



Terbit *online* pada laman:

SEMINAR NASIONAL INOVASI, RISET, DAN TEKNOLOGI (SINERGI)



Original/Literature Review

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KERJA PRAKTIK PADA UPTD JALAN DAN JEMBATAN KOTA PALEMBANG MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN (UCD)

Santriyani MY*, Indah Hidayanti

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Palembang, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi : 20 September 2025

Revisi Akhir : 21 Oktober 2025

Diterbitkan *Online* : 27 Oktober 2025

KATA KUNCI

Sistem Informasi, Kerja Praktik, *User Centered Design*, Administrasi Digital, UPTD.

*KORESPONDENSI

E-mail: syani0063@gmail.com

A B S T R A K

Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Jalan dan Jembatan Kota Palembang memiliki peran penting dalam pengelolaan, pemeliharaan, dan pengawasan infrastruktur jalan dan jembatan di wilayah Kota Palembang, termasuk menerima mahasiswa kerja praktik dari berbagai perguruan tinggi. Proses administrasi kerja praktik di instansi ini masih dilakukan secara manual, mulai dari pendaftaran hingga konfirmasi penempatan, sehingga menimbulkan permasalahan seperti keterlambatan informasi, risiko kehilangan berkas, dan rendahnya transparansi. Penelitian ini merancang Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKP) berbasis web dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kemudahan akses informasi. Metode UCD digunakan karena berfokus pada keterlibatan pengguna di setiap tahap, meliputi identifikasi konteks penggunaan, penentuan kebutuhan pengguna, perancangan solusi, dan evaluasi desain secara iteratif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi pada pihak internal UPTD serta mahasiswa magang. Hasil rancangan menghasilkan prototipe sistem dengan fitur pendaftaran online, pengunggahan berkas, pemantauan status secara *real-time*, dan manajemen data peserta. Implementasi rancangan ini diharapkan dapat mengurangi beban administrasi, mempercepat proses verifikasi, serta meningkatkan kepuasan pengguna. Kesimpulannya, penerapan SIKP berbasis UCD berpotensi menjadi solusi efektif yang tidak hanya relevan untuk UPTD Jalan dan Jembatan Kota Palembang, tetapi juga dapat diadopsi oleh instansi lain dengan kebutuhan serupa.

No ISSN 3124-7539 © 2025 The Authors. Dipublikasi oleh Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>)

Peer review under the responsibility of the scientific committee of the SINERGI

DOI: 10.21009/sinergi.v1i1.64989

1 PENDAHULUAN

Di masa sekarang yang serba digital, penggunaan teknologi informasi menjadi hal penting bagi organisasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mengelola proses administrasi. Salah satu proses yang cukup penting, terutama di instansi pemerintah, adalah pengelolaan kerja praktik atau magang mahasiswa UPTD Jalan dan Jembatan Kota Palembang, yang memiliki tugas dalam pengelolaan, pemeliharaan, dan pengawasan infrastruktur jalan dan jembatan di Kota Palembang, sering menerima mahasiswa kerja praktik dari berbagai perguruan tinggi. Proses administrasi kerja praktik ini memerlukan sistem yang dapat membantu pengelolaan data secara lebih baik, terbuka, dan mudah digunakan, agar pengalaman pengguna baik dari pihak internal UPTD maupun mahasiswa dapat ditingkatkan.

Administrasi kerja praktik di UPTD Jalan dan Jembatan Kota Palembang menghadapi kendala terkait efisiensi dan kualitas layanan. Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkan sebuah Sistem Informasi dengan menerapkan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Sistem ini dirancang tidak hanya untuk menyederhanakan proses administrasi, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam mendorong pemanfaatan teknologi digital di lingkungan instansi [1].

Pendekatan berbasis *User Centered Design* (UCD) menekankan pentingnya memahami secara mendalam kebutuhan, perilaku, dan konteks pengguna dalam pengembangan sistem. Dalam metode ini, desain dilakukan secara iteratif melalui keterlibatan langsung pengguna pada setiap tahap proses, mulai dari eksplorasi kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Dengan pendekatan ini, sistem yang dikembangkan memiliki potensi lebih besar untuk mencapai tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna yang tinggi. UCD tidak hanya mempertimbangkan fungsi teknis, tetapi juga aspek emosional dan kognitif dari interaksi pengguna dengan sistem [2]. Pendekatan ini memastikan bahwa kebutuhan, preferensi, dan keterbatasan pengguna menjadi dasar pada setiap tahap pengembangan sistem, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi [3].

