

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE “SIKEREN” SEBAGAI
SARANA RAPAT PEGAWAI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(STUDY KASUS: DPRD KOTA PALANGKA RAYA)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



Disusun Oleh:

ZALZABILA KARTIKA SHABIRAH
20.12.1495

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE “SIKEREN” SEBAGAI
SARANA RAPAT PEGAWAI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(STUDY KASUS: DPRD KOTA PALANGKA RAYA)**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



Disusun Oleh:

ZALZABILA KARTIKA SHABIRAH

20.12.1495

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE “SIKEREN” SEBAGAI SARANA RAPAT
PEGAWAI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(STUDY KASUS: DPRD KOTA PALANGKA RAYA)**

yang disusun dan diajukan oleh

ZALZABILA KARTIKA SHABIRAH
20.12.1495

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE “SIKEREN” SEBAGAI SARANA RAPAT
PEGAWAI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(STUDY KASUS: DPRD KOTA PALANGKA RAYA)**

yang disusun dan diajukan oleh

ZALZABILA KARTIKA SHABIRAH

20.12.1495

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nur Widjiyati, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302425

Ikmah, M.Kom
NIK. 190302282

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Zalzabila Kartika Shabirah
NIM : 20.12.1495

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN UI/UX DAN FRONT END WEBSITE "SIKEREN"
SEBAGAI SARANA RAPAT PEGAWAI MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING (STUDY KASUS: DPRD KOTA PALANGKA RAYA)**

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 Juli 2024

Yang Menyatakan,



MITRA
62034ALX168014610
Zalzalila Kartika Shabirah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-Nya kepada peneliti beserta keluarga dan saudara lainnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, pengetahuan, serta dukungan dari banyak pihak yang selama ini membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan senang hati, skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

1. Kepada Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat serta karunia pertolongan-Nya selama peneliti menyusun skripsi;
2. Kepada Dosen Pembimbing saya Ibu Eli Pujiastuti, M.Kom. Terimakasih telah mendukung, membantu dan meyakinkan peneliti bahwa peneliti mampu mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya;
3. Kepada keluarga besar BPC AMIKOM. Terimakasih telah mengingatkan, mendukung, membantu dan membuat peneliti merasa senang dan nyaman bekerja seraya menyelesaikan skripsi;
4. Kepada Papa saya tersayang, Paramarta Persada Dharmabrata, S.Sos. Terimakasih telah mendukung seluruh proses perjalanan perkuliahan peneliti sampai akhirnya peneliti dapat menyelesaikan masa studi skripsi ini serta telah memberi peluang untuk mengambil *project* DPRD dan membantu mempermudah proses perizinan objek penelitian.
5. Kepada Mama saya tercinta, RR. Kukilo Retno Cendrawasih, S.Psi. Terimakasih telah mengiringi proses penyusunan skripsi peneliti dengan doa-doa yang selalu dilantarkan, memberi semangat, motivasi dan dukungan tiada hentinya;
6. Kepada Adik saya tersayang Athallah Rafid Palamarta. Terimakasih sudah selalu ada untuk mendukung dan membantu peneliti selama ini sehingga dapat memberikan kebahagiaan dan semangat bagi peneliti;
7. Kepada Achmad Syafa Adena yang telah kebersamai peneliti dari semester 3 pada hari-hari yang tidak mudah selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi. Terimakasih atas dukungan, motivasi dan semangat yang tiada hentinya serta menjadi tempat bahagia dan senderan atas segala hal yang telah dilalui;
8. Kepada Pakde Ir.Susilo Tri Budiyo dan Budhe Mayasari Yustyaati yang telah memberi banyak dukungan dan nasihat kepada peneliti agar menjadi pribadi yang

