

**PERANCANGAN UI/ UX WEBSITE DOPADU (DATA
OLAHAN PERSEKTORAL TERPADU) DISKOMINFO
GUNUNGKIDUL DENGAN METODE DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

Nama : Tiyas Ayu Cahyani

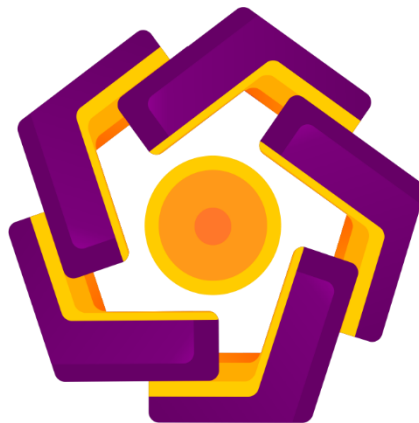
NIM : 22.01.4848

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN UI/ UX WEBSITE DOPADU (DATA
OLAHAN PERSEKTORAL TERPADU) DISKOMINFO
GUNUNGKIDUL DENGAN METODE DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Nama : Tiyas Ayu Cahyani

NIM : 22.01.4848

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

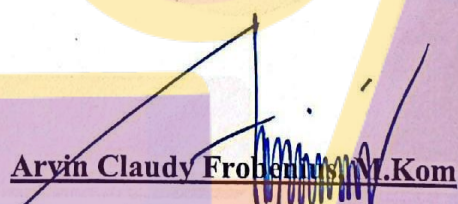
TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UI/ UX WEBSITE DOPADU (DATA OLAHAN
PERSEKTORAL TERPADU) DISKOMINFO GUNUNGKIDUL DENGAN
METODE DESIGN THINKING**
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tiyas Ayu Cahyani
22.01.4848

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 25 Juni 2025

Dosen Pembimbing,


Aryin Claudy Frobenius, S.Pd, M.Kom
NIK. 190302495

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UI/ UX WEBSITE DOPADU (DATA
OLAHAN PERSEKTORAL TERPADU) DISKOMINFO
GUNUNGKIDUL DENGAN METODE DESIGN THINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Tiyas Ayu Cahyani
22.01.4848

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

Surva Tri Atmaia Ramadhani, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302481

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 25 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Tiyas Ayu Cahyani
NIM : 22.01.4848

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/ UX WEBSITE DOPADU (DATA OLAHAN PERSEKTORAL TERPADU) DISKOMINFO GUNUNGKIDUL DENGAN METODE DESIGN THINKING

Dosen Pembimbing : Arvin Claudy Frobenius, 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, 25 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Tiyas Ayu Cahyani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Segala pencapaian dalam proses penyusunan ini tidak terlepas dari kehendak dan pertolongan-Nya.

Dengan penuh hormat dan rasa syukur, Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan moral, semangat, kasih sayang, doa, serta pengorbanan tiada henti yang diberikan oleh bapak dan ibu adalah fondasi kokoh yang senantiasa menopang perjalanan penulis meraih cita-cita dan impian. Tanpa bimbingan dan nasihat yang bijaksana dari beliau, penulis tidak akan mampu melewati tantangan dan rintangan yang ada dengan penuh keyakinan dan keteguhan hati. Semoga setiap jerih payah dan perhatian yang tak terhingga tersebut mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT, serta menjadi ladang pahala yang senantiasa menguatkan tali kasih antara penulis dan orang tua.

Tak lupa, penulis juga mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada sahabat-sahabat yang setia mendampingi dalam suka maupun duka. Persahabatan yang terjalin tidak hanya menjadi sumber kebahagiaan, akan tetapi juga penyemangat yang tak ternilai dalam menggapai tujuan hidup. Keberadaan mereka memberikan makna dan warna tersendiri dalam perjalanan ini, membantu penulis untuk terus maju dan berkembang dengan semangat kebersamaan yang erat.

Terakhir, penulis mendedikasikan karya dan usaha ini sebagai bentuk penghargaan kepada diri sendiri—atas ketekunan, ketabahan, serta perjuangan yang telah dijalani selama ini. Penghargaan ini bukan sekadar simbol keberhasilan, melainkan peringatan agar selalu rendah hati dan terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga keuletan dan dedikasi yang telah diberikan menjadi bekal berharga dalam menghadapi masa depan yang penuh harapan. Dengan penuh kesadaran, penulis meyakini bahwa setiap langkah perjalanan ini adalah buah dari kerja keras yang dipadukan dengan doa serta keyakinan yang kuat akan pencapaian tujuan kehidupan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan UI/UX Website DOPADU (Data Olahan Persektoral Terpadu) Diskominfo Gunungkidul dengan Metode Design Thinking” dengan baik dan tepat waktu.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Arvin Claudy Forbenius, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
3. Seluruh dosen, staff, dan civitas akademika Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu, wawasan, kesempatan untuk berkembang selama masa studi.
4. Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gunungkidul yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
5. Teman – teman yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan dalam penulis menyelesaikan studi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi pembaca serta menjadi referensi yang berguna di bidang yang terkait.