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerja Praktik

Berdasarkan [4] Kerja Praktik (KP) adalah program pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential learning*) yang memungkinkan mahasiswa terjun langsung ke dunia kerja di instansi untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah. Dalam konteks instansi pemerintah, KP bertujuan tidak hanya sebagai ajang latihan teknis, namun juga membekali mahasiswa pemahaman terkait alur birokrasi, budaya kerja pemerintahan, serta tantangan administratif di sektor publik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan vokasi dan profesional yang menekankan *Link-and-match* antara dunia pendidikan dan dunia kerja. Sedangkan menurut [5] Kerja praktik adalah aktivitas yang melibatkan mahasiswa untuk mencari dan mengelola program kerja praktik dalam lingkungan pendidikan, dan sistem informasi yang dirancang mendukung layanan tersebut harus mengutamakan kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna (UX) yang baik.

2.2 Sistem Informasi

Menurut [6] Sistem Informasi (SI) didefinisikan sebagai kombinasi antara manusia, teknologi, dan prosedur yang dirancang untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam organisasi. SI memegang peranan vital dalam mendukung efisiensi proses kerja di instansi pemerintahan, termasuk dalam manajemen administrasi kerja praktik mahasiswa. Dalam era digitalisasi, implementasi SI pada instansi pemerintahan menjadi landasan bagi transparansi, kecepatan layanan, serta akuntabilitas pengelolaan data. Sedangkan menurut [7] Sistem Informasi khususnya dalam konteks skripsi dan kerja praktik adalah sistem yang memfasilitasi proses administrasi akademik (seperti pendaftaran skripsi atau praktik kerja), dan perancangan UI/UX perlu dilakukan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3 Perancangan UI/UX

User Interface (UI) adalah tampilan antarmuka yang menjembatani interaksi pengguna dengan sistem, sedangkan *User Experience* (UX) mencakup keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk digital.[8] Dalam perancangan sistem informasi di sektor publik, UI/UX tidak hanya harus memenuhi aspek estetika, namun juga harus responsif, mudah dipahami oleh pengguna dari berbagai latar belakang, dan mampu meminimalisasi potensi error. Pendekatan desain berbasis UI/UX akan memastikan sistem yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan konteks penggunaan dan kebutuhan aktual pengguna. Sedangkan menurut [9] Perancangan UI/UX adalah proses merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang intuitif dan efisien. Proses ini sering menggunakan metode seperti *Design Thinking* atau UCD, melibatkan tahap-tahap seperti wawancara, *prototyping*, dan *usability testing* untuk menghasilkan solusi yang memuaskan pengguna.

2.4 User Centered Design

Menurut [10] *User Centered Design* (UCD) merupakan pendekatan dalam proses pengembangan sistem yang menempatkan kebutuhan, perilaku, dan keterbatasan pengguna sebagai pusat dari seluruh tahapan desain. UCD menekankan pada keterlibatan pengguna sejak awal proses, mulai dari eksplorasi kebutuhan, pembuatan prototipe, hingga evaluasi usability. Dalam konteks perancangan sistem informasi di instansi pemerintahan, penerapan UCD terbukti efektif untuk menghasilkan aplikasi yang sesuai dengan ekspektasi pengguna, meningkatkan efisiensi kerja, dan mengurangi potensi resistensi terhadap sistem baru. Sedangkan menurut [11] *User-Centered Design* (UCD) adalah pendekatan desain di mana pengguna menjadi fokus utama selama seluruh proses pengembangan. Desain dibuat berdasarkan riset dan feedback pengguna, dengan iterasi terus-menerus agar produk lebih relevan, mudah digunakan, dan memuaskan pengguna.

2.5 UPTD Jalan dan Jembatan Kota Palembang

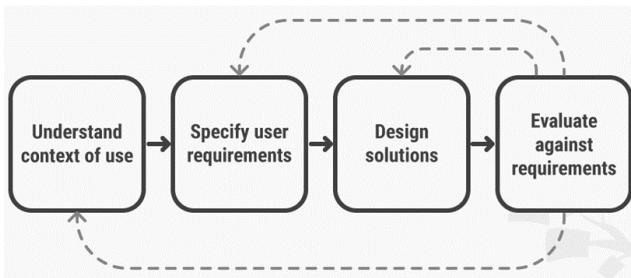
Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Jalan dan Jembatan Kota Palembang adalah unit teknis di bawah Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang (PUPR) Kota Palembang yang bertugas mengelola, memelihara, dan membangun infrastruktur jalan serta

jembatan di wilayah Kota Palembang secara berkala. Selain menjalankan fungsi operasional di lapangan, UPTD ini juga menjadi tempat pelaksanaan Kerja Praktik (KP) bagi mahasiswa, di mana mereka terlibat langsung dalam kegiatan proyek infrastruktur, administrasi teknis, hingga pengolahan data. Dalam era digitalisasi, UPTD aktif mengembangkan sistem informasi untuk mendukung efisiensi kerja dan transparansi, sehingga mahasiswa yang melakukan KP turut berperan dalam mendukung penerapan teknologi informasi di lingkungan birokrasi daerah dan meningkatkan pemahaman terhadap proses digitalisasi pemerintahan [12].