- lebih dewasa lagi setelah menyelesaikan skripsi ini untuk masuk ke fase selanjutnya;
9. Kepada Citra Anggraini sahabat peneliti selama masa perkuliahan. Terimakasih sudah selalu ada dalam suka maupun duka serta selalu mendukung dan membantu peneliti dalam segala hal;
 10. Kepada teman-teman group belajar Achmad Syafa Adena, Viki Nugroho Tri P, Abe Shintaro, Akhmad Faisal, Bagas Cahyo Nugroho, Rayhan Renaldy Hafiza P, Mohammad Aufa Hanif, David Diamanta, dan Malik Fajar Wijaksono. Terimakasih telah bekerjasama, saling mendukung, dan suportif dalam masa perkuliahan berlangsung saat mengerjakan *final project* dan tugas lainnya, sehingga peneliti bisa sampai ke tahap skripsi;
 11. Kepada teman-teman kelas 20S1SI 02. Terimakasih telah saling mendukung satu dengan yang lain dan membuat suasana perkuliahan menjadi sangat hangat dan menyenangkan;
 12. Kepada *Team Project Bilden* Achmad Syafa Adena, Akhmad Faisal dan Wafi Hartono. Terimakasih telah berkontribusi aktif dalam menyelesaikan *project* DPRD Palangka Raya ini selama setengah tahun, sehingga peneliti bisa menggunakannya sebagai bahan objek penelitian skripsi;
 13. Kepada kedua sahabat saya Yonika Trisnawati dan Nabila Lendra Al-Alifa. Terimakasih selama masa skripsi ini selalu mengajak peneliti untuk keluar dan bersenang-senang menikmati hidup seraya mendengarkan keluh kesah peneliti serta selalu memotivasi peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini;
 14. Kepada Nita Helmawati. Terimakasih sudah memberikan banyak masukan dan kesempatan selama masa perkuliahan dengan merekomendasikan peneliti menjadi Asisten Dosen dan Staff Management Alumni di BPC;
 15. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya yang telah memberikan kebahagiaan, motivasi, dukungan dan membantu penulisan skripsi ini;

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan ridho-Nya, karena rahmat dan ridho-Nya telah memberikan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sangat baik dan selesai tepat waktu.


Tidak lupa peneliti ucapkan kepada Ibu Eli Pujiastuti selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam pengerjaan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada pihak DPRD Kota Palangka Raya yang telah memberi kesempatan untuk mengerjakan project sistem notulensi mereka dan mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian. Terimakasih atas kerjasama dan dukungan yang peneliti banyak dapatkan dalam proses pengerjaan skripsi.

Terlepas dari semua itu, peneliti sangat menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi sistem yang dibuat, tata bahasanya maupun susunan kalimatnya. Oleh karena itu, dengan tangan terbuka peneliti menerima segala bentuk saran dan kritik agar peneliti dapat memperbaiki skripsi ini.

Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca.

Yogyakarta, Juli 2024

Penulis,



Zalabila Kartika Shabirah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Teoretis	4
1.5.2 Manfaat Praktis	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Dasar Teori	22
2.2.1 <i>Design Thinking</i>	22
2.2.2 <i>User Interface</i>	26
2.2.3 <i>User Experience</i>	26
2.2.4 <i>Wireframe</i>	28
2.2.5 <i>Prototype</i>	28
2.2.6 <i>Front End</i>	30
2.2.7 <i>HTML (Hyper Text Markup Language)</i>	30
2.2.8 <i>CSS (Cascading Style Sheets)</i>	31
2.2.9 <i>Java Script</i>	32
2.2.10 <i>Website</i>	32
2.2.11 Teknik Pengumpulan Data.....	33
2.2.12 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	33

BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Objek Penelitian	35
3.2 Alur Penelitian	35
3.3 Alat dan Bahan	42
3.3.1 Alat atau instrumen	42
3.3.2 Data Penelitian	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 <i>Emphatize</i>	49
4.1.1 <i>Observasi</i> (Pengamatan)	49
4.1.2 <i>User Interview</i> (Wawancara)	53
4.1.3 <i>Empathy Map</i> (Peta Empati)	54
4.2 <i>Define</i>	56
4.2.1 <i>User Persona</i>	56
4.2.2 <i>Affinity Diagram</i>	57
4.3 <i>Ideate</i>	58
4.3.1 <i>Brainstroming</i>	58
4.3.2 <i>Sitemap</i>	60
4.3.3 <i>User Flow</i>	61
4.4 <i>Prototype</i>	63
4.4.1 <i>Wireframe Low Fidelity</i>	63
4.4.2 <i>Wireframe High Fidelity</i>	71
4.4.3 <i>Design System</i>	80
4.5 <i>Test</i>	82
4.6 <i>Implementasi Frontend</i>	85
BAB V PENUTUP	98
5.1 Kesimpulan	98
5.1 Saran	98
REFERENSI	100
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	13
Tabel 3. 1 Alat	42
Tabel 3. 2 Pertanyaan.....	44
Tabel 3. 3 Pertanyaan Kuesioner	45
Tabel 3. 4 Penjelasan Skala Likert.....	46
Tabel 3. 5 Rumus <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	47
Tabel 3. 6 Kriteria Responden	47
Tabel 3. 7 Kategori Penilaian <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	48
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara	53
Tabel 4. 2 Hasil Pengumpulan Data Responden.....	82
Tabel 4. 3 Hasil Skor Rata-rata.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Methodology Design Thinking</i>	23
Gambar 2. 2 <i>Question and SUS parameter values</i>	34
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	36
Gambar 3. 2 Alat.....	42
Gambar 3. 3 Pertanyaan.....	44
Gambar 3. 4 Penjelasan Skala Likert.....	46
Gambar 3. 5 Penilaian skala akhir Score SUS	47
Gambar 3. 6 Kategori Penilaian <i>System Usability Scale (SUS)</i>	48
Gambar 4. 1 Tampilan awal sistem saat ini	50
Gambar 4. 2 Tampilan sub menu pengaturan	50
Gambar 4. 3 Tampilan form rapat	51
Gambar 4. 4 Tampilan sistem saat ini.....	52
Gambar 4. 5 Empathy Map responden bapak Muhammad Saiful Mujab	55
Gambar 4. 6 Empathy Map responden ibu Hj. Sitti Masmah.....	55
Gambar 4. 7 <i>User Persona Admin</i>	56
Gambar 4. 8 <i>User Persona Notula</i>	57
Gambar 4. 9 <i>Affinity Diagram</i>	58
Gambar 4. 10 Hasil <i>Brainstroming</i>	59
Gambar 4. 11 Prioritas Ide <i>Brainstroming</i>	60
Gambar 4. 12 <i>Sitemap</i>	61
Gambar 4. 13 <i>User flow Login</i>	61
Gambar 4. 14 <i>User flow Daftar Rapat</i>	62
Gambar 4. 15 <i>User flow Rapat</i>	62
Gambar 4. 16 <i>User flow Kelola Rapat</i>	62

Gambar 4. 17 <i>User Flow</i> Konfigurasi Peserta.....	62
Gambar 4. 18 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Login.....	64
Gambar 4. 19 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Rapat.....	65
Gambar 4. 20 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Rapat Baru	66
Gambar 4. 21 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Rincian Rapat	67
Gambar 4. 22 <i>Wireframe Low Fidelity</i> <i>Speech-to-text</i>	68
Gambar 4. 23 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Rincian Kelola Rapat.....	69
Gambar 4. 24 <i>Wireframe Low Fidelity</i> Konfigurasi Rapat.....	70
Gambar 4. 25 <i>Wireframe High Fidelity</i> Login.....	72
Gambar 4. 26 <i>Wireframe High Fidelity</i> Rapat.....	73
Gambar 4. 27 <i>Wireframe High Fidelity</i> Rapat Baru.....	75
Gambar 4. 28 <i>Wireframe High Fidelity</i> Rincian Rapat	76
Gambar 4. 29 <i>Wireframe High Fidelity</i> <i>Speech-to-text</i>	77
Gambar 4. 30 <i>Wireframe High Fidelity</i> Kelola Rapat	78
Gambar 4. 31 <i>Wireframe High Fidelity</i> Konfigurasi Peserta	79
Gambar 4. 32 <i>Design System</i>	80
Gambar 4. 33 <i>Codingan Login</i>	85
Gambar 4. 34 Implementasi Tampilan Login	86
Gambar 4. 35 <i>Codingan</i> Rapat	87
Gambar 4. 36 <i>Codingan</i> Rapat	87
Gambar 4. 37 Implementasi Tampilan Rapat	88
Gambar 4. 38 <i>Codingan</i> Rapat Baru.....	89
Gambar 4. 39 <i>Codingan</i> Rapat Baru.....	89
Gambar 4. 40 Implementasi Tampilan Rapat Baru	90
Gambar 4. 41 <i>Codingan</i> Rincian Rapat.....	91
Gambar 4. 42 Implementasi Halaman Rincian Rapat.....	92