Yogyakarta, 25 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Perumusan masalah.....	3
1. 3 Tujuan Penelitian	3
1. 4 Batasan Masalah	3
1. 5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2. 1 Literature Review.....	5
2. 2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 User Interface	9
2.2.2 User Experience	9
2.2.3 Website	9
2.2.4 Figma	10
2.2.5 Design Thinking.....	11
2.2.6 User Flow	11
2.2.7 User Persona	11
2.2.8 Wireframe	12
2.2.9 Mockup	12

2.2.10	Maze.....	12
2.2.11	HTML (HyperText Markup Language).....	13
2.2.12	CSS (Cascading Style Sheets)	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		14
3.1	Pengumpulan Kebutuhan	14
3.1.1	Struktur Organisasi	14
3.1.2	Kebutuhan Hardware	15
3.1.3	Kebutuhan Software.....	16
3.2	Langkah Penelitian.....	17
3.2.1.	Identifikasi Masalah.....	17
3.2.2.	Studi Literatur	18
3.2.3.	Tahap Empathize.....	18
3.2.4.	Tahap Define.....	23
3.2.5.	Tahap Ideate.....	24
3.2.6.	Tahap Prototype	25
3.2.7.	Tahap Test.....	36
3.2.8.	Pengumpulan Data	39
3.2.9.	Implementasi Frontend	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Implementasi	41
4.1.1	High Fidelity	41
4.1.2	Testing.....	54
4.1.3	Pengumpulan Data	62
4.1.4	Implementasi Frontend	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN.....		95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Design Thinking	11
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	14
Gambar 3. 2 Langkah Penelitian.....	17
Gambar 3. 3 Empathy Map	21
Gambar 3. 4 User Persona.....	23
Gambar 3. 5 User Journey Map	24
Gambar 3. 6 Sitemap.....	24
Gambar 3. 7 User Flow	25
Gambar 3. 8 Wireframe Landing Page DOPADU.....	26
Gambar 3. 9 Wireframe Profil Diskominfo	26
Gambar 3. 10 Wireframe Agenda.....	27
Gambar 3. 11 Wireframe Search Agenda	27
Gambar 3. 12 Wireframe Aduan.....	28
Gambar 3. 13 Wireframe Data Informasi Publik.....	28
Gambar 3. 14 Wireframe Dokumen Regulasi.....	29
Gambar 3. 15 Wireframe Aset	29
Gambar 3. 16 Wireframe Kepegawaian.....	30
Gambar 3. 17 Wireframe Anggaran.....	30
Gambar 3. 18 Wireframe Kumpulan Website Pemkab.....	31
Gambar 3. 19 Wireframe Kumpulan Sosmed Pemkab	31
Gambar 3. 20 Wireframe Kumpulan Instagram KIM.....	32
Gambar 3. 21 Wireframe Detail Informasi Menara Jaringan	32
Gambar 3. 22 Wireframe Daftar Menara Jaringan	33
Gambar 3. 23 Wireframe Share Menara Jaringan.....	33
Gambar 3. 24 Wireframe Rute Menara Jaringan	33
Gambar 3. 25 Wireframe Rute Menara Jaringan	34
Gambar 3. 26 Wireframe Berita dan Pengumuman	34
Gambar 3. 27 Wireframe Search Berita.....	35
Gambar 3. 28 Wireframe Komentar Berita.....	35
Gambar 3. 29 Wireframe Share Berita.....	35