3 METODOLOGI

3.1 User Centred Design (UCD)

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan desain yang mengutamakan pengguna sebagai fokus utama sepanjang proses pengembangan sistem, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir produk. Dengan melibatkan pengguna dalam tiap tahapan melalui metode seperti wawancara, persona, *prototyping*, dan *usability testing* [13]. Proses ini bersifat iteratif, di mana umpan balik dari pengguna digunakan untuk menyempurnakan prototipe hingga sistem akhirnya memenuhi standar kegunaan dan kepuasan [14]. Ada 4 tahapan Metode *User Centered Design* (UCD) yaitu:



Gambar 1. Tahapan Metode UCD
(Sumber: Interaction Design Foundation, 2025)

a. Understand Context of use

Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi user yang dilakukan dengan wawancara terhadap Kepala Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Jalan dan Jembatan sehingga nantinya desain yang dihasilkan sesuai dengan yang dibutuhkan.

b. Specify User Requirement

Pada tahap ini menentukan kebutuhan pengguna yang memerlukan data, untuk mendapatkan data tersebut juga dilakukan dengan wawancara dengan Kepala UPTD Jalan dan Jembatan dan juga tim kreatif.

c. Design Solution

Pada tahap ini dilakukan pengembangan desain sesuai dengan research dari dua tahap sebelumnya yang dilakukan. Dimana pada tahap ini akan menghasilkan desain low fidelity dan juga high fidelity.

d. Evaluate

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap perancangan desain *user interface*, teknik yang dipakai adalah testing yang dilakukan dengan Kepala UPTD Jalan dan Jembatan dan juga beberapa

anggota untuk mendapatkan desain yang sesuai dan siap untuk dikembangkan dalam bentuk *coding*.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Identifikasi Pengguna

Dari hasil wawancara dan pengamatan di UPTD Jalan dan Jembatan Kota Palembang, Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan 3 orang narasumber, yang terdiri dari 1 orang Kepala UPTD Jalan dan Jembatan sebagai pemangku kebijakan, dan 2 orang staf administrasi yang bertanggung jawab langsung terhadap proses penerimaan mahasiswa kerja praktik. Pengguna utama Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKP) terdiri dari tiga pihak, yaitu:

a. Mahasiswa/Siswa Pendaftar

Mahasiswa/Siswa membutuhkan sistem yang bisa digunakan untuk mendaftar kerja praktik secara online, mengunggah berkas persyaratan, serta melihat status pengajuan tanpa harus bolak-balik datang ke kantor Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD).

b. Admin Sumber Daya Manusia (SDM)

Admin Sumber Daya Manusia (SDM) berperan mengelola data pendaftar. Mereka memerlukan sistem yang dapat menampilkan data mahasiswa secara cepat, memverifikasi berkas yang masuk, dan mendistribusikannya ke Satuan Kerja (Satker) terkait.

c. Admin Satuan Kerja (Satker) Bidang

Satuan Kerja (Satker) bidang membutuhkan sistem untuk meninjau data mahasiswa yang diajukan oleh Admin Sumber Daya Manusia (SDM), lalu memberikan keputusan apakah mahasiswa tersebut diterima atau ditolak sesuai dengan kuota dan kebutuhan bidang masing-masing.

Berdasarkan identifikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang sering muncul adalah keterlambatan informasi, berkas fisik yang berisiko hilang, dan mahasiswa kesulitan mengetahui perkembangan pengajuan mereka. Dengan adanya Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKP) berbasis web, permasalahan ini diharapkan bisa teratasi karena informasi dapat diakses lebih cepat, transparan, dan praktis oleh semua pihak yang terlibat.

4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Pengguna

Setelah dilakukan wawancara dengan pegawai dan pihak terkait di UPTD Jalan dan Jembatan Kota Palembang, diperoleh beberapa kebutuhan utama yang harus dipenuhi oleh Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKP). Kebutuhan tersebut dirangkum pada tabel berikut:

Tabel 1. Kebutuhan Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKP)

No	Kebutuhan Pengguna
1	Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKP) dapat digunakan untuk menyebarkan data dan informasi mahasiswa kerja praktik kepada Bidang Sumber Daya Manusia (SDM), lalu diteruskan ke Satuan Kerja (Satker) tujuan.
2	Tampilan website SIKP harus sederhana namun tetap terlihat profesional agar mudah dipahami semua pengguna..

- Pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan website untuk mendaftar, memantau status pendaftaran, serta berkomunikasi jika ada informasi tambahan.

4.3 Taskflow

Taskflow merupakan proses untuk mengidentifikasi apa yang pengguna dapat lakukan di dalam suatu sistem saat berinteraksi dengan website. Task flow digambarkan berbentuk flowchart untuk mengidentifikasi proses yang akan berhadapan dengan pengguna. Taskflow dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 2. Taskflow
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)

Taskflow pada Gambar 2 menunjukkan alur proses pendaftaran mahasiswa kerja praktik melalui Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKP). Proses dimulai ketika pengguna *login* ke dalam sistem, kemudian memilih menu pendaftaran. Setelah itu, mahasiswa diminta untuk memilih klasifikasi pendidikan dan mengisi berkas pendaftaran yang dibutuhkan. Jika semua data sudah lengkap, mahasiswa menekan tombol kirim untuk mengajukan pendaftaran. Sistem kemudian melakukan konfirmasi pendaftaran. Jika pendaftaran tidak valid atau data kurang, mahasiswa diarahkan kembali untuk memperbaiki data. Namun, jika pendaftaran valid, sistem akan menampilkan notifikasi pengajuan yang menandakan bahwa proses pendaftaran telah berhasil. Dengan demikian, alur pendaftaran menjadi lebih jelas, sederhana, dan dapat diakses secara online tanpa perlu membawa berkas fisik ke kantor Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD).

4.4 Hasil Perancangan

Berdasarkan kebutuhan yang sudah dianalisis, dibuat rancangan desain website Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKP) sebagai solusi untuk permasalahan administrasi kerja praktik di Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Jalan dan Jembatan Kota Palembang. Desain ini difokuskan pada kemudahan penggunaan, tampilan sederhana namun profesional, serta fitur yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna.

a. Tampilan Halaman Pendaftar/Peserta

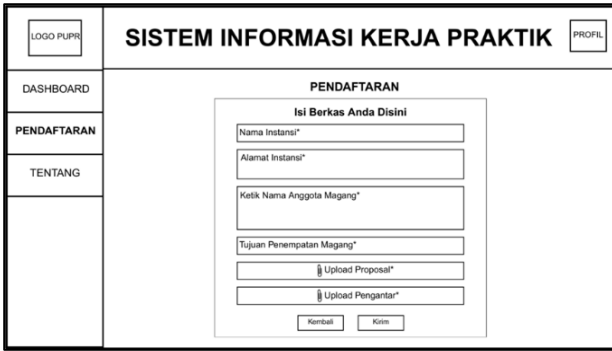
Pada tampilan awal sistem untuk mahasiswa, tersedia beberapa menu utama yaitu Profil, Dashboard, Status Pendaftaran, Pendaftaran Peserta Magang, dan Tentang. Menu Profil pada Gambar 3 digunakan untuk melihat serta mengedit data pribadi mahasiswa, seperti nama, tempat dan tanggal lahir, alamat, jenis kelamin, dan kontak yang bisa dihubungi. Data ini menjadi penting karena akan digunakan oleh Admin SDM dan Satker sebagai bahan verifikasi. Selanjutnya, menu Dashboard pada Gambar 4 berfungsi menampilkan perkembangan pengajuan mereka, apakah masih dalam tahap proses, sudah diterima oleh satker, atau ditolak. Dengan fitur ini, mahasiswa tidak perlu lagi bolak-balik menanyakan langsung ke kantor UPTD karena

informasi sudah tersaji secara *real-time* di sistem. Kemudian pada Gambar 5 dan Gambar 6 menu Pendaftaran, mahasiswa bisa mengisi formulir online dengan data yang diminta, serta mengunggah berkas persyaratan seperti surat pengantar, proposal kerja praktik, dan dokumen pendukung lainnya. Setelah berkas lengkap diunggah, mahasiswa cukup menekan tombol Kirim untuk memproses pendaftaran. Proses ini lebih terstruktur dibanding cara manual, karena sistem akan memastikan data yang dikirim tidak hilang dan tersimpan dengan rapi di database. Terakhir, menu Tentang pada Gambar 7 berisi informasi singkat mengenai sistem, serta kontak admin apabila pengguna mengalami kendala.

