload File, di mana pengguna dapat memilih atau menyeret file untuk diunggah. Proses penyimpanan dokumen ke database dilakukan melalui Tombol "Simpan".



Gambar 6. Tampilan Upload SPJ

#### 5. Halaman Pencarian SPJ

Dirancang untuk mempermudah pengguna menemukan dokumen SPJ tertentu berdasarkan data pelengkap. Halaman ini menyediakan Formulir Pencarian yang terdiri dari beberapa field input, yaitu: Program, Kegiatan, Sub Kegiatan, Tanggal, Uraian, dan Jumlah. Pengguna menekan Tombol "Cari Dokumen" untuk menampilkan hasilnya.



Gambar 7. Tampilan Pencarian SPJ

6. Halaman Riwayat Upload SPJ

Halaman ini menampilkan seluruh dokumen SPJ yang telah diunggah oleh pengguna. Tampilan ini menggunakan Tabel Riwayat SPJ dengan Kolom Nama Dokumen dan Kolom Tanggal. Fitur terpentingnya adalah Kolom Aksi yang mencakup icon untuk fungsi Edit (memperbarui dokumen), Hapus, dan Download (mengunduh kembali file).



Gambar 8. Tampilan Riwayat Upload SPJ

7. Halaman Hasil Pencarian Program/Kegiatan

Halaman ini merupakan bagian dari fitur pencarian data program, kegiatan, dan subkegiatan yang berkaitan dengan dokumen SPJ. Tampilan ini membantu pengguna menemukan data administrasi yang diperlukan secara cepat dan akurat.



Gambar 9. Hasil Pencarian Program/Kegiatan

## KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai hasil dari pelaksanaan kegiatan internship ini, dapat disimpulkan bahwa proyek ini berhasil menciptakan Prototype Desain UI/UX yang interaktif dan high-fidelity untuk website E-Arsip di Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi. Perancangan ini secara langsung mengatasi permasalahan yang ada, di mana proses pengarsipan sebelumnya dilakukan secara manual dan rentan menimbulkan kesulitan dalam pencarian dokumen. Desain yang dihasilkan telah menerapkan prinsip-prinsip UI/UX yang dipelajari selama perkuliahan, memprioritaskan kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, dan efisiensi, sehingga dapat dijadikan acuan dasar untuk pengembangan sistem digital pengarsipan yang modern dan ramah pengguna di lingkungan instansi tersebut. Dengan demikian, kegiatan magang ini berhasil menjadi pengalaman berharga dalam mengimplementasikan teori desain antarmuka ke dalam praktik nyata dunia kerja.

Untuk memastikan rancangan desain UI/UX ini memberikan manfaat berkelanjutan dan optimal, disarankan agar pihak Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi segera menindaklanjuti

prototype yang telah dibuat dengan tahap pengembangan sistem penuh (coding dan implementasi). Penting juga untuk melakukan uji coba penggunaan (usability testing) pada sistem yang sudah dikembangkan, dengan melibatkan pegawai sebagai pengguna akhir, guna mendapatkan umpan balik yang akurat dan memastikan desain sesuai dengan alur kerja sehari-hari sebelum sistem dioperasikan secara resmi. Terakhir, instansi perlu merencanakan pemeliharaan dan pembaruan berkelanjutan terhadap sistem E-Arsip ini di masa mendatang, baik untuk penambahan fitur lanjutan, peningkatan keamanan data, maupun penyesuaian dengan perkembangan teknologi dan regulasi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir Internship ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan kesempatan.

Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada Pimpinan dan seluruh staf Sekretariat DPRD Kabupaten Sukabumi yang telah memberikan izin, fasilitas, serta kesempatan berharga untuk melaksanakan kegiatan internship dan menyediakan informasi yang mendukung perancangan UI/UX website E-Arsip.

Penulis juga menyampaikan terima kasih yang tulus kepada dosen pembimbing, Ivana Lucia Kharisma, M.Kom, atas bimbingan, arahan, motivasi, serta kesabaran yang diberikan selama proses penyusunan laporan dan pelaksanaan kegiatan internship.

Terima kasih juga ditujukan kepada seluruh jajaran pengajar di kampus, keluarga, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material dalam penyelesaian laporan ini. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan instansi terkait.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alenezi, M. (2022). Usability evaluation of e-government systems: A systematic review. *Applied Sciences*, *12*(3), 1234. <https://doi.org/10.3390/app12031234>
- Allam, Z., & Dhunny, Z. (2019). On big data, artificial intelligence and smart cities. *Cities*, *89*, 80–91. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2019.01.032>
- Almeida, F., & Monteiro, J. (2017). The role of usability in e-government adoption. *Procedia Computer Science*, *121*, 741–748. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.096>
- Alqahtani, N. (2021). Human-centered design for public digital services. *International Journal of Human-Computer Interaction*, *37*(5), 433–447. <https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1812788>
- Anthopoulos, L. (2017). *Understanding Smart Cities: A Tool for Smart Government*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-57015-0>
- Gulo, M. (2022). Peran Sekretariat DPRD dalam Mendukung Fungsi Pemerintahan Daerah. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*.
- ISO. (2019). *ISO 9241-210:2019 Human-centred design for interactive systems*. <https://www.iso.org/standard/77520.html>
- Janowski, T. (2016). Implementing sustainable digital government. *Government Information Quarterly*, *33*(3), 503–515. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2016.05.002>
- Lallemand, C. (2018). User experience evaluation methods: Current state and development needs. *International Journal of Human-Computer Studies*, *119*, 84–99. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.06.004>
- Marques, J. (2020). User experience design in public services. *Information Systems Frontiers*, *22*, 1203–1217. <https://doi.org/10.1007/s10796-019-09937-7>
- Morgeson, F. V. (2018). Citizen satisfaction with e-government services. *Public Administration Review*, *78*(5), 654–665. <https://doi.org/10.1111/puar.12923>
- Purnamasari, I., & Ramadhan, M. D. (2025). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Pendidikan Kahfi Education. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, *4*(3), 607–629. <https://doi.org/10.51903/regpfj64>
- Putri, A. (2022). Implementasi Arsip Digital dalam Pengelolaan Dokumen Pemerintahan. *Jurnal Kearsipan Indonesia*.
- Rahman, A. (2023). Digitalisasi Arsip dalam Mendukung E-Government. *Jurnal Teknologi Informasi Dan*

*Pemerintahan.*

- Rodríguez Bolívar, M. P. (2018). Measuring e-government performance. *Government Information Quarterly*, 35(2), 304–317. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2018.03.002>
- Sá, F., Rocha, Á., & Cota, M. P. (2020). From the quality of traditional services to the quality of local e-government services. *Government Information Quarterly*, 37(1), 101419. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2019.101419>
- Suryadi, D. (2021). Implementasi Sistem Informasi Arsip Elektronik pada Instansi Pemerintah. *Jurnal Informatika*.
- Titania, R. (2024). Sistem Pengelolaan Arsip Berbasis Digital. *Jurnal Administrasi Publik*.
- Twizeyimana, J. D., & Andersson, A. (2019). The public value of e-government. *Government Information Quarterly*, 36(2), 167–178. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2019.01.001>
- Wirtz, B. W. (2019). Digital transformation of public administration. *Public Management Review*, 21(5), 702–720. <https://doi.org/10.1080/14719037.2018.1534739>