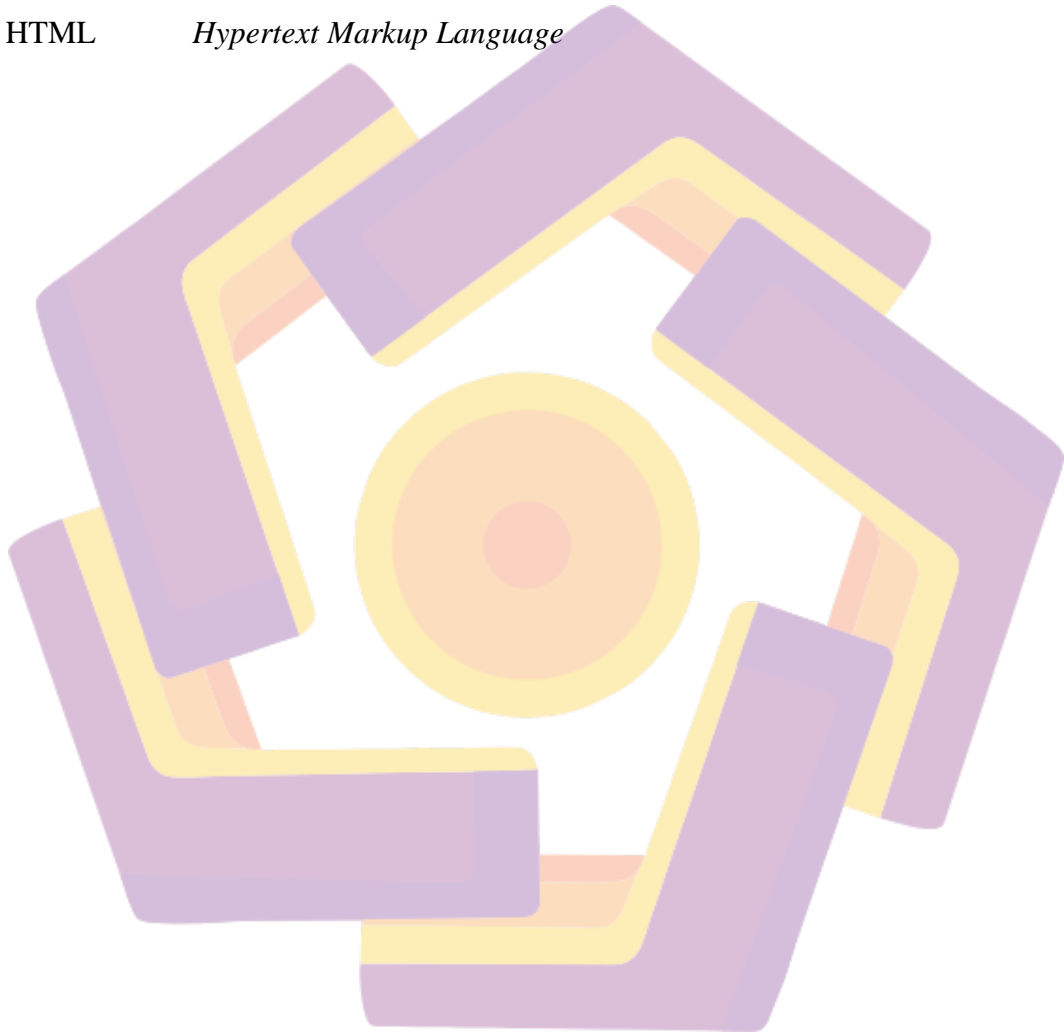
Gambar 4. 43 <i>Codingan Speech-to-text</i>	93
Gambar 4. 44 Implementasi Halaman Speech-to-Text.....	94
Gambar 4. 45 <i>Codingan</i> Kelola Rapat.....	95
Gambar 4. 46 Implementasi Halaman Kelola Acara	96
Gambar 4. 47 <i>Codingan</i> Konfigurasi Peserta	97
Gambar 4. 48 Implementasi Halaman Konfigurasi Peserta.....	97
Gambar 4. 49 Bukti Wawancara Obyek.....	103
Gambar 4. 50 Bukti Permintaan Fitur.....	104
Gambar 4. 51 Bukti Acuan Pertanyaan	105
Gambar 4. 52 Bukti Pertanyaan Kuesioner	106
Gambar 4. 53 Bukti Pertanyaan Kuesioner	107
Gambar 4. 54 Bukti Pertanyaan Kuesioner	108
Gambar 4. 55 Bukti Data Hasil Kuesioner	109
Gambar 4. 56 Bukti Data Hasil Kuesioner	110
Gambar 4. 57 Bukti Data Hasil Kuesioner	111
Gambar 4. 58 Bukti Data Hasil Kuesioner	112
Gambar 4. 59 Bukti Data Hasil Kuesioner	113
Gambar 4. 60 Bukti Data Hasil Kuesioner	114
Gambar 4. 61 Bukti Data Hasil Kuesioner	115
Gambar 4. 62 Bukti Data Hasil Kuesioner	116
Gambar 4. 63 Bukti Output Notulen.....	117