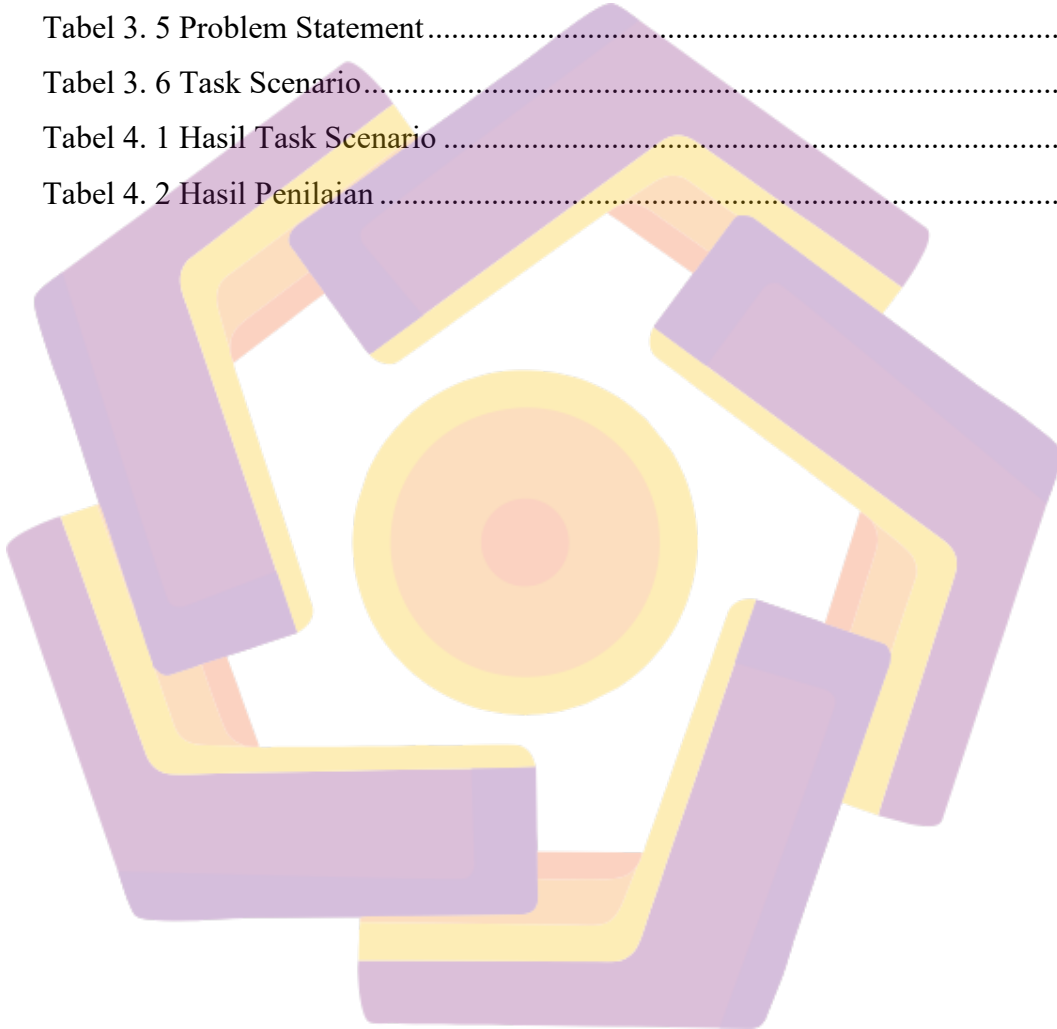
Gambar 4. 1 Design System.....	41
Gambar 4. 2 High-Fidelity Landing Page.....	42
Gambar 4. 3 High-Fidelity Profil.....	43
Gambar 4. 4 High Fidelity Agenda.....	43
Gambar 4. 5 High-Fidelity Search Agenda.....	44
Gambar 4. 6 High Fidelity Aduan.....	44
Gambar 4. 7 High Fidelity Data Informasi Publik.....	45
Gambar 4. 8 High Fidelity Search Informasi Publik	45
Gambar 4. 9 High-Fidelity Regulasi.....	46
Gambar 4. 10 High-Fidelity Aset.....	46
Gambar 4. 11 High-Fidelity Kepegawaian.....	47
Gambar 4. 12 High-Fidelity Anggaran	48
Gambar 4. 13 High-Fidelity Sosmed Pemkab	48
Gambar 4. 14 High-Fidelity Instagram KIM	49
Gambar 4. 15 High-Fidelity Menara Jaringan	49
Gambar 4. 16 High-Fidelity Menara Sedang Perbaikan.....	50
Gambar 4. 17 High-Fidelity Menara Tidak Aktif.....	50
Gambar 4. 18 High-Fidelity Daftar Menara.....	51
Gambar 4. 19 High-Fidelity Bagikan Menara	51
Gambar 4. 20 High-Fidelity Rute Menara	52
Gambar 4. 21 High-Fidelity Detail Rute Menara	52
Gambar 4. 22 High-Fidelity Detail Berita	53
Gambar 4. 23 High-Fidelity Search Berita	53
Gambar 4. 24 High Fidelity Bagikan Berita	54
Gambar 4. 25 High Fidelity Komentar Berita	54
Gambar 4. 26 Hasil Skenario Tugas 1	54
Gambar 4. 27 Hasil Skenario Tugas 2	55
Gambar 4. 28 Hasil Skenario Tugas 3	55
Gambar 4. 29 Hasil Skenario Tugas 4	56
Gambar 4. 30 Hasil Skenario Tugas 5	56
Gambar 4. 31 Hasil Skenario Tugas 6	57
Gambar 4. 32 Hasil Skenario Tugas 7	57