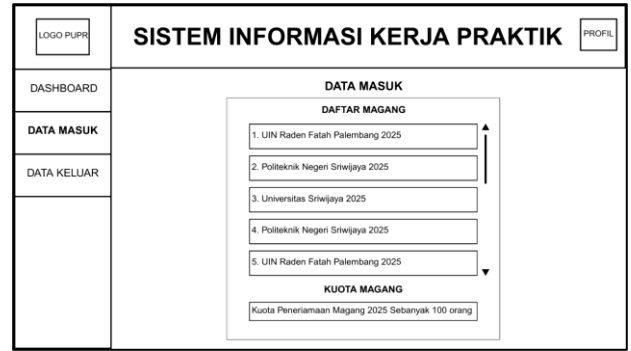
Gambar 3. Menu Profil
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)

Gambar 4 Menu Dashboard dan Status Pendaftaran
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)

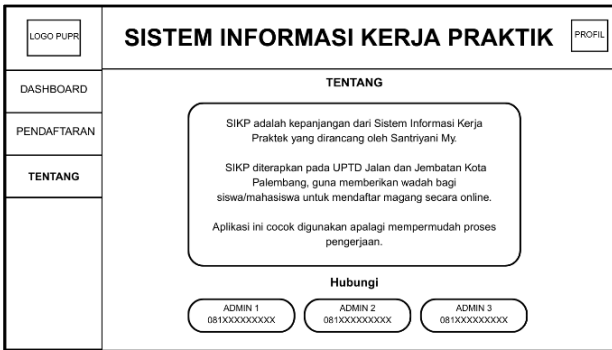
Gambar 5 Menu Klasifikasi Pendaftaran
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



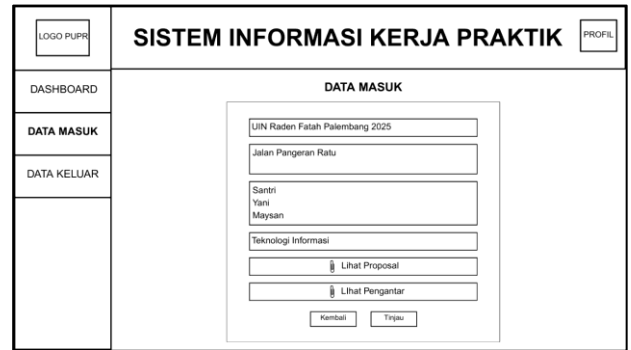
Gambar 6 Form Pendaftaran
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



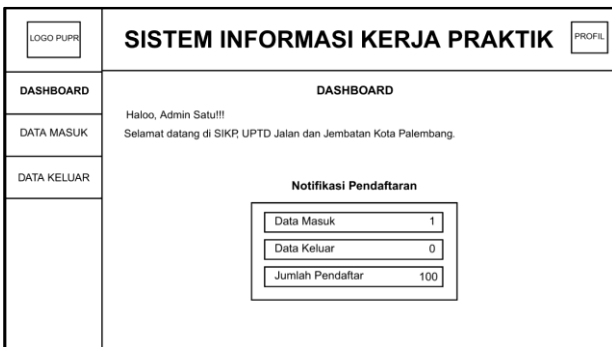
Gambar 9 Menu Data Masuk
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



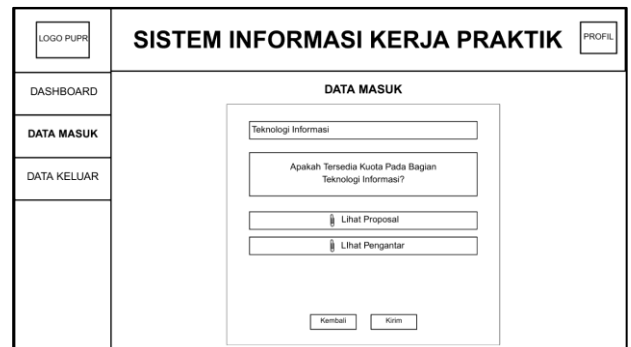
Gambar 7 Menu Tentang
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



Gambar 10 Detail Data Masuk
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



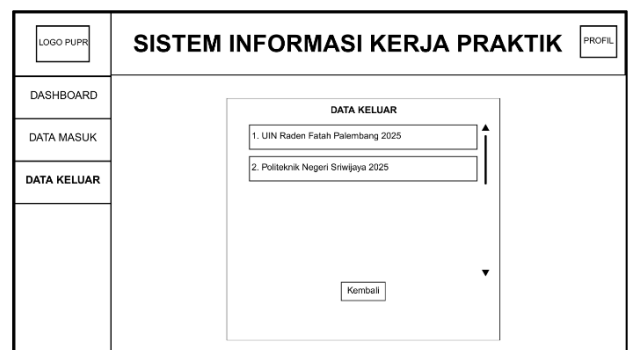
Gambar 8 Menu Dashboard Admin SDM
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



