

Perancangan UI/UX Jaman Dharma Wadah Terjalinnnya Komunitas Bagi Umat Buddhis

Shaïd Muhammad Arviansyah¹, Angelo Vandery¹, Siti Aisyah^{3*}

^{1,2,3}Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Prima Indonesia, Medan, Indonesia

Email: ¹angelovandery13@gmail.com, ²shaïd_muhammad@unprimdn.ac.id, ^{3,*}siti_aisyah@unprimdn.ac.id

Email Penulis Korespondensi: ³ siti_aisyah@unprimdn.ac.id

Abstrak– Permasalahan keagamaan yang dialami oleh umat Buddha di Indonesia sering kali tidak tersampaikan secara efektif dan tepat sasaran kepada otoritas yang berwenang. Kondisi ini menimbulkan urgensi akan adanya media komunikasi yang mampu menjembatani interaksi secara langsung, terstruktur, dan real-time antara umat Buddha dan Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat (Ditjen Bimas) Buddha. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *Jaman Dharma*, sebuah aplikasi berbasis web dengan desain antarmuka pengguna (UI/UX) yang difungsikan sebagai platform pelaporan serta ruang komunitas digital bagi umat Buddha. Metode yang digunakan dalam proses perancangan adalah *User Centered Design* (UCD), yang menekankan orientasi terhadap kebutuhan serta pengalaman pengguna dari tahap awal identifikasi kebutuhan hingga perancangan prototipe. Hasil penelitian ini berupa rancangan prototipe antarmuka yang dikembangkan menggunakan Figma, dengan fokus pada kemudahan akses, kejelasan informasi, dan alur pelaporan yang efisien. Dengan adanya rancangan aplikasi *Jaman Dharma* ini, diharapkan tercipta komunikasi dua arah yang lebih efektif antara umat Buddha dan Kementerian Agama, khususnya Ditjen Bimas Buddha.

Kata Kunci: UI/UX, User Centered Design, umat Buddha, pelaporan kasus, Jaman Dharma

Abstract– The religious issues faced by Buddhists in Indonesia are often not effectively and accurately conveyed to the relevant authorities. This condition creates an urgency for a communication medium that can bridge direct, structured, and real-time interactions between Buddhists and the Directorate General of Buddhist Community Guidance (Ditjen Bimas) Buddha. This research aims to design *Jaman Dharma*, a web-based application with user interface (UI/UX) design that functions as a reporting platform and a digital community space for Buddhists. The method used in the design process is User Centered Design (UCD), which emphasizes orientation towards user needs and experiences from the initial stage of needs identification to prototype design. The result of this research is a prototype interface design developed using Figma, focusing on ease of access, clarity of information, and an efficient reporting flow. With the design of the *Jaman Dharma* application, it is hoped that more effective two-way communication will be created between Buddhists and the Ministry of Religious Affairs, particularly the Directorate General of Buddhist Community Guidance.

Keywords: UI/UX, User Centered Design, Buddhist community, case reporting, Jaman Dharma

1. PENDAHULUAN

Kementerian Agama Republik Indonesia (Kemenag) merupakan lembaga pemerintahan yang berperan penting dalam mengelola urusan keagamaan di tanah air. Sejak pendiriannya pada tahun 1946, Kemenag bertugas menjamin terciptanya keharmonisan antarpemeluk agama di Indonesia yang dikenal dengan keanekaragaman agama, suku, dan budaya. Tugas pokok Kemenag mencakup penyusunan kebijakan nasional di bidang keagamaan, peningkatan kualitas kehidupan umat beragama, serta pengelolaan lembaga pendidikan berbasis agama [1]. Pengelolaan kohesi antar umat beragama dilakukan melalui berbagai program pemerintah seperti Kementerian Agama dan Pendidikan (P3KUB), relasi antaragama, dan dialog antarsosial. Kerukunan antar umat beragama merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan berkomunitas dan berbangsa di Indonesia. Oleh karena itu, hal ini dianggap sebagai bagian yang krusial dalam kehidupan sosial dan kebangsaan [2].

