

Perancangan *UI/UX* Aplikasi Magang Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Kantor Wilayah Kementrian Hukum Dan HAM Sumatera Selatan)

Aulia Nurul Wafiq Azizah¹, Nia Oktaviani²

^{1,2}Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received July 11, 2025

Revised August 20, 2025

Accepted August 31, 2025

Kata Kunci:

Perancangan,
Magang,
Design Thinking,
UI/UX,
Penelitian

Keywords:

Design,
Internship,
Design Thinking,
UI/UX,
Research

ABSTRAK

User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi aspek penting dalam pengembangan aplikasi digital, terutama dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi magang yang user-friendly, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode Design Thinking. Metode ini dipilih karena pendekatannya yang berpusat pada pengguna (user-centered), yang memungkinkan pengembang untuk memahami kebutuhan, masalah, dan ekspektasi pengguna secara mendalam. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe aplikasi magang dengan desain UI/UX yang intuitif. Dengan menerapkan metode Design Thinking, aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dan pihak kantor dalam mengelola kegiatan magang. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi digital berbasis kebutuhan pengguna.

ABSTRACT

User interface (UI) and user experience (UX) design are important aspects in digital application development, especially in improving user experience. This study aims to design a UI/UX for an internship application that is user-friendly, responsive, and in accordance with user needs using the Design Thinking method. This method was chosen because of its user-centered approach, which allows developers to deeply understand user needs, problems, and expectations. The result of this study is a prototype internship application with an intuitive UI/UX design. By implementing the Design Thinking method, this application is expected to make it easier for students and the office to manage internship activities. This study contributes to the development of digital applications based on user needs.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license



Corresponding Author:

Aulia Nurul Wafiq Azizah
Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma,
Palembang, Indonesia
Email: aulia221180@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk tuntutan terus-menerus untuk menghasilkan inovasi atau produk baru termasuk tuntutan untuk berkembang dalam menghasilkan ide, teori, dan teknologi baru. Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia bertanggung jawab untuk menjaga pemerintahan yang baik dengan mengikuti kemajuan teknologi yang memungkinkan tata kelola pemerintahan menjadi lebih baik. Menurut Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003, pengembangan e-government adalah upaya untuk membangun sistem pemerintahan elektronik untuk meningkatkan layanan publik dengan cepat dan efisien.[1]

Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Sumatera Selatan menerima siswa dan mahasiswa dari berbagai sekolah dan universitas untuk magang maupun melakukan penelitian setiap tahunnya. Magang adalah cara yang bermanfaat untuk memperoleh pengalaman kerja dan mengembangkan pengetahuan dan keahlian dalam bidang yang ditekuni dengan bekerja sementara di sebuah perusahaan. Kegiatan magang melibatkan proyek atau tugas umum seperti mengatur pertemuan, membangun konten, melakukan survei di lokasi, atau membuat laporan harian.[2]

Sampai saat ini, proses pendaftaran masih dilakukan secara manual. Artinya, pemohon yang bersangkutan harus secara langsung mengirimkan surat pengantar ke Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Sumatera Selatan untuk didaftarkan. Siswa dan mahasiswa yang melakukan kegiatan juga wajib menyerahkan laporan akhir kepada kantor sebagai bukti telah melakukannya, yang akhirnya akan diberi sertifikat. Masalah yang dihadapi ialah pemohon yang ingin melakukan kegiatan diharuskan secara langsung mengirimkan surat pengantar ke lokasi untuk didaftarkan. Dengan cara tersebut, dapat dikatakan masih kurangnya dalam efisiensi waktu, lembar kertas surat bisa hilang atau rusak, dan juga lamanya waktu untuk menunggu surat balasan. Untuk mendata anggota magang masih diketik manual, bisa jadi ada anggota yang terlewat untuk dicatat. Untuk mengumpulkan laporan pun masih dilakukan secara manual, yaitu menyeter laporan tersebut secara langsung dalam bentuk hard copy kepada pembimbing lapangan.

Aplikasi adalah bagian dari perangkat lunak komputer yang terdiri dari program yang diprogram untuk digunakan oleh pengguna untuk melakukan tugas yang diinginkannya.[3] Demi menghindari kekeliruan dan mempersingkat waktu dalam pendataan surat yang banyak dibutuhkan tempat yang tepat untuk mengelola surat yang masuk dan keluar sehingga perlu dibuat sebuah aplikasi magang sehingga prosedur kegiatan magang menjadi lebih terstruktur.[4] Peneliti menggunakan metode "*Design Thinking*" yang dimana metode ini membantu menciptakan solusi yang lebih inovatif, relevan, dan terarah pada pengguna, sehingga memberikan nilai lebih baik untuk perusahaan maupun untuk pelanggan.[5]

Perancangan sistem adalah kegiatan menemukan masalah, menginvestigasi sistem, dan menggunakan informasi tersebut untuk suatu perubahan, kemudian di desain dan dibuatkan sistem komputerisasi.[6] Proses perancangan dapat mencakup desain input, desain output, dan desain file.

2. METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

Tahapan penelitian ini menjelaskan bagaimana penelitian akan dilakukan sehingga mencapai tujuan. Metode pengumpulan data ialah proses penelitian yang dilakukan secara terstruktur, dan sistematis. Adapun peneliti mengambil beberapa tahapan, yaitu:

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah serangkaian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peneliti seperti membaca, mencatat, dan mengumpulkan data pustaka. Literatur ini berasal dari buku, teks, jurnal ilmiah, situs web, dan bacaan lain yang terkait dengan topik penelitian.[7]

b. Observasi

Observasi ialah pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung, perhatian fokus terhadap objek. Dengan mengunjungi lokasi penelitian secara langsung, observasi dilakukan untuk menganalisis kebutuhan sistem atau aplikasi yang akan dibuat.[8]

c. Wawancara

Salah satu cara untuk mengumpulkan data riset adalah wawancara. Dalam hal ini, peneliti mewawancarai staf persuratan secara langsung untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.[9] Peneliti tidak melakukan wawancara secara sistematis dan tidak terstruktur, yaitu tidak menggunakan protokol wawancara yang diatur.

2.2 Analisa Sistem

2.2.1 Analisa Sistem yang Berjalan

Berdasarkan wawancara, peneliti mendapat bagaimana cara kerja Kanwil KemenkumHAM mengelola surat magang dan penelitian. Awalnya, seseorang yang ingin mendaftar kegiatan pada Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Sumatera Selatan dengan membawa surat permohonan. Setelah itu, mereka akan pergi ke bagian Front Office yang akan menerima surat permohonan tersebut dan pemohon diharuskan untuk meninggalkan e-mail atau kontak yang dapat dihubungi. Setelah itu, surat akan didistribusikan ke tata usaha, yaitu di bagian persuratan untuk memproses surat tersebut melalui aplikasi Sistem Informasi Surat Masuk dan Keluar (SISUMAKER). Surat akan disampaikan ke kepala kantor wilayah untuk ditindaklanjuti dan diproses sesuai dengan peruntukkan surat tersebut. Apabila magang dan penelitian, maka surat tersebut akan didisposisikan kepala divisi administrasi.

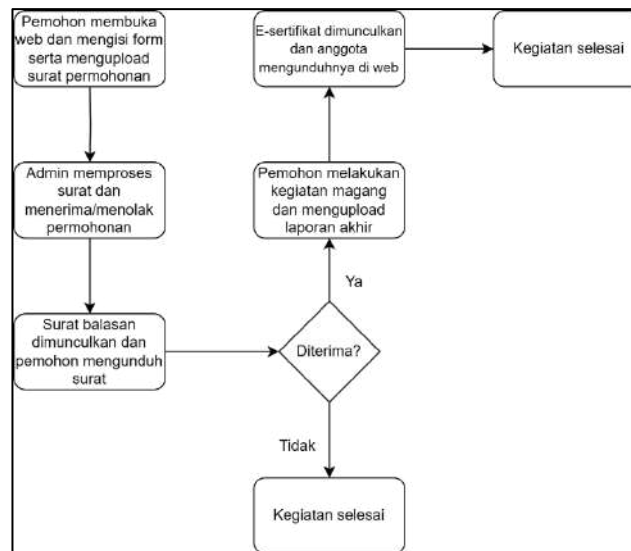
Kepala divisi administrasi akan meneruskan surat tersebut ke kepala bagian umum, lalu diteruskan ke kepala sub bagian kepegawaian tata usaha dan rumah tangga untuk meneruskan surat itu dan mengarahkan ke pegawai yang mempunyai tugas pokok dalam menangani surat magang atau penelitian.

Setelah surat turun ke pemrosesan, surat akan ditindaklanjuti sesuai arahan pimpinan. Surat akan dimintai persetujuan dan tandatangan digital dan di proses dalam aplikasi SISUMAKER. Aplikasi akan mengirimkan notifikasi apabila surat telah disetujui dan tandatangan digital oleh kepala divisi administrasi serta diberikan penomoran pada surat. Setelah selesai, surat balasan akan didistribusikan kepada pemohon melalui e-mail atau kontak yang ditinggalkan sebelumnya. Apabila pemohon tidak bisa dihubungi, surat akan diarsipkan hingga pemohon datang menghubungi sendiri.

Setelah anggota magang selesai dengan kegiatannya, anggota wajib mengumpulkan laporan akhir magangnya. Setelah mengumpul laporan akhir, anggota akan diberikan nilai beserta sertifikat atas bukti kegiatan yang sudah ia jalankan.

