

**PERANCANGAN UI/UX
SISTEM INFORMASI ARSIP DIGITAL
PADA PONDOK PESANTREN WALI SONGO NGABAR**

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

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



disusun oleh

WIRA PRADINA RESTI

22.12.2687

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN UI/UX
SISTEM INFORMASI ARSIP DIGITAL
PADA PONDOK PESANTREN WALI SONGO NGABAR**

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

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



disusun oleh

WIRA PRADINA RESTI

22.12.2687

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

**PERANCANGAN UI/UX
SISTEM INFORMASI ARSIP DIGITAL
PADA PONDOK PESANTREN WALI SONGO NGABAR**

yang disusun dan diajukan oleh

Wira Pradina Resti

22.12.2687

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 9 Januari 2026

Dosen Pembimbing,



Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302354

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR NON REGULER – MAGANG IT
PERANCANGAN UI/UX
SISTEM INFORMASI ARSIP DIGITAL
PADA PONDOK PESANTREN WALI SONGO NGABAR

yang disusun dan diajukan oleh

Wira Pradina Resti

22.12.2687

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302163

Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302412

Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302354

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Wira Pradina Resti
NIM : 22.12.2687

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

Perancangan UI/UX Sistem Informasi Arsip Digital Pada Pondok Pesantren Wali Songo Ngabar

Dosen Pembimbing : Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom

1. Karya adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinil dan SAYA memiliki KONTRIBUSI terhadap karya tersebut.
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 atau Referensi 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, 9 Januari 2026

Yang Menyatakan,



SEPUILUH RIBU RUPIAH
1000
TOL. 20
METERAI
TEMPEL
F004AANX249040290

Wira Pradina Resti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama, penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT. atas segala nikmat, rahmat, dan karunia-Nya berupa kesehatan, kekuatan, serta kemudahan yang diberikan kepada penulis sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak yang memiliki peran dan jasa penting dalam perjalanan akademik penulis sebagai wujud rasa terima kasih atas dukungan dan doa yang telah diberikan. Untuk itu, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Fajar dan Mama Ati, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta motivasi yang tidak pernah putus kepada penulis.
2. Adik-adik penulis Wira dan Rani serta keluarga, yang telah memberikan perhatian, dukungan, dan semangat kepada penulis.
3. *Someone special*, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik penulis selama masa perkuliahan hingga saat ini.
4. Teman-teman terdekat penulis, khususnya teman-teman “3 Pejuang, 1 gelar S.Kom” yang terus kebersamai dan mendampingi penulis selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
5. Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Prof. Dr. Kusri., M.Kom selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Kedua orang tua tercinta, keluarga, *someone special*, dan teman-teman yang memberikan dukungan, semangat dan doa kepada penulis.

Yogyakarta, 9 Januari 2026

Penulis