Gambar 4. 33 Hasil Skenario Tugas 8	57
Gambar 4. 34 Hasil Skenario Tugas 9	58
Gambar 4. 35 Hasil Skenario Tugas 10	58
Gambar 4. 36 Hasil Skenario Tugas 11	59
Gambar 4. 37 Hasil Skenario Tugas 12	59
Gambar 4. 38 Hasil Skenario Tugas 13	60
Gambar 4. 39 Hasil Skenario Tugas 14	60
Gambar 4. 40 Hasil Skenario Tugas 15	61
Gambar 4. 41 Hasil Skenario Tugas 16	61
Gambar 4. 42 Hasil Skenario Tugas 17	62
Gambar 4. 43 Hasil Pengujian Maze	63
Gambar 4. 44 Frontend Landing Page	68
Gambar 4. 45 Hasil Frontend Landing Page.....	71
Gambar 4. 46 Frontend Profil	72
Gambar 4. 47 Hasil Frontend Profil.....	72
Gambar 4. 48 Frontend Agenda.....	73
Gambar 4. 49 Frontend Search Agenda.....	73
Gambar 4. 50 Hasil Frontend Agenda	74
Gambar 4. 51 Hasil Frontend Search Agenda.....	74
Gambar 4. 52 Frontend Aduan.....	74
Gambar 4. 53 Hasil Frontend Aduan	75
Gambar 4. 54 Frontend Informasi Publik	75
Gambar 4. 55 Frontend Search Informasi Publik	76
Gambar 4. 56 Hasil Frontend Informasi Publik.....	76
Gambar 4. 57 Hasil Frontend Search Informasi	76
Gambar 4. 58 Frontend Regulasi	77
Gambar 4. 59 Hasil Frontend Regulasi.....	77
Gambar 4. 60 Frontend Aset.....	77
Gambar 4. 61 Hasil Frontend Aset.....	78
Gambar 4. 62 Frontend Pegawai.....	78
Gambar 4. 63 Hasil Frontend Pegawai	79
Gambar 4. 64 Frontend Anggaran.....	80

Gambar 4. 65 Hasil Frontend Anggaran	80
Gambar 4. 66 Frontend Sosmed Pemkab	81
Gambar 4. 67 Hasil Frontend Sosmed Pemkab	81
Gambar 4. 68 Frontend Instagram KIM	82
Gambar 4. 69 Hasil Frontend Instagram KIM	82
Gambar 4. 70 Frontend Detail Menara Jaringan.....	83
Gambar 4. 71 Hasil Frontend Menara Jaringan	83
Gambar 4. 72 Frontend Bagikan Menara.....	84
Gambar 4. 73 Hasil Frontend Bagikan Menara	84
Gambar 4. 74 Frontend Daftar Menara.....	85
Gambar 4. 75 Hasil Frontend Daftar Menara	85
Gambar 4. 76 Frontend Rute Menara.....	86
Gambar 4. 77 Hasil Frontend Rute Menara	86
Gambar 4. 78 Frontend Detail Rute Menara.....	86
Gambar 4. 79 Hasil Frontend Detail Rute Menara	87
Gambar 4. 80 Frontend Detail Berita.....	87
Gambar 4. 81 Hasil Frontend Detail Berita	88
Gambar 4. 82 Frontend Komentar Berita.....	88
Gambar 4. 83 Hasil Frontend Komentar Berita	89
Gambar 4. 84 Frontend Bagikan Berita	89
Gambar 4. 85 Hasil Frontend Bagikan Berita.....	90

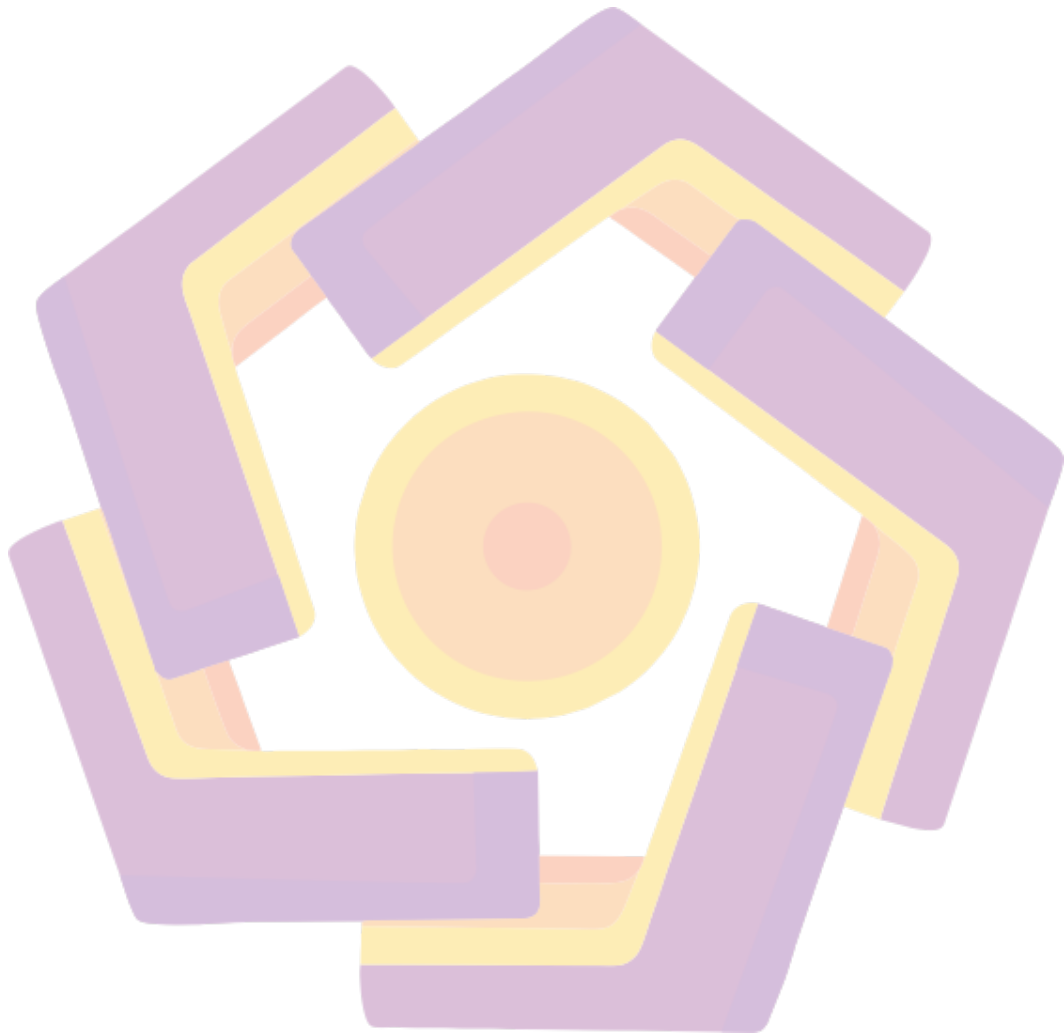
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Keaslian Penelitian	7
Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)	15
Tabel 3. 2 Kebutuhan Software (Perangkat Lunak).....	16
Tabel 3. 3 Pertanyaan Kuesioner	19
Tabel 3. 4 Ringkasan Hasil Kuesioner.....	20
Tabel 3. 5 Problem Statement.....	22
Tabel 3. 6 Task Scenario.....	36
Tabel 4. 1 Hasil Task Scenario	63
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian	65