2.2.2 Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan disini ialah sistem yang mampu menerima surat pengantar dan surat balasan tanpa perlu pemohon datang secara langsung ke kantor. Pemohon hanya perlu mengupload surat pengantar pada web, lalu mengisikan beberapa form yang disediakan, seperti nomor surat, nama pemohon, dari instansi mana, dan lainnya. Setelah surat di upload pemohon, admin akan memproses surat tersebut. Setelah diproses, surat balasan akan dikirim ke *e-mail* pemohon dan pemohon hanya perlu mengunduhnya dari web. Anggota magang bisa mengupload laporan magang mereka. Setelah mengupload laporan magang, e-sertifikat akan dimunculkan dan anggota magang cukup mengunduh e-sertifikat tersebut dari web. Selain itu, admin mampu memajemen anggota yang sedang magang tanpa mencatatnya dengan manual. Adapun alur dari uraian tersebut ialah:



Gambar 1. Sistem yang diusulkan

2.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan ialah metode *Design Thinking* yang berfokus pada visual dan pengalaman pengguna.[10] Metode ini berpusat pada solusi tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk yang dipelajari yang bertujuan membantu mereka lebih memahami produk yang digunakan. Oleh karena itu, input dari pengalaman pengguna sangat penting untuk membuat output lebih baik.[11]

Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan, dan beberapa langkah menghasilkan langkah yang lebih rinci. Adapun tahapan dari metode *Design Thinking*, ialah:

- Emphatize*: untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang sedang dicoba diselesaikan. Tahap ini sangat penting karena membantu desainer lebih memahami pengguna sehingga mereka dapat membuat solusi yang lebih baik.
- Define*: menggunakan data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya untuk mengidentifikasi masalah dengan melihat hasil wawancara untuk mengetahui kebutuhan dari calon pengguna.
- Ideate*: adalah tahap dari pendekatan desain yang bertujuan untuk menghasilkan ide solusi untuk masalah yang telah diidentifikasi.
- Prototype*: merupakan tahap pembuatan tampilan untuk aplikasi, di mana ide yang sudah didapat diterapkan dan digambarkan pada wireframe atau prototype untuk membuat tampilan siap untuk diuji coba.
- Testing*: untuk memastikan bahwa solusi yang dibuat telah memenuhi kebutuhan pengguna dan membantu tim memperbaiki solusi yang belum optimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Emphatize*

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kepada calon pengguna guna pencarian informasi awal. Tahapan ini dilakukan melalui wawancara dengan karyawan bidang persuratan di Bagian Umum, yaitu Sub Bagian Kepegawaian Tata Usaha dan Rumah Tangga, terkait prosedur perizinan magang dan penelitian di Kanwil Kementerian Hukum dan HAM Sumatera Selatan. Adapun point pertanyaan yang diajukan ialah:

Tabel 1. Point pertanyaan yang diajukan

| NO | Pertanyaan |
|----|--|
| 1. | Bagaimana alur kerja dari Kanwil Kementerian Hukum dan HAM dalam mengelola surat permohonan magang yang masuk? |
| 2. | Siapa yang bertanggung jawab dalam memproses surat tersebut? |
| 3. | Berapa lama surat diproses? |
| 4. | Apakah laporan magang harus diserahkan ke mitra? |

3.2 Define

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi data dari langkah sebelumnya dengan melihat hasil wawancara untuk mengetahui pendapat pengguna dan kebutuhan pengguna yang akan menjadi tumpuan dalam pembuatan UI/UX. Berikut daftar kebutuhan pengguna yang disimpulkan, yaitu:

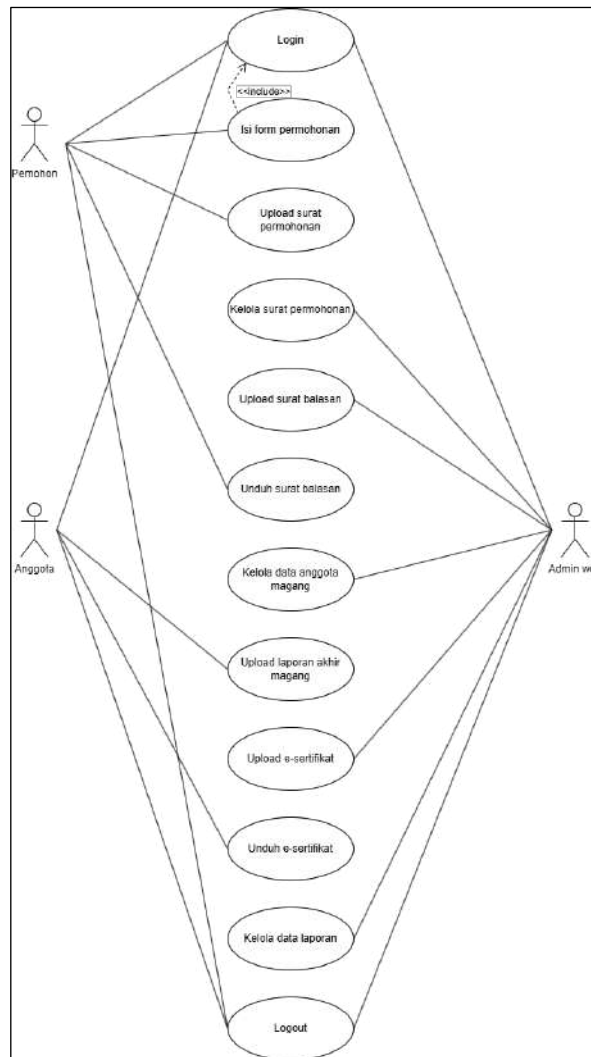
Tabel 2. Kebutuhan pengguna yang didapat