Dengan berkembangnya teknologi dan kebutuhan masyarakat modern, Kemenag terus melakukan transformasi pelayanan publik melalui pemanfaatan teknologi digital. Digitalisasi pelayanan ini diarahkan untuk mewujudkan pelayanan keagamaan yang efisien, transparan, dan mudah dijangkau. Hal ini juga dapat meningkatkan produktivitas, meningkatkan efisiensi operasional, membuat keputusan berbasis data yang lebih baik, memberikan pelayanan secara efektif kepada pengguna, meningkatkan inovasi [3]. Digitalisasi pelayanan ini diarahkan untuk mewujudkan pelayanan keagamaan yang efisien, transparan, dan mudah dijangkau digitalisasi dalam sektor publik adalah pengembangan sistem pelayanan berbasis elektronik, yang tidak hanya mempermudah proses birokrasi, tetapi juga memberikan akses yang lebih cepat dan terbuka kepada masyarakat [4]. Oleh karena itu, Kemenag memainkan peran strategis dalam mewujudkan kehidupan keberagamaan yang rukun dan berkelanjutan di tengah masyarakat pluralistik.

Dalam konteks tersebut, pengembangan aplikasi pelaporan untuk umat Buddha menjadi salah satu bentuk inovasi teknologi yang mendukung komunikasi dua arah antara masyarakat dan Kementerian. Aplikasi ini memungkinkan pelaporan isu-isu keagamaan secara cepat dan efisien, menggantikan metode pelaporan konvensional yang memakan waktu. Selain meningkatkan transparansi, sistem ini juga memungkinkan pelacakan laporan secara real-time, sehingga keakuratan dan akuntabilitas dalam proses tindak lanjut dapat lebih terjamin [5]. Inovasi ini sejalan dengan agenda transformasi digital dalam pelayanan publik yang dicanangkan pemerintah, dan diharapkan mampu memperkuat relasi antara umat Buddha dengan Kementerian Agama [6].

Fungsi aplikasi ini tidak hanya terbatas pada pelaporan, melainkan juga sebagai sarana komunikasi dan integrasi komunitas Buddhis. Pengguna dapat dengan mudah menyampaikan permasalahan, memantau progres penanganan, serta mengakses fitur tambahan seperti kalender hari raya keagamaan dan forum diskusi untuk bertukar ide serta pandangan. Dengan adanya platform ini, diharapkan akan tercipta suasana komunitas yang harmonis dan selaras dengan nilai-nilai Buddhisme seperti cinta kasih, kesabaran, dan kebijaksanaan.

Prototipe sebagai model awal dari suatu sistem yang memungkinkan pengembang dan calon pengguna memperoleh gambaran awal dari sistem yang akan dikembangkan. Proses pembuatannya, yang disebut *prototyping*, membutuhkan berbagai metode serta alat bantu digital seperti Axure RP, Adobe XD, Figma, Sketch, InVision, dan lainnya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Figma sebagai alat bantu utama [7].

Berdasarkan pandangan [8], User Interface (UI) adalah bagian sistem yang secara langsung diakses oleh pengguna untuk melakukan interaksi. UI mencakup komponen visual seperti ikon, tombol, warna, dan tata letak yang membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien.