DAFTAR LAMPIRAN

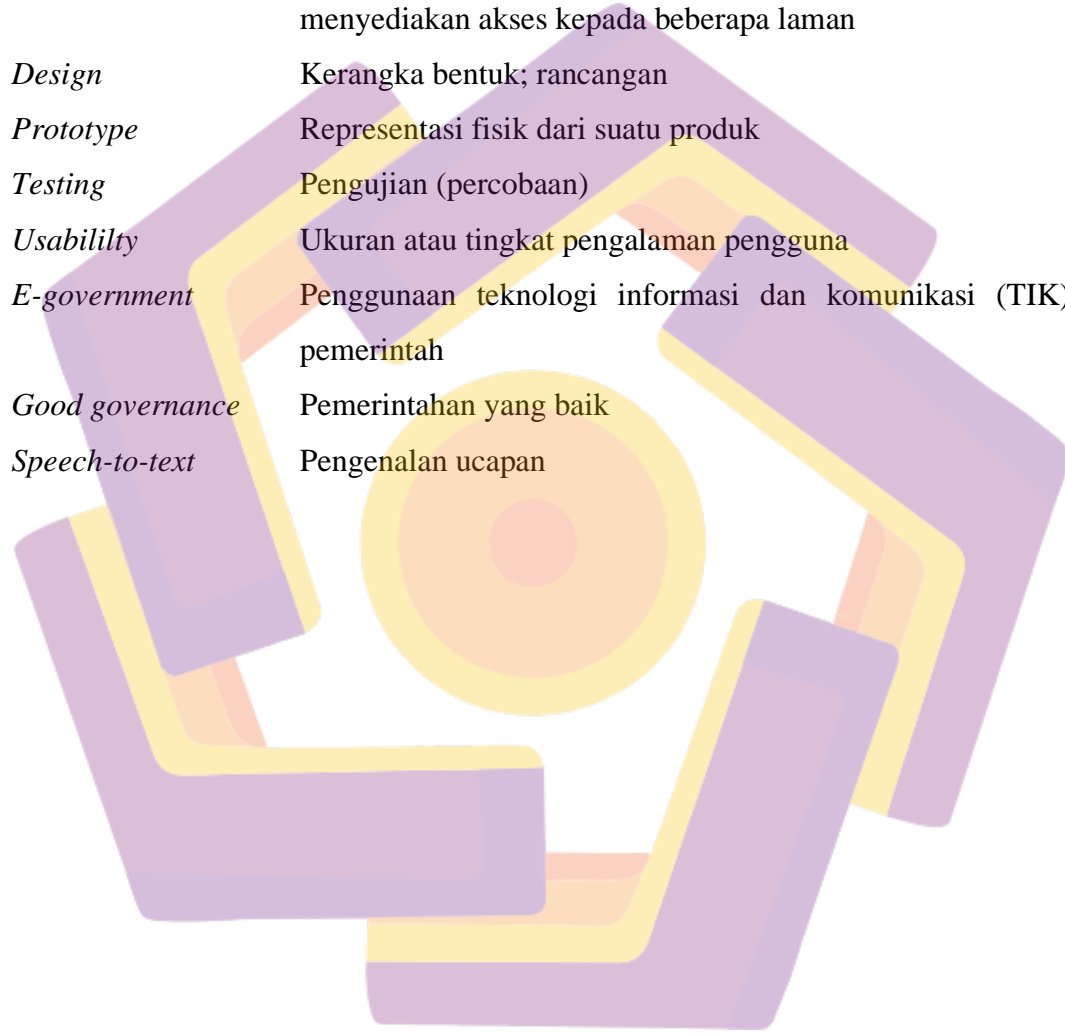
Lampiran 1 Bukti Wawancara Obyek	103
Lampiran 2 Bukti Permintaan Fitur	104
Lampiran 3 Bukti Acuan Pertanyaan.....	105
Lampiran 4 Bukti Pertanyaan Kuesioner.....	106
Lampiran 5 Bukti Pertanyaan Kuesioner.....	107
Lampiran 6 Bukti Pertanyaan Kuesioner.....	108
Lampiran 7 Bukti Data Hasil Kuesioner.....	109
Lampiran 8 Bukti Data Hasil Kuesioner.....	110
Lampiran 9 Bukti Data Hasil Kuesioner.....	111
Lampiran 10 Bukti Data Hasil Kuesioner.....	112
Lampiran 11 Bukti Data Hasil Kuesioner.....	113
Lampiran 12 Bukti Data Hasil Kuesioner.....	114
Lampiran 13 Bukti Data Hasil Kuesioner.....	115
Lampiran 14 Bukti Data Hasil Kuesioner.....	116
Lampiran 15 Bukti Output Notulen	117