| NO | Kebutuhan Pengguna |
|----|---|
| 1. | Aplikasi manajemen berbasis web dengan mengutamakan visual yang <i>user friendly</i> untuk pengguna |
| 2. | Aplikasi dapat digunakan untuk mengelola surat permohonan dan surat balasan magang |
| 3. | Aplikasi dapat digunakan untuk mengelola data peserta magang |
| 4. | Anggota magang dapat mengunggah hasil penelitian atau laporan akhir magang ke dalam sistem |

3.3 Ideate

3.3.1 Use Case

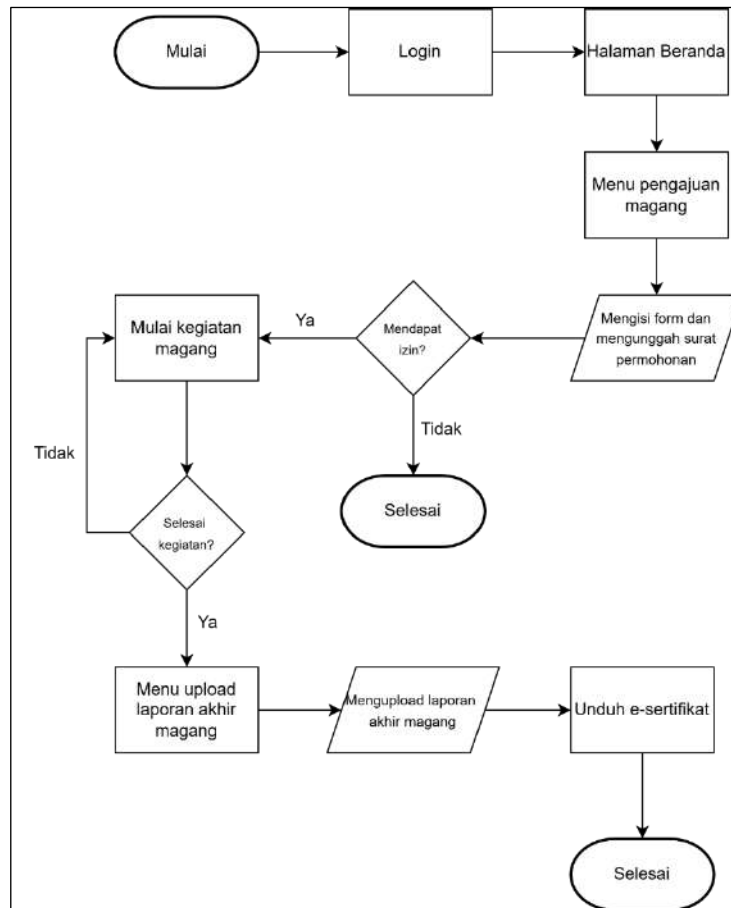
Use Case Diagram merupakan salah satu bagian dari UML (*Unified Modeling Language*), yaitu sebuah bahasa pemodelan visual yang digunakan secara sistematis dan terstruktur untuk mencatat, merancang, dan mengkomunikasikan desain sistem.[12] Use Case menggambarkan bagaimana aktor sistem berinteraksi satu sama lain dengan menunjukkan fungsi-fungsi yang ada dalam sistem yang sedang dikembangkan. Identitas aktor sistem dan suatu individu.[13] Adapun rancangan Use Case dari aplikasi ini ialah:



Gambar 2. Use Case yang dirancang

3.3.2 Flowchart

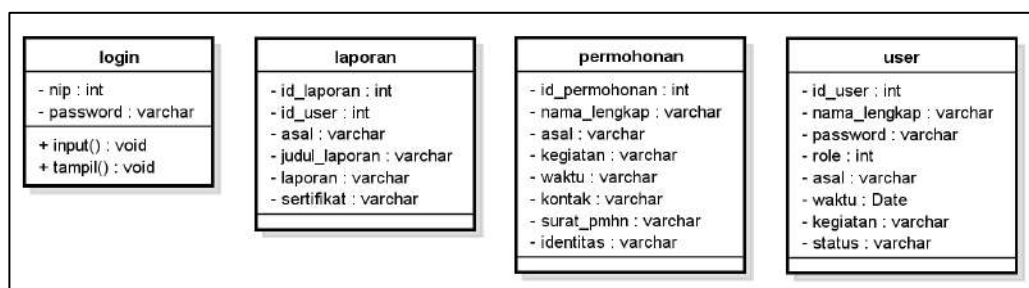
Flowchart merupakan representasi grafis dari langkah-langkah suatu kegiatan yang berfungsi membantu memvisualisasikan berbagai proses agar mudah dipahami. Berikut flowchart sistem yang dirancang:



Gambar 3. Flowchart sistem yang dirancang

3.3.3 Database

Database adalah sistem yang mengumpulkan data, arsip, atau tabel dan terhubung ke media elektronik, seperti aplikasi atau situs web. Database adalah kumpulan data yang dapat digambarkan dan disimpan secara sistematis di dalam sistem komputer, memastikan bahwa data tetap terjaga dan dapat memperoleh informasi dengan mudah tanpa mengubah sistem yang digunakan.[14] Adapun rancangan dari database web ini terdiri dari empat tabel, ialah:



Gambar 4. Rancangan database

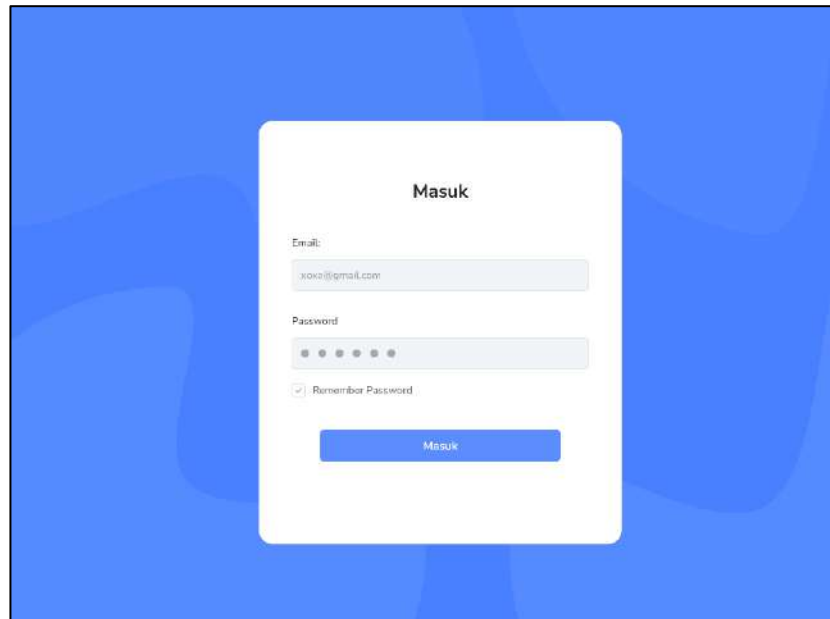
3.4 Prototyping

Tahapan berikutnya adalah membuat prototype UI/UX website sesuai dengan perancangan yang dibuat pada tahapan sebelumnya. User Interface (UI) terdiri dari tampilan pengguna dan interaksi dengan program serta elemen visual seperti warna, tombol, dan teks yang bertujuan untuk memastikan kejelasan, kesederhanaan, dan keseragaman, sehingga memberikan antarmuka yang efisien dan mudah

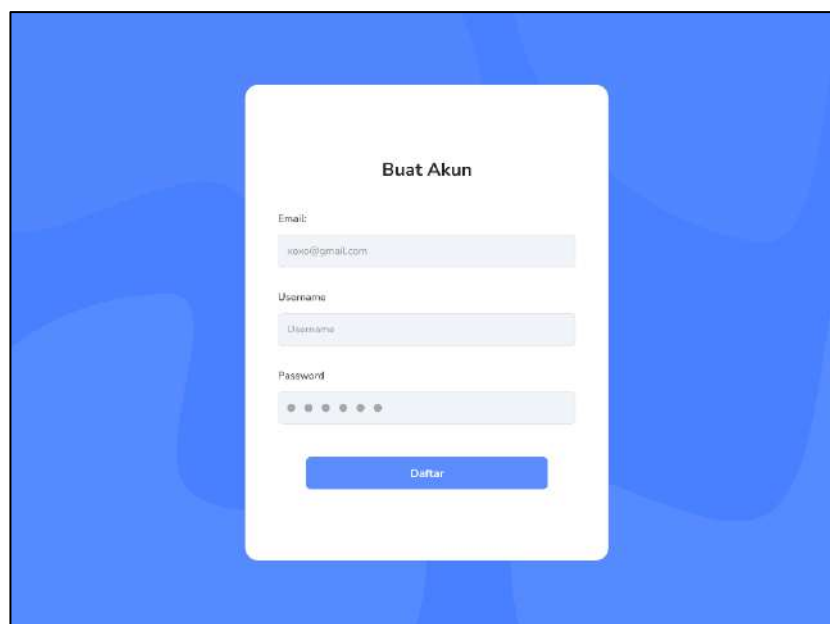
dimengerti. User Experience (UX) mencakup semua pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem, yang mencakup interaksi dan dirancang untuk memberikan pengalaman yang positif.[11] Disini, peneliti membuat prototype menggunakan alat desain Figma, yaitu aplikasi desain yang dapat digunakan untuk membuat prototype desktop, aplikasi, web, dan berbagai desain lainnya. Banyak orang yang bekerja di bidang desain UI/UX, desain web, dan desainer lainnya menggunakan alat desain Figma untuk membuat desain mereka.[15] Adapun prototype yang telah dihasilkan sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman Login dan Register