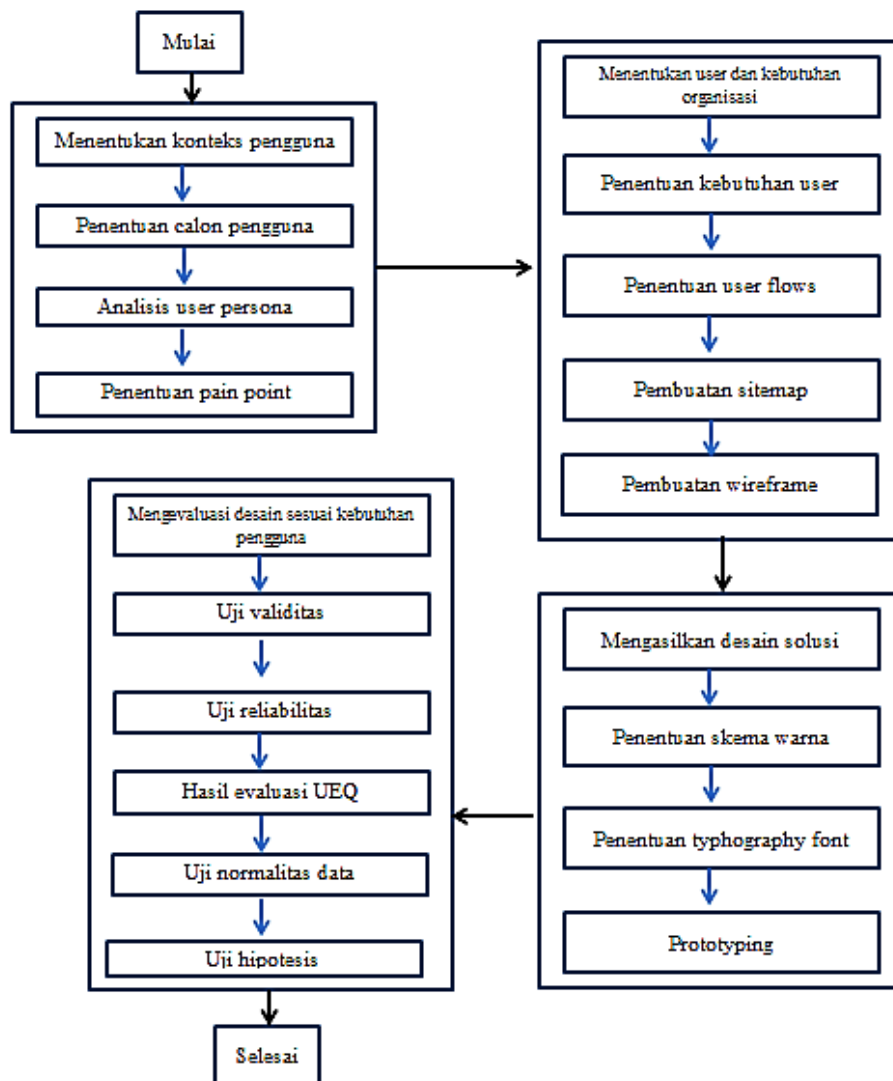
UI memiliki peran sentral dalam memfasilitasi interaksi manusia dan komputer. Untuk itu, perancang UI perlu menerapkan prinsip-prinsip berikut [9]: (1) Konsistensi: penggunaan warna, ikon, dan layout yang seragam; (2) Familiaritas: memanfaatkan pengalaman pengguna sebelumnya agar desain lebih mudah dipahami; (3) Feedback: memberikan respon terhadap setiap aksi pengguna; (4) Kesederhanaan: meminimalkan elemen tidak relevan agar fokus pengguna tidak terpecah; (5) Kontrol Pengguna: memperkirakan tindakan pengguna dan menempatkan elemen dengan strategis; (6) Responsivitas: memastikan tampilan tetap optimal di berbagai perangkat. Desain UI yang baik mendukung navigasi aplikasi, memperkuat kenyamanan berinteraksi, mencerminkan nilai-nilai Buddhisme melalui elemen visual, dan memastikan aplikasi dapat diakses secara optimal di berbagai perangkat.

UX merujuk pada pengalaman subjektif pengguna dalam menggunakan suatu sistem, yang mencakup kenyamanan, kepuasan, dan persepsi. UX menjadi aspek krusial karena dapat menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu aplikasi, terutama ketika aspek kenyamanan pengguna seringkali diabaikan demi fungsi sistem. Menurut [8] UX terdiri dari lima elemen utama: (1) Strategi, mencerminkan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis pengembang; (2) Ruang Lingkup (*Scope*), menjabarkan fitur yang akan disertakan dalam sistem; (3) Struktur (*Structure*), mengatur perilaku sistem dan pengorganisasian informasi; (4) Kerangka (*Skeleton*) mendesain tata letak antarmuka agar intuitif dan efisien; (5) Tampilan Visual (*Surface*), tahap akhir yang berfokus pada estetika antarmuka.

3. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah **User Centered Design (UCD)**, yaitu suatu metode perancangan yang berorientasi pada pengguna akhir. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah menghasilkan desain yang sesuai dengan harapan serta kebutuhan nyata pengguna. Proses UCD terdiri dari empat tahapan utama yang dijalankan secara iteratif. Alur pelaksanaan penelitian ini, khususnya dalam pengembangan prototipe UI/UX untuk sistem informasi *Jaman Dharma*—sebuah platform komunitas digital bagi umat Buddha—dapat ditinjau pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.2 Menentukan Kebutuhan

Tahap ini berfokus pada pengumpulan dan analisis kebutuhan pengguna (user needs), yang kemudian akan dituangkan ke dalam bentuk fitur pada sistem berbasis web yang dirancang. Melalui kegiatan seperti wawancara dan pengembangan *user persona*, peneliti memperoleh informasi mendalam tentang preferensi dan permasalahan utama pengguna. Informasi ini menjadi dasar dalam menyusun fitur-fitur fungsional yang merepresentasikan kebutuhan aktual pengguna[10].