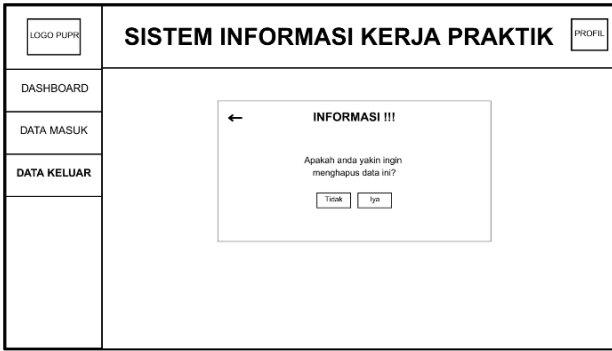
Gambar 11 Tinjau Data Masuk
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)

b. Halaman Admin SDM

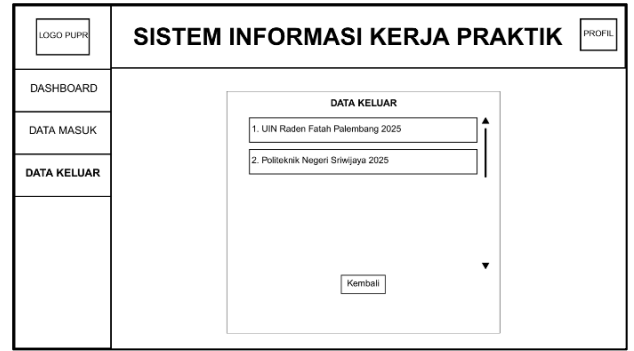
Pada halaman Admin Sumber Daya Manusia (SDM), sistem menyediakan *Dashboard* yang menampilkan ringkasan informasi berupa jumlah pendaftar, data masuk, dan data keluar seperti pada Gambar 8. Tampilan ini memudahkan admin untuk memantau kondisi terbaru tanpa harus membuka menu satu per satu. Menu Data Masuk pada Gambar 9, Gambar 10 dan Gambar 11 digunakan untuk menampilkan berkas pendaftaran yang baru dikirim oleh mahasiswa, sehingga admin dapat melakukan pengecekan, verifikasi, dan memastikan kelengkapan dokumen secara langsung. Sementara itu, menu Data Keluar pada Gambar 11 menampilkan berkas yang sudah diproses atau dikonfirmasi, dan jika diperlukan data tersebut juga bisa dihapus dari sistem agar penyimpanan tetap rapi seperti pada Gambar 13. Dengan adanya tampilan ini, Admin SDM dapat lebih cepat dalam mengelola data pendaftar, meminimalisir kesalahan administrasi, serta mempercepat distribusi data ke bidang atau Satker terkait.



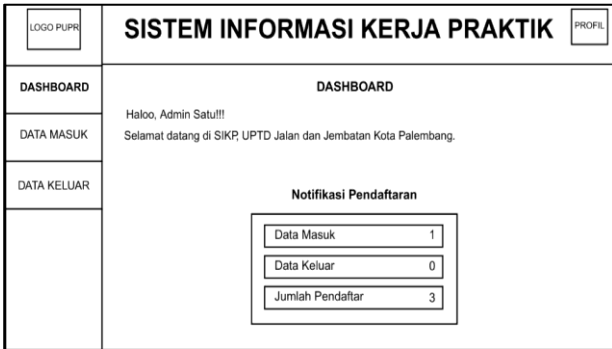
Gambar 12 Menu Data Keluar Admin SDM
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



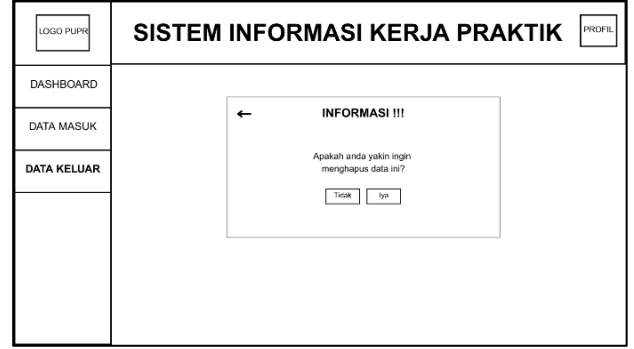
Gambar 13 Hapus Data Keluar
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