Yaitu tahapan awal pada web. User harus login sebelum menjalankan web. Jika belum memiliki akun, User bisa mendaftar pada halaman register.



Gambar 5. Tampilan halaman login

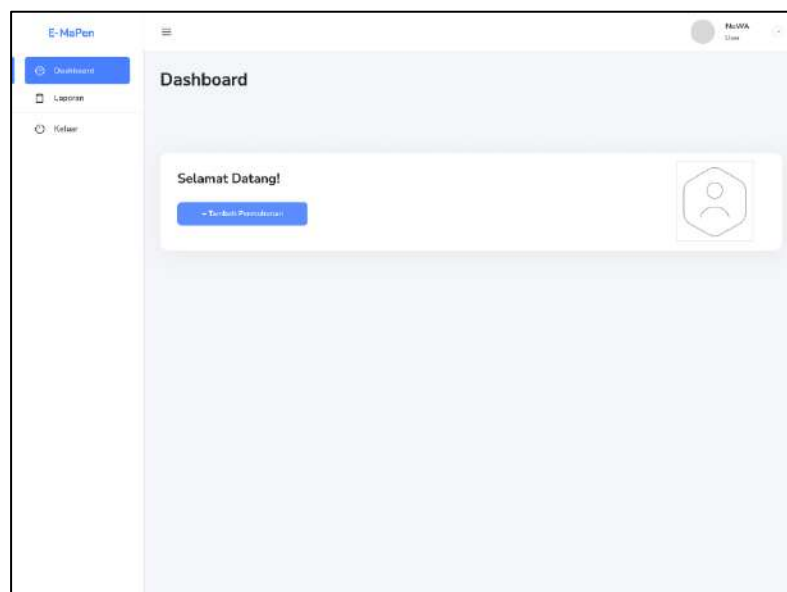


Gambar 6. Tampilan halaman register

Pemanfaatan situs web instansi pemerintah di Indonesia terus meningkat seiring dengan kebutuhan layanan publik berbasis digital. Namun, perkembangan tersebut diikuti oleh meningkatnya ancaman keamanan siber yang berpotensi mengganggu kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan informasi. Penelitian ini berfokus pada analisis kerentanan keamanan pada subdirektori PPID situs resmi Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), dengan mengacu pada standar OWASP Top 10 tahun 2025 serta metodologi NIST SP 800-115 untuk pengujian penetrasi. Proses pengujian dilakukan menggunakan berbagai tools keamanan, di antaranya OWASP ZAP dan Nmap, yang mampu mengidentifikasi celah pada aplikasi web. Hasil pengujian menunjukkan adanya beberapa kerentanan signifikan, seperti akses direktori terbuka, brute-force login, SQL injection, serta konfigurasi header keamanan yang lemah. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun situs telah berfungsi optimal dalam menyediakan layanan informasi, masih terdapat risiko eksploitasi yang dapat dimanfaatkan oleh pihak tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan peningkatan konfigurasi keamanan server, penerapan kebijakan proteksi yang lebih ketat, serta pengujian keamanan berkala guna meminimalkan potensi ancaman. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam upaya memperkuat keamanan sistem informasi pemerintah di era transformasi digital.

2. Tampilan Halaman Dashboard

User yang belum mengajukan permohonan bisa mengajukan dengan tombol “+Tambahkan Permohonan”. User juga bisa mengunduh surat balasan setelah diproses dan diterima oleh admin.



Gambar 7. Tampilan halaman dashboard

The screenshot shows a web interface for adding a request. The title is 'Tambah Permohonan'. The form contains the following fields:

- Nama Lengkap:
- NIDN/ID-Instansi:
- Asal Instansi/Universitas/Sekolah:
- Kegiatan:
- Lama Kegiatan:
- Upload Surat Permohonan Kegiatan:
- Upload Preskripsi (jika perlu):

A blue 'Tambah' button is located at the bottom center of the form.