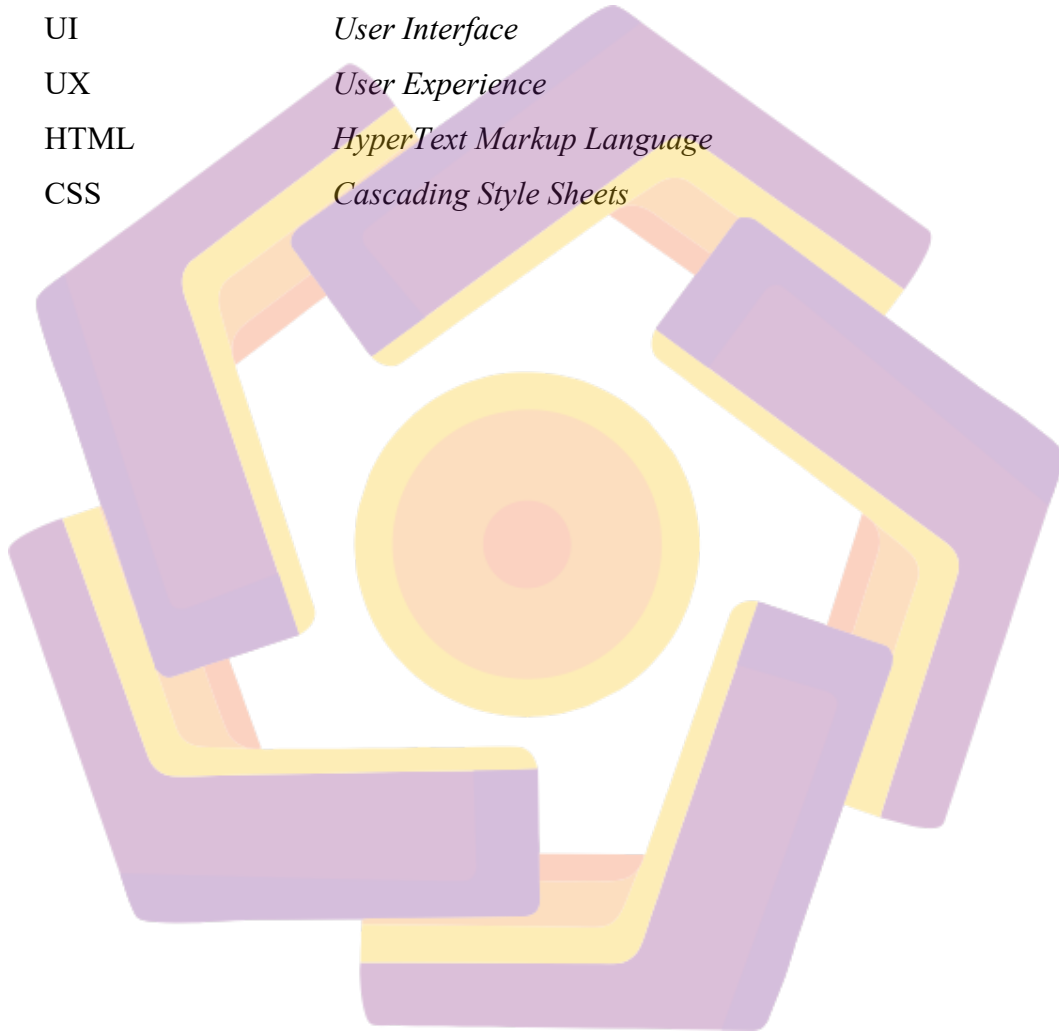
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian (SIP).....	95
---	----