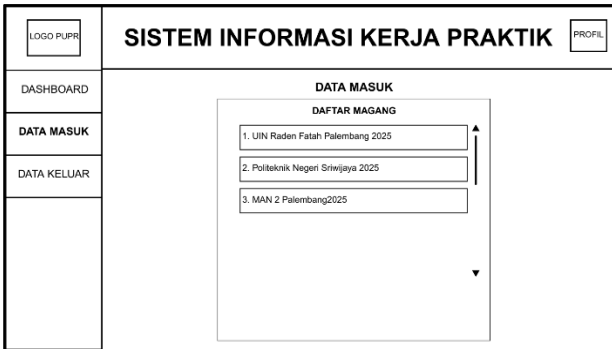
Gambar 17 Menu Data Keluar
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



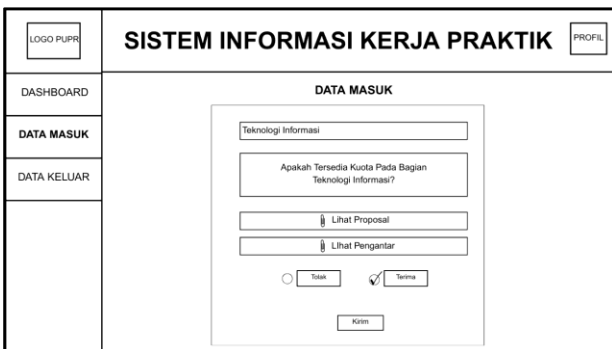
Gambar 14 Menu *Dashboard* Admin Satker
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



Gambar 18 Hapus Data Keluar
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



Gambar 15 Menu Data Masuk
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)



Gambar 16 Detail Data Masuk
(Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2025)

c. Tampilan Satker Bidang Yang Dituju

Pada halaman Tampilan Satuan Kerja (Satker), Satker menerima data yang dikirim dari Admin (SDM). Tampilan pada Gambar 14 ini hampir sama dengan *dashboard* admin SDM, hanya saja pada bagian Data Masuk, ketika berkas diklik, admin satker dapat meninjau hasil pengajuan yang dikirim. Selanjutnya, admin satker memiliki opsi untuk menerima atau menolak pengajuan sesuai dengan kriteria dan kuota yang tersedia seperti pada Gambar 16. Setelah dipilih, keputusan tersebut dikirim kembali ke admin SDM sebagai hasil final dari satker yang bersangkutan.

4.5 Hasil Evaluasi Desain

Tahap evaluasi dalam siklus User-Centered Design (UCD) dilakukan melalui usability testing untuk menilai kemudahan penggunaan dan efektivitas prototipe Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKP). Pengujian melibatkan tiga partisipan kunci: Kepala UPTD Jalan dan Jembatan serta dua staf administrasi yang secara langsung terlibat dalam pengelolaan kerja praktik. Partisipan diberikan serangkaian skenario tugas esensial, mencakup alur pendaftaran mahasiswa, pengunggahan dokumen, hingga proses verifikasi oleh pihak admin. Pengamatan langsung terhadap interaksi partisipan dan pengumpulan umpan balik verbal dilakukan untuk mengidentifikasi potensi permasalahan dan area perbaikan. Secara umum, prototipe SIKP mendapatkan respons positif; alur utama seperti pendaftaran dan pengelolaan data dinilai intuitif dan fungsional. Namun, usability testing berhasil mengungkap beberapa area krusial yang memerlukan penyempurnaan:

a. Akses Informasi Bantuan.

Partisipan menyarankan agar akses ke informasi bantuan atau panduan penggunaan dasar dibuat lebih menonjol dan mudah dijangkau, terutama bagi pengguna baru.

b. Indikator Status & Notifikasi.

Pengguna, baik mahasiswa maupun admin, sangat mengharapkan notifikasi real-time yang lebih jelas mengenai perubahan status (misal: pendaftaran diterima, dokumen ditolak). Kurangnya umpan balik instan menyebabkan partisipan harus mengecek status secara manual berulang kali.

c. Validasi Input Form.

Diperlukan validasi input yang lebih ketat pada formulir, seperti pesan kesalahan langsung untuk format data yang tidak sesuai (misal: nomor telepon, format file), guna mencegah kesalahan data. Berdasarkan temuan tersebut, rekomendasi perbaikan desain telah diidentifikasi. Ini meliputi penyempurnaan akses ke panduan penggunaan, implementasi sistem notifikasi yang lebih responsif, serta peningkatan validasi field input. Perbaikan ini penting untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna dan memastikan SIKP dapat beroperasi secara lebih efisien dan akurat sesuai kebutuhan UPTD.