Permasalahan utama yang ditemukan ialah kebutuhan akan platform daring dengan antarmuka yang intuitif dan interaktif, yang dapat menjadi sarana komunikasi dan edukasi bagi komunitas Buddhis, sekaligus memudahkan akses terhadap aktivitas keagamaan serta sosial. Berdasarkan pemetaan tersebut, dirancang sejumlah fitur yang dapat menjawab kendala pengguna, seperti yang dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Pemetaan Kebutuhan User

Pemetaan Kebutuhan User	
Inti Permasalahan	Kebutuhan Pengguna
Calon pengguna kesusahan mengajukan laporan terkait isu-isu keagamaan	Fitur Sampaikan laporan anda
Calon pengguna kesusahan mengadakan forum diskusi untuk memberi masukan konstruktif	
Calon pengguna kesusahan melakukan pelacakan setiap	Fitur Arsip laporan Anda

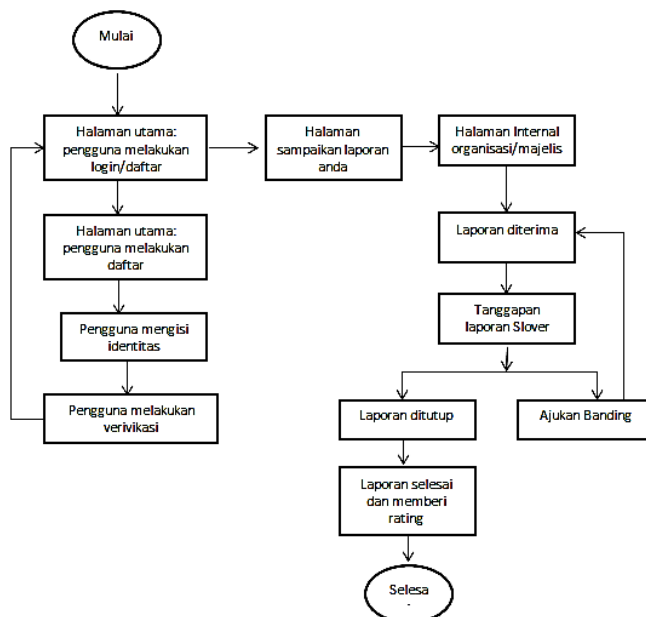
laporan secara real-time.

Fitur tanggapan laporan

Calon pengguna kesusahan mengetahui acara rutin
keagamaan, Fitur peta

2.3 User Flow

User flow merujuk pada representasi visual mengenai langkah-langkah yang diambil pengguna saat berinteraksi dengan sebuah aplikasi guna menyelesaikan suatu tugas tertentu. Diagram ini bertujuan memetakan proses yang dilalui pengguna agar interaksi menjadi efisien dan terarah. Pada tahap ini, alur pengguna disusun berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya untuk menjawab permasalahan yang dihadapi calon pengguna aplikasi *Jaman Dharma*.



Gambar 2. User flow laporan pengguna

2.4 Wireframe

Tahapan ini melibatkan pembuatan *wireframe*, yaitu rancangan awal antarmuka yang menggambarkan tata letak elemen-elemen pada aplikasi secara struktural. *Wireframe* dibuat berdasarkan *user flow* yang telah dikembangkan, bertujuan untuk menyusun komponen visual secara fungsional sebelum memasuki tahap prototyping. Beberapa tampilan *wireframe* yang disusun antara lain halaman login, halaman daftar, halaman pelaporan, serta halaman arsip laporan. Ilustrasi visual ditampilkan pada Gambar 3 hingga 4.

Gambar 3. Wireframe Halaman Login

Daftar

NIK
Ketik Nomor Induk Kependudukan (KTP)

Nama Lengkap
Ketik Nama sesuai KTP

Tempat Tinggal
Ketik tempat tinggal saat ini

Tempat Lahir
Ketik tempat lahir

Tanggal Lahir
HH-BB-TTTT

Jenis Kelamin
Laki-laki Perempuan

Nomor Ponsel Aktif
+62 80 000 000 000

Pekerjaan/Jabatan/Organisasi
Ketik Pekerjaan/Jabatan/Organisasi

Username
Ketik nama identitas akun anda

Email
email@mail.com

Password
Minimal 8 karakter & berisi alfanumerik

Password Confirmation
Ketik ulang Password

Foto KTP (opsional)
[Upload]

Foto diri (opsional)
[Upload]