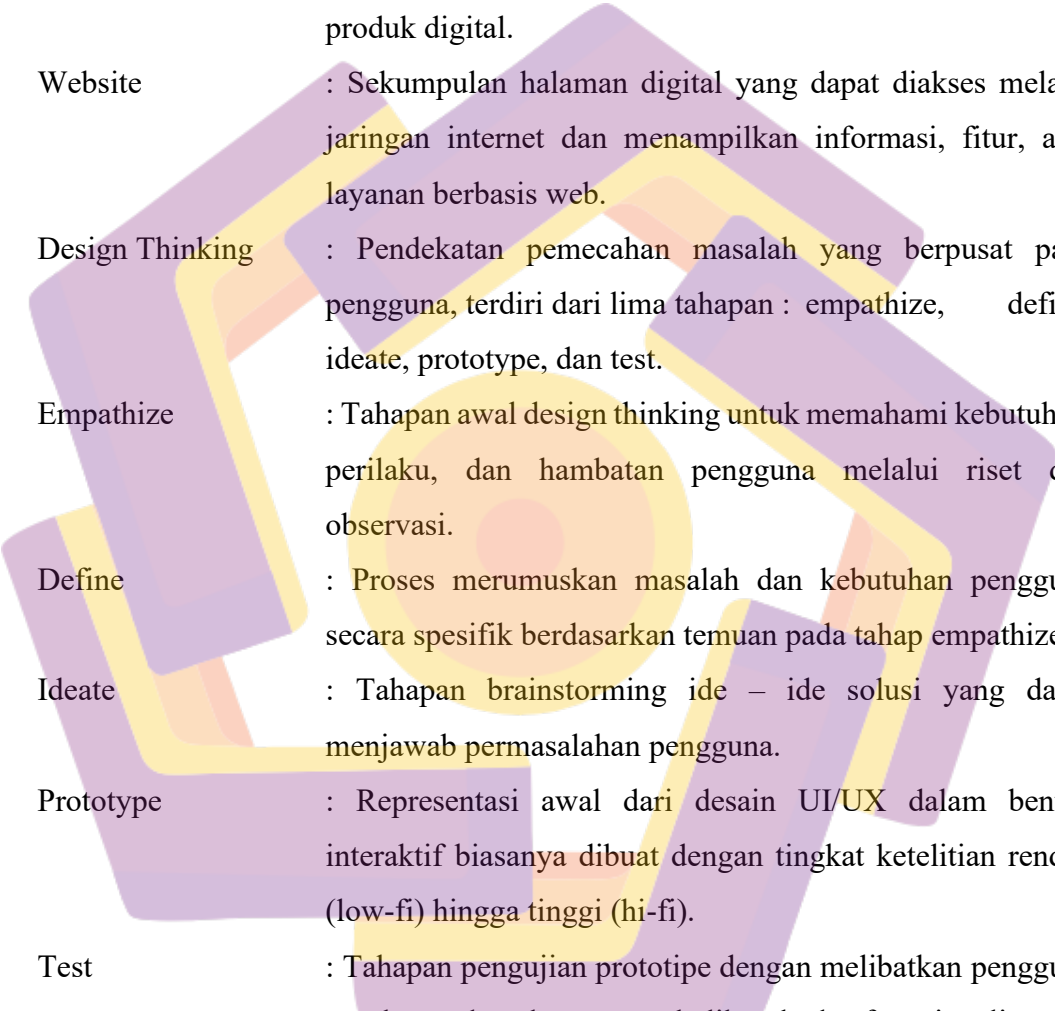


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

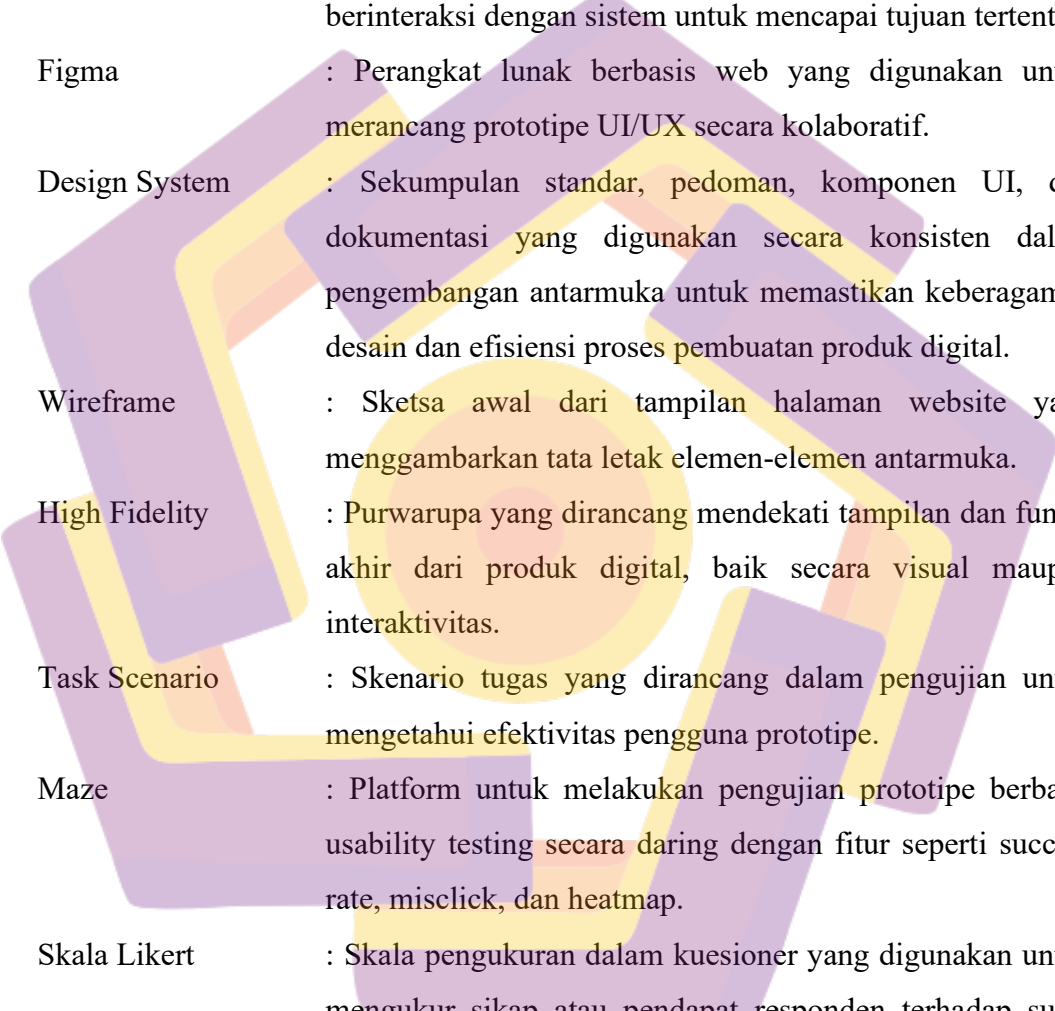
%	Persentase
X	Tanda Perkalian
TIK	Teknologi Informasi dan Komunikasi
DOPADU	Data Olahan Persektoral Terpadu
DISKOMINFO	Dinas Komunikasi dan Informatika
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>



DAFTAR ISTILAH



UI (User Interface)	: Antarmuka pengguna; elemen visual dari aplikasi atau website yang memungkinkan interaksi antara pengguna dengan sistem.
UX (User Experience)	: Pengalaman pengguna; keseluruhan persepsi, emosi, dan respon pengguna saat berinteraksi dengan sistem atau produk digital.
Website	: Sekumpulan halaman digital yang dapat diakses melalui jaringan internet dan menampilkan informasi, fitur, atau layanan berbasis web.
Design Thinking	: Pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna, terdiri dari lima tahapan : empathize, define, ideate, prototype, dan test.
Empathize	: Tahapan awal design thinking untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan hambatan pengguna melalui riset dan observasi.
Define	: Proses merumuskan masalah dan kebutuhan pengguna secara spesifik berdasarkan temuan pada tahap empathize.
Ideate	: Tahapan brainstorming ide – ide solusi yang dapat menjawab permasalahan pengguna.
Prototype	: Representasi awal dari desain UI/UX dalam bentuk interaktif biasanya dibuat dengan tingkat ketelitian rendah (low-fi) hingga tinggi (hi-fi).
Test	: Tahapan pengujian prototipe dengan melibatkan pengguna untuk mendapatkan umpan balik terhadap fungsionalitas dan tampilan desain.
Empathy Map	: Representasi visual yang menggambarkan apa yang dirasakan, dipikirkan, didengar dan dilihat oleh pengguna dalam memahami kebutuhannya.