Gambar 8. Tampilan form permohonan

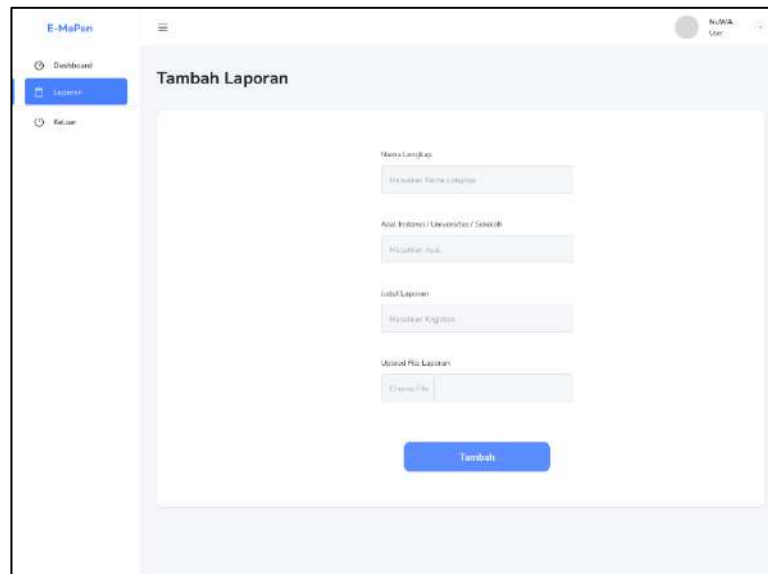
3. Tampilan Halaman Laporan

Anggota yang telah menyelesaikan kegiatannya wajib mengumpulkan laporan akhir. Setelah selesai mengupload laporan akhir, anggota akan diberikan e-sertifikat dan dapat diunduh pada halaman ini.

The screenshot shows a web interface for viewing reports. The title is 'Laporan'. There is a search filter 'Filter by' and a 'Tampilkan Laporan' button. The table below contains the following data:

| ID | NAMA | Instansi/Universitas/Sekolah | Judul Laporan | Laporan | Sertifikat |
|-------|------|------------------------------|--|-----------------------|-----------------------|
| 00001 | NuWA | Universitas Bina Bangsa | Analisa Mekanik Pada Kanvas Kromatografi Gas | Lihat | Unduh |

Gambar 9. Tampilan halaman laporan

The image shows a web application interface for adding a report. The page title is 'Tambah Laporan'. On the left, there is a sidebar menu with 'Dashboard', 'Laporan', and 'Keluar'. The main content area contains a form with the following fields: 'Nama Lembaga' (with a placeholder 'Masukkan Nama Lembaga'), 'Alamat Instansi / Universitas / Sekolah' (with a placeholder 'Masukkan Alamat'), 'Judul Laporan' (with a placeholder 'Masukkan Judul Laporan'), and 'Uraian Pita Laporan' (with a placeholder 'Masukkan Uraian'). At the bottom of the form is a blue button labeled 'Tambah'.

Gambar 10. Tampilan form pengumpulan laporan

3.5 *Testing*

Tahapan ini berfokus pada pengujian solusi atau prototipe yang telah dibuat sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari pengguna, mengidentifikasi masalah atau kekurangan, serta memastikan bahwa solusi benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna. Berdasarkan pendapat pada pegawai di Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Sumatera Selatan di Sub Bagian Kepegawaian, didapatkan hasil:

Tabel 3. Hasil Pengujian Prototype

| NO | Kategori | Hasil |
|----|------------------------------|---|
| 1 | Tampilan (tata letak) | Tampilan aplikasi sangat bersih dan modern. Penggunaan ruang yang efisien membuat aplikasi terlihat profesional dan mudah digunakan. Navigasi intuitif dan tidak membingungkan. |
| 2 | Tulisan (font) | Font yang digunakan mudah dibaca, dengan ukuran yang sesuai dan penggunaan font memudahkan pengguna untuk membedakan judul, subjudul, dan konten utama. Bahasa yang digunakan juga konsisten. |
| 3 | Warna | Kontras antara teks dan latar belakang baik, memastikan keterbacaan di semua kondisi pencahayaan. |
| 4 | Fitur | Semua fitur utama, seperti dashboard, pengajuan permohonan, anggota, dan laporan, dapat diakses dengan cepat melalui menu utama serta aplikasi responsif |
| 5 | Halaman Dashboard | Data penting (status pengajuan, jumlah anggota) ditampilkan secara ringkas dan jelas. Shortcut ke halaman penting seperti pengajuan permohonan atau laporan tersedia di dashboard. |
| 6 | Halaman Pengajuan Permohonan | Formulir pengajuan sangat mudah diisi, dengan petunjuk yang jelas pada setiap kolom. |
| 7 | Halaman Anggota | Fitur pencarian dan filter membantu menemukan anggota tertentu dengan cepat. Detail profil anggota dapat diakses. |

4. KESIMPULAN

Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk aplikasi magang yang dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking* berhasil menghasilkan solusi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan penggunanya. Melalui langkah-langkah yang berhasil mengidentifikasi kebutuhan utama para pengguna aplikasi, yaitu anggota magang dan mitra.