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
SUS	<i>System Usability Scale</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheet</i>
JS	<i>Java Script</i>
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>



DAFTAR ISTILAH



<i>Effective</i>	Suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai.
<i>Efficiency</i>	Melakukan sesuatu melalui cara paling optimal
<i>Website</i>	Program Komputer yang menjalankan peladen (server) yang menyediakan akses kepada beberapa laman
<i>Design</i>	Kerangka bentuk; rancangan
<i>Prototype</i>	Representasi fisik dari suatu produk
<i>Testing</i>	Pengujian (percobaan)
<i>Usability</i>	Ukuran atau tingkat pengalaman pengguna
<i>E-government</i>	Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh pemerintah
<i>Good governance</i>	Pemerintahan yang baik
<i>Speech-to-text</i>	Pengenalan ucapan

INTISARI

Dalam lembaga pemerintahan DPRD, perbedaan cara berpikir diantara anggotanya seringkali memerlukan musyawarah melalui rapat. Namun, seiring berjalannya waktu, notulen rapat yang dilakukan terbilang masih menghambat pelayanan di Sekretariat DPRD Kota Palangka Raya. Kemudian, terdapat kekhawatiran mengenai desain visual dan pengalaman pengguna yang dianggap ketinggalan zaman dan masih menggunakan aplikasi *desktop*. Maka dari itu, aspek dalam penelitian ini berfokus pada perancangan antarmuka pengguna UI/UX dan pengembangan *website Front End* pada Aplikasi Kegiatan Rapat berbasis Elektronik Notula (SI KEREN). Hal ini menjadi fokus DPRD Kota Palangka Raya dalam upaya meningkatkan strategi dalam meningkatkan proses penulisan notulen rapat. Penelitian ini menerapkan metodologi dengan memanfaatkan konsep *Design Thinking* sebagai landasan pendekatannya untuk memberikan solusi yang konkret terhadap permasalahan yang ada berdasarkan pada informasi dan umpan balik yang didapatkan dari para pemakai aplikasi. Proses penelitian ini mencakup *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*. Kesimpulan akhir dari penelitian ini menghasilkan sebuah tampilan *Front End* menggunakan bahasa pemrograman *HTML, CSS, dan Javascript* serta menggunakan *framework Flowbite*. Berdasarkan hasil pengujian *Prototype* yang dilakukan kepada 30 responden dengan uji coba yang dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* yang memperoleh skor dengan nilai rerata sebesar 79 dan dikategorikan sebagai *Acceptable* dengan *grade B Excellent*. Penelitian diharapkan mampu memberikan rekomendasi rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) dan pengembangan *website Front End* yang paling tepat dan selaras dengan kebutuhan dari para pengguna.

Kata kunci: *Design Thinking, UI/UX, Aplikasi Kegiatan Rapat, SUS*

ABSTRACT

In government institutions, such as the Regional People's Representative Council (DPRD), differences in thought processes among members often require deliberation through meetings. However, over time, the meeting minutes taken during these meetings have hindered the services provided by the Secretariat of the Palangka Raya City DPRD. Additionally, there are concerns regarding the outdated visual design and user experience, as the current system still relies on desktop applications. Consequently, this research focuses on designing a user interface (UI/UX) and developing a front-end website for the Electronic Minutes Meeting Activities Application (SI KEREN). This initiative has become a priority for the Palangka Raya City DPRD in their efforts to improve strategies for enhancing the minute-taking process during meetings. The research employs a methodology based on the Design Thinking concept as a foundational approach to provide concrete solutions to existing problems based on information and feedback obtained from application users. The research process includes Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test phases. The final outcome of this research is a front-end interface developed using HTML, CSS, and JavaScript programming languages, as well as the Flowbite framework. Based on prototype testing conducted with 30 respondents using the System Usability Scale (SUS), a mean score of 79 was achieved, categorized as Acceptable with a grade of B Excellent. This research aims to provide recommendations for the most appropriate user interface (UI/UX) design and front-end website development that aligns with the needs of the users.

Keywords: *Design Thinking, UI/UX, Meeting Activity Application, SUS*