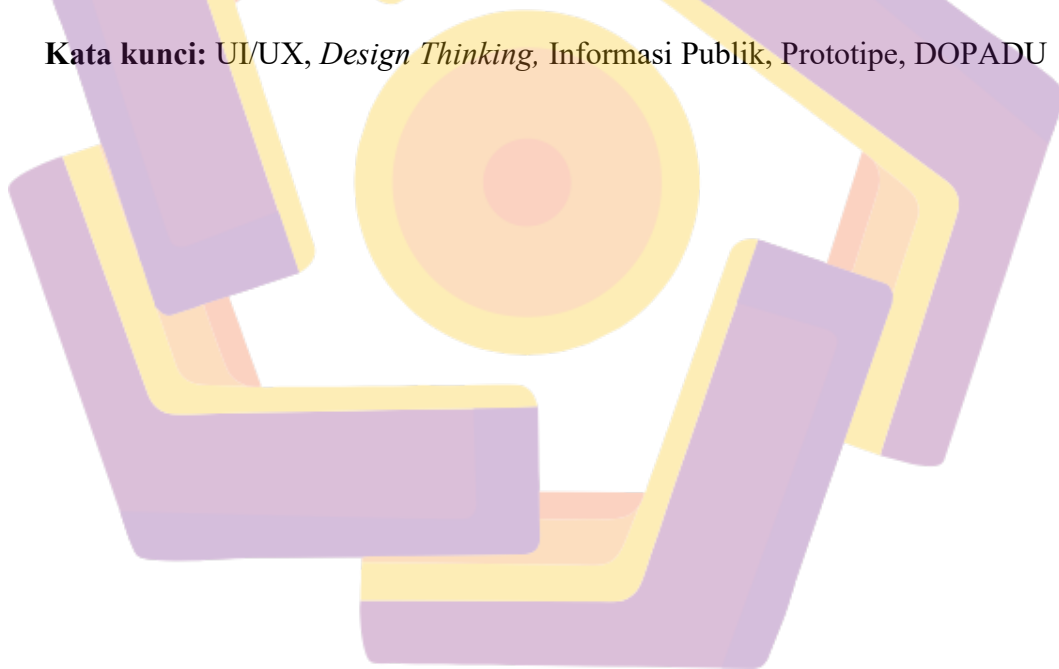


Problem Statement	: Pernyataan masalah; rumusan yang menjelaskan secara spesifik inti permasalahan yang akan diselesaikan dalam suatu penelitian atau proyek desain.
User Persona	: Representasi karakter fiktif dari calon pengguna berdasarkan hasil riset untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna.
User Journey Map	: Visualisasi perjalanan pengguna dari awal hingga akhir saat berinteraksi dengan sistem untuk mencapai tujuan tertentu.
Figma	: Perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk merancang prototipe UI/UX secara kolaboratif.
Design System	: Sekumpulan standar, pedoman, komponen UI, dan dokumentasi yang digunakan secara konsisten dalam pengembangan antarmuka untuk memastikan keberagaman desain dan efisiensi proses pembuatan produk digital.
Wireframe	: Sketsa awal dari tampilan halaman website yang menggambarkan tata letak elemen-elemen antarmuka.
High Fidelity	: Purwarupa yang dirancang mendekati tampilan dan fungsi akhir dari produk digital, baik secara visual maupun interaktivitas.
Task Scenario	: Skenario tugas yang dirancang dalam pengujian untuk mengetahui efektivitas pengguna prototipe.
Maze	: Platform untuk melakukan pengujian prototipe berbasis usability testing secara daring dengan fitur seperti success rate, misclick, dan heatmap.
Skala Likert	: Skala pengukuran dalam kuesioner yang digunakan untuk mengukur sikap atau pendapat responden terhadap suatu pernyataan atau fitur.
HTML	: HyperText Markup Language; bahasa dasar untuk menyusun struktur halaman website.
CSS	: Cascading Style Sheets; bahasa untuk mengatur tampilan visual dan tata letak dalam halaman website.

INTISARI

Kurangnya integrasi data dan keterbukaan informasi publik di Diskominfo Gunungkidul menjadi kendala utama dalam penyampaian informasi yang efektif dan efisien. Masyarakat masih mengalami kesulitan dalam mengakses informasi publik seperti dokumen keuangan, regulasi, menara jaringan, dan berita resmi pemerintah karena tidak adanya satu portal terpusat yang dapat diandalkan. Hal ini berdampak pada keterbatasan transparansi dan rendahnya partisipasi publik dalam pemanfaatan informasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari website DOPADU sebagai solusi digital terintegrasi. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*, yang mencakup lima tahapan : *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, *prototyping* menggunakan Figma, serta *usability testing* menggunakan platform *Maze*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal, dengan skor *usability testing* sebesar 93.67%. penilaian dari 20 responden menunjukkan bahwa fitur dan tampilan prototipe tergolong sangat baik. Hasil ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh Diskominfo Gunungkidul sebagai acuan pengembangan sistem informasi publik yang lebih menyeluruh dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat.

Kata kunci: UI/UX, *Design Thinking*, Informasi Publik, Prototipe, DOPADU



ABSTRACT

The lack of data integration and transparency in public information management at the Gunungkidul Communication and Informatics (Diskominfo) has become a major obstacle in delivering effective and efficient information services. The public still faces difficulties accessing key information such as financial documents, regulations, networks tower, and official news due to the absence of a centralized and reliable platform. This condition hinders transparency and reduces public participation in utilizing digital information. This research aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) for the DOPADU (Integrated Cross-Sectoral Data) website as a comprehensive digital solution. The method used is Design Thinking, which includes five stages : empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through questionnaires, prototyping was done using Figma, and usability testing was conducted via the maze platform. The results of this study show that the UI/UX design effectively meets user needs, with an overall usability score of 93.67%. assessments from 20 respondents indicate that the prototype's features and interface are categorized as excellent. This outcome is expected to support Diskominfo Gunungkidul in developing a more comprehensive and user-oriented public information system.

Keyword: UI/UX, Design Thinking, Public Information, Prototype, DOPADU