Proses ini tidak hanya membantu merancang *interface* yang *user-friendly* dan mudah digunakan, tetapi juga menciptakan pengalaman pengguna yang mendukung efisiensi, kenyamanan, dan keterlibatan selama proses magang. Hasilnya adalah sebuah aplikasi magang yang lebih terfokus pada kebutuhan pengguna dan mampu menyediakan fitur yang sesuai dengan ekspektasi serta keinginan pengguna.

Secara keseluruhan, penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi magang memberikan kontribusi yang membantu dalam menciptakan solusi desain yang lebih tepat sasaran dan responsif terhadap kebutuhan pengguna, sehingga dapat meningkatkan pengalaman dan efektivitas penggunaan aplikasi di masa depan.

REFERENSI

- [1] P. Febrianti and Nurlaila, "Penerapan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) di Kementrian Hukum dan HAM Sumatera Utara," *Jurnal Riset Akuntansi*, vol. 2, no. 2, pp. 10–21, Feb. 2024, doi: 10.54066/jura-itb.v2i2.1690.
- [2] T. D. Fu'ady and B. Suhendar, "Analisa perancangan sistem informasi pendaftaran magang kerja menggunakan waterfall," in *Proc. Seminar Nasional Teknologi Informasi*, 2021.
- [3] R. Novria, B. Kurniawan, and Suryanto, "Aplikasi pemesanan makanan di Bebek dan Ayam Tekaeng menggunakan PHP dan MySQL," *Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)*, vol. 13, no. 1, 2022.

- [4] N. Lisdiantini, A. Azis, E. M. Syafitri, and H. F. Thousani, “Analisis efektivitas program magang untuk sinkronisasi link and match perguruan tinggi dengan dunia industri (Studi terhadap program magang mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Madiun),” *ECOBISMA: Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Manajemen*, vol. 9, 2022.
- [5] D. A. N. Wulandari and T. Kuspriyono, “Design UI/UX dengan menggunakan metode design thinking pada website UMKM Hendz Florist Aglonema,” in *Proc. Seminar Nasional Teknologi Informasi*, 2023.
- [6] D. Vincensius and B. Wasito, “Analisis dan perancangan sistem informasi point of sales pada CV. Sanjaya Abadi Revisi,” *Jurnal Informatika dan Bisnis*, 2020.
- [7] R. A. Hastuti, A. R. M. Hendrik, and S. Pratama, “Aplikasi e-learning berbasis web pada SMK Sabumi (Pertambangan) Banjarbaru,” *Rama Repository*, 2021.
- [8] S. W. Ramdany, S. A. Kaidar, B. Aguchino, C. Amelia, A. Putri, and R. Anggie, “Penerapan UML class diagram dalam perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis web,” in *Proc. Seminar Nasional Teknologi Informasi*, 2024.
- [9] W. Lastianto, “Aplikasi pengolahan magang di Kantor Badan Keuangan Daerah Kota Banjarmasin berbasis web,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2022.
- [10] F. Kurnianto and E. Gustri, “Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX pada aplikasi basis data Sekar Kawung untuk pegawai lapangan perusahaan sosial Sekar Kawung,” *Jurnal Informatika*, 2020.
- [11] A. Firdonsyah, Z. A. Tyas, and L. Ma, “Penerapan metode design thinking pada perancangan UI/UX sistem informasi penelitian mahasiswa berbasis web,” in *Proc. Seminar Nasional Teknologi Informasi*, 2023.
- [12] Ronal, Yunita, and Yuliana, “Desain Unified Modeling Language (UML) dalam perancangan aplikasi hauling trip di industri tambang batubara,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 4, 2022.
- [13] S. Pranoto, S. Sutiono, and D. Nasution, “Penerapan UML dalam perancangan sistem informasi pelaporan dan evaluasi pembangunan pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi,” *SURPLUS: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 384–401, 2024.
- [14] S. M. Pulungan, R. Febrianti, T. Lestari, N. Gurning, and N. Fitriana, “Analisis teknik entity-relationship diagram dalam perancangan database,” *Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis (JEMB)*, vol. 2, no. 1, pp. 143–147, 2023, doi: 10.47233/jemb.v2i1.533.
- [15] M. Suparman et al., “Mengenal aplikasi Figma untuk membuat konten menjadi lebih interaktif di era society 5.0,” *Abdi Jurnal Publikasi*, vol. 1, no. 6, pp. 552–555, 2023.