DAFTAR

Gambar 4. Wireframe Halaman Daftar

Wireframe Halaman Laporan

Sampaikan Laporan Anda

Pilih Klasifikasi Laporan

1. Internal organisasi/majelis

2. Antar organisasi/majelis

3. Eksternal organisasi/majelis

4. Antar agama

5. Kinerja pemerintah (9 Materi)

6. Kritik / Saran / Aspirasi / Sosial

Internal organisasi/
majelis

Substansi Laporan
Ketik pokok, inti laporan Anda

Tanggal Kejadian
HH-BB-TTTT

Lokasi Kejadian
Ketik lokasi dengan lengkap

Kronologi Kejadian
Ketik keterangan

Pihak yang terlibat
Ketik keterangan

Informasi tambahan
Ketik tautan, lain-lain

Kirim Lampiran KTP/Foto/Video/Dokumen (opsional)
[Upload]

LAPOR

Kritik / Saran / Aspirasi /
Sosial

Substansi Kritik / Saran / Aspirasi / Sosial
Ketik pokok, inti Kritik / Saran / Aspirasi / Sosial

Kritik / Saran / Aspirasi / Sosial
Ketik Kritik / Saran / Aspirasi / Sosial

Informasi tambahan
Ketik tautan, lain-lain

Kirim Lampiran KTP/Foto/Video/Dokumen (opsional)
[Upload]

LAPOR

Gambar 5. Wireframe Halaman Laporan

Wireframe Halaman Arsip Laporan

Penyalahgunaan
wewenang

Substansi Laporan
Ketik pokok, inti laporan Anda

Tanggal Kejadian
HH-BB-TTTT

Lokasi Kejadian
Ketik lokasi dengan lengkap

Kronologi Kejadian
Ketik keterangan

Pihak yang terlibat
Ketik keterangan

Informasi tambahan
Ketik tautan, lain-lain

Kirim Lampiran KTP/Foto/Video/Dokumen (opsional)
[Upload]

LAPOR

Tanggapan
Solver

Tanggapan Solver

DETAIL LAPORAN

LAPORAN DITUTUP

BANDUNG

Arsip Laporan Anda

Laporan Belum Selesai Laporan Selesai

Sabtu, 01 April 2023
Judul Laporan 7

Kamis, 10 Maret 2023
Judul Laporan 9

Rabu, 01 Maret 2023
Judul Laporan 5

Minggu, 05 Feb 2023
Judul Laporan 4

Rating &
Komentar

☆☆☆☆☆

Ketik komentar anda

SIMPAN & SELESAI

Gambar 6. Wireframe Halaman Arsip Laporan

2.5 Menghasilkan Desain Solusi

Tahap akhir dalam proses ini adalah mengubah *wireframe* menjadi prototipe desain interaktif dengan memanfaatkan perangkat lunak desain antarmuka, yaitu **Figma**. Aplikasi ini merupakan alat desain berbasis cloud yang mendukung proses kolaboratif dalam pengembangan *user interface*. Figma dipilih karena bersifat open-source dan menyediakan beragam fitur pendukung yang relevan untuk membangun prototipe dengan akurasi tinggi dan kemudahan

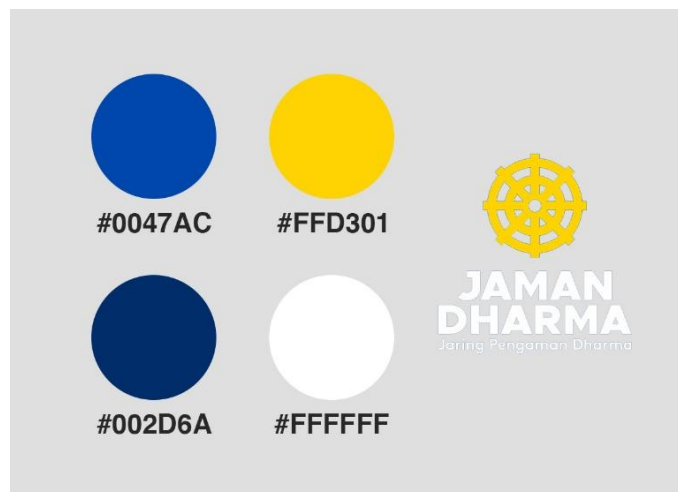
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

3.1.1 Hasil Produk Solution

1. Skema Warna

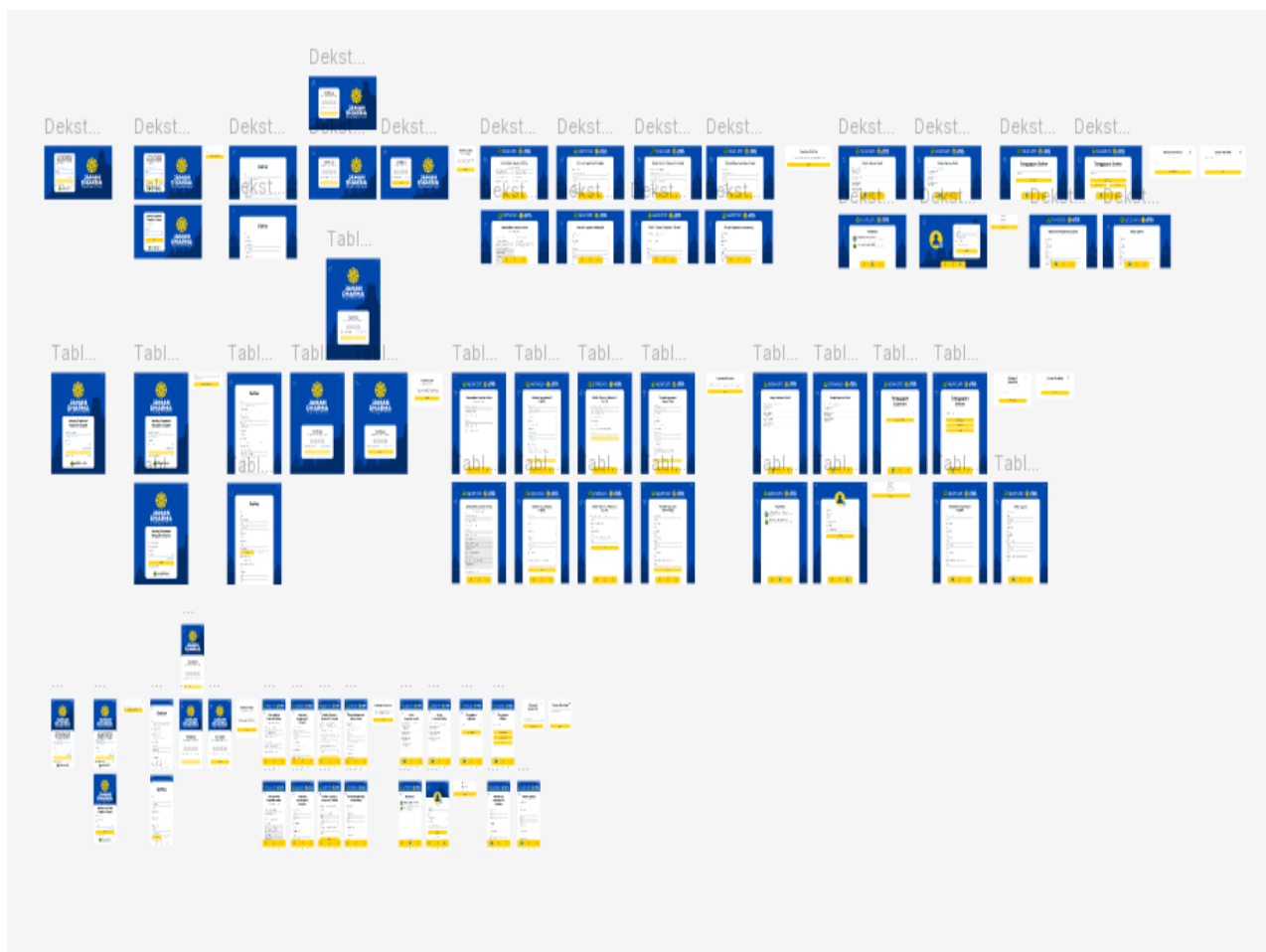
Dalam rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) untuk Sistem Informasi *Jaman Dharma*, pemilihan palet warna mencakup empat jenis warna utama. Skema warna ini dirancang untuk menciptakan harmoni visual yang sesuai dengan nilai-nilai Buddhisme[7] serta meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses antarmuka aplikasi. Detail visual dari skema warna tersebut disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7. Skema Warna

2. Prototyping

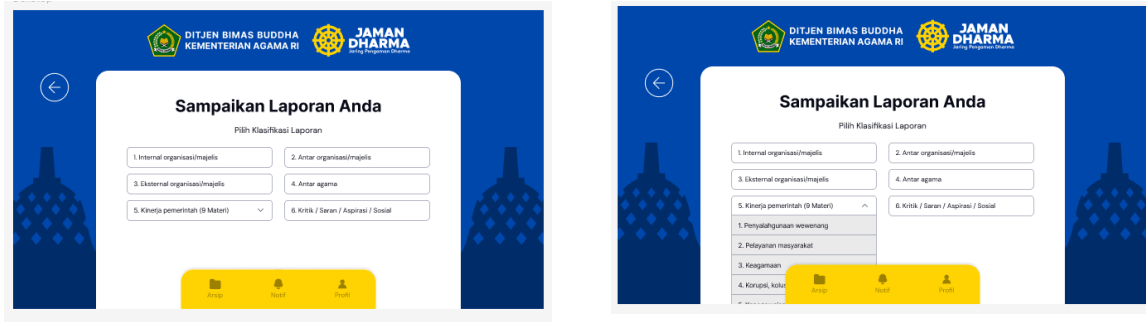
Hasil akhir dari tahap *prototyping* memperlihatkan tampilan antarmuka untuk pengguna (end-user) dengan berbagai hak akses. Representasi visual ditampilkan melalui sepuluh halaman utama (*mockup*), antara lain: halaman masuk, halaman pendaftaran, halaman pelaporan (*Sampaikan Laporan Anda*), halaman arsip laporan, halaman tanggapan dari pihak penyelesai (*solver*), serta halaman penilaian dan komentar. Gambar berikut menunjukkan hasil visualisasi dari beberapa tampilan tersebut:



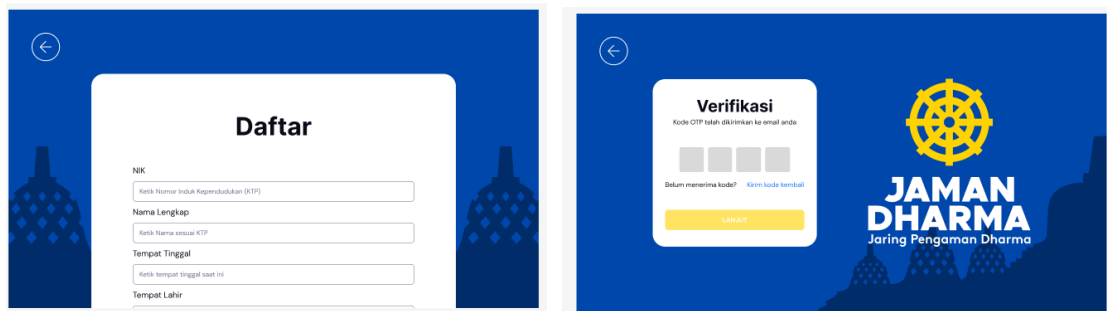
Gambar 8. Prototyping pengguna



Gambar 9. Mockup halaman masuk



Gambar 10. Mockup halaman daftar



Gambar 11. Mockup halaman sampaikan laporan anda

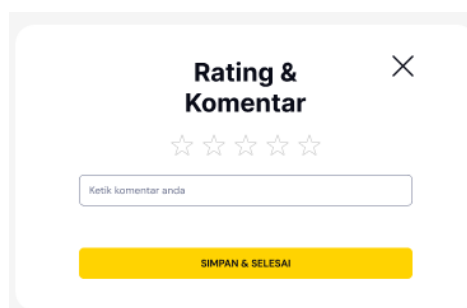
Halaman pelaporan sendiri terdiri dari enam subbagian berdasarkan jenis laporan, yaitu: internal organisasi/majelis, antar organisasi/majelis, eksternal organisasi/majelis, antaragama, kinerja pemerintah, serta saran/kritik/aspirasi/sosial.



Gambar 12. Mockup halaman arsip laporan



Gambar 13. Mockup halaman tanggapan laporan



Gambar 14. Mockup halaman rating dan komentar

3.2 Pembahasan

Tahapan pengembangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) telah menghasilkan desain antarmuka situs web *Jaman Dharma* yang selanjutnya diuji secara fungsional. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh skenario interaksi berhasil dijalankan dengan baik oleh partisipan, dan mereka menyatakan bahwa antarmuka mudah dipahami serta intuitif. Temuan ini menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan telah memenuhi standar kenyamanan dan kelayakan penggunaan, serta siap untuk diimplementasikan lebih lanjut. Hal yang sama terdapat pada penelitian [10] yang menyatakan bahwa desain UI/UX yang responsif dan intuitif dapat memenuhi kebutuhan komunitas kreatif.

Penelitian ini selaras dengan studi sebelumnya oleh [11] yang menyimpulkan bahwa Figma merupakan platform yang efektif dalam merancang antarmuka aplikasi web modern dengan tampilan yang minimalis dan menarik. Dalam penelitiannya, mereka mengembangkan prototipe UI/UX untuk aplikasi Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, yang selanjutnya akan diimplementasikan melalui platform Android Studio dan Firebase.

Selain itu, penelitian oleh [12] juga mendukung temuan ini. Mereka menekankan bahwa penerapan pendekatan *Design Thinking* dalam pengembangan UI/UX mampu meningkatkan efisiensi penggunaan, pengalaman pengguna, serta memberikan keuntungan strategis bagi bisnis. Aplikasi yang mereka rancang mengutamakan kemudahan pemesanan, pelacakan produk, dan keterjangkauan antarmuka bagi pengguna [13]. Oleh karena itu, pendekatan yang berbasis pada kebutuhan pengguna, sebagaimana digunakan dalam penelitian ini, terbukti efektif dalam menciptakan aplikasi yang responsif dan relevan terhadap kebutuhan masyarakat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, penulis menyimpulkan beberapa poin yaitu untuk mendukung efektivitas pelayanan Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Buddha serta memperkuat jaringan komunitas umat Buddha, telah dikembangkan rancangan sebuah situs web bernama *Jaman Dharma* yang berfungsi sebagai platform pelaporan dan komunikasi keagamaan. Figma terbukti menjadi alat desain yang efektif dalam merancang antarmuka web yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengusung prinsip desain modern dan minimalis, sehingga mendukung kenyamanan interaksi pengguna. Melalui proses penelitian ini, telah dihasilkan sebuah prototipe desain aplikasi yang diarahkan untuk kebutuhan penelitian dan pengabdian masyarakat, dengan kompatibilitas terhadap perangkat bergerak (mobile device).



Rancangan yang disusun dalam bentuk mockup UI/UX ini selanjutnya direncanakan akan diimplementasikan ke dalam pengembangan sistem web *Jaman Dharma* sebagai solusi digital berbasis kebutuhan pengguna.

REFERENCES

- [1] A. Dix and J. F. D. Abowd, *Human-Computer Interaction (Edisi*, vol. 3, p. , 2004.
- [2] I. Maftukhah, “Digitalisasi sistem pelayanan terpadu satu pintu (PTSP) pada layanan pendidikan di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Malang,” *Uhl Amri: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 4, pp. 396-405, 2024.
- [3] M. Fahlevvi and K. K. Anugerah, “Integrasi Teknologi Digital dalam Pengawasan Internal Inspektorat Daerah Kabupaten Gianyar,” *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 236-249, 2025.
- [4] A. Olivia, P. Larasati, and M. M. Anwar, “Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna,” *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer dan Kecerdasan Buatan*, vol. 8, no. 3, pp. 185-193, 2025.
- [5] N. A. B. Barasa, S. Manopo, and Y. M. M. F. Azhima, “Peran Kementerian Agama Kota Medan Dalam Membina Kerukunan Umat Beragama,” *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, vol. 4, no. 3, pp. 4935-4942, 2025.
- [6] M. Sinaga, A. Maulana, and I. A. M. Lubis, “Peran Kementrian Agama dalam Moderasi Beragama,” *Jurnal Al-Qiyam*, vol. 3, no. 1, pp. 21-25, 2022.
- [7] B. K. M. Romzi, “Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi figma,” *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, pp. 1-7, 2022.
- [8] N. Laksmi, A. Purwanto, and H. H. Maul, “Perancangan UI/UX Platfrom NACL Entertainment sebagai Wadah Kreatif Digital Masyarakat dengan Figma Menggunakan Metode Design Thinking,” *Syntax Idea*, vol. 7, no. 2, pp. 313-321, 2025.
- [9] P. Rosiana and A. V. A. Ridha, “Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, 2023.
- [10] G. Putra, A. Forca, and W. S. Nurset, “Re-Design User Interface (UI) Aplikasi Mobile Domino’s Pizza Berdasarkan Hasil Analisis User Experience (UX,” *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 15, no. 1, pp. 1-14, 2025.
- [11] B. A. S. L. Zar’an, “Strategi Digitalisasi sebagai Upaya Peningkatan Pelayanan di Kantor Kementerian Agama Kota Batu,” *EKONOMIKA45: Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi Bisnis, Kewirausahaan*, vol. 12, no. 2, pp. 364-372, 2025.
- [12] J. Satzinger and R. J. S. Burd, *Systems Analysis And Design In A Changing World*, Sixth. Course Technology, 2021.
- [13] M. S. J. Irianto, “Transformasi Inovasi Pelayanan Publik menuju Pemerintahan,” *Jejaring Administrasi Publik*, vol. 17, no. 1, pp. 54-70, 2025.