5 KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang Sistem Informasi Kerja Praktik (SIKP) bagi UPTD Jalan dan Jembatan Kota Palembang yang efektif mengatasi permasalahan administrasi manual. Melalui pendekatan *User-Centered Design* (UCD), SIKP dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kemudahan pengguna pada setiap tahap, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, hingga evaluasi. Hasilnya, SIKP mampu menyederhanakan proses pendaftaran, pengelolaan data, serta mempercepat verifikasi kerja praktik. Antarmuka yang dihasilkan berdasarkan prinsip UCD terbukti intuitif, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga meminimalisir kesalahan penggunaan serta meningkatkan pengalaman pengguna. Secara keseluruhan, perancangan SIKP berbasis UCD ini memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efisiensi administrasi, kualitas layanan, dan mendukung pengelolaan kerja praktik yang lebih terstruktur dan terintegrasi di UPTD Jalan dan Jembatan Kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Fauziah, K. Melisa, and H. Jayadianti, “*User Centered Design Method Approach for User Experience Analysis of Food Delivery Application*,” 2024, pp. 261–273. doi: 10.2991/978-94-6463-366-5_24.
- [2] A. Maulana Adwitiya Nugroho, “Optimalitas Perancangan Website: Pendekatan *User Centered Design* untuk Pengalaman Pengguna Berbagai Usia di Situs Jalan Cantik,” *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 2025.
- [3] Gunadi, Kudadiri Parlindungan, Agustin, Hamdani, and Susanti, “Pengembangan Sistem Penasehat Akademik (SIPEKAD) Menggunakan Metode *User Centered Design*,” *JITSI: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem*
- [4] E. A. Novianti, “LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN BAGIAN TATA KELOLA DEPUTI BIDANG KEBUDAYAAN KEMENTERIAN KOORDINATOR BIDANG PEMBANGUNAN MANUSIA DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA,” 2020.
- [5] Aisyah, “PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE INTERVIEW: LAYANAN KERJA PRAKTIK DENGAN PENDEKATAN *DESIGN THINKING*,” 2024.
- [6] N. N. Simanungkalit, “LAPORAN PRAKTIKERJA LAPANGAN PADA KANTOR BADAN PENGAWASAN KEUANGAN DAN PEMBANGUNAN PERWAKILAN PROVINSI SUMATERA SELATAN BAGIAN AKUNTABILITAS PEMERINTAHAN DAERAH,” 2023.
- [7] R. Aulia, L. Hadjaratie, M. Polin, M. R. Katili, S. Olii, and B. Ahaliki, “Desain UI/UX Sistem Informasi Skripsi dan Kerja Praktik (SISKP) Menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 4, no. 2, 2024, [Online]. Available: www.figma.com
- [8] A. H. Rizky, “LAPORAN KEGIATAN PRAKTIKERJALAPANGAN PADA KANTOR PERWAKILAN BADAN PENGAWASAN KEUANGAN DAN PEMBANGUNAN PROVINSI SUMATERA SELATAN DI BAGIAN SEKRETARIS BIDANG INSTANSI PEMERINTAH PUSAT BIDANG POLITIK, HUKUM, KEAMANAN, PEMBANGUNAN MANUSIADAN KEBUDAYAAN,” 2023.
- [9] P. Fithri, A. Muluk, and R. H. Rayhanda, “Perancangan User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) pada Sistem Informasi PT. XYZ,” *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 3, pp. 280–289, Jan. 2024, doi: 10.25077/teknosi.v9i3.2023.280-289.
- [10] Y. Meisella Kristania, “Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Desa (M-Desa) Dengan Metode *User Centered Design*,” 2021. [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse>
- [11] F. Y. Julian, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD) PADA APLIKASI SIMTIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO,” 2023.
- [12] R. Setiawan, Y. H. Agustin, I. Hartanti, and R. Ningsih, “Perancangan Sistem Informasi Kerja Praktik Berbasis Web,” *Jurnal Algoritma*, [Online]. Available: <https://jurnal.itg.ac.id/>
- [13] F. Sudirjo, D. M. Ratna Tungga Dewa, L. Indra Kesuma, L. Suryaningsih, and E. Yuniarti Utami, “Application of The *User Centered Design* Method To Evaluate The Relationship Between *User Experience*, *User Interface* and Customer Satisfaction on Banking Mobile Application,” *Jurnal Informasi dan Teknologi*, pp. 7–13, Jan. 2024, doi: 10.60083/jidt.v6i1.465.
- [14] I. Hayati and E. Sutomo, “Penerapan *User Centered Design* pada Perancangan Web E-Commerce Alat Kesehatan,” vol. 7, no. 2, pp. 2622–4615, 2022, doi: 10.32493/informatika.v7i2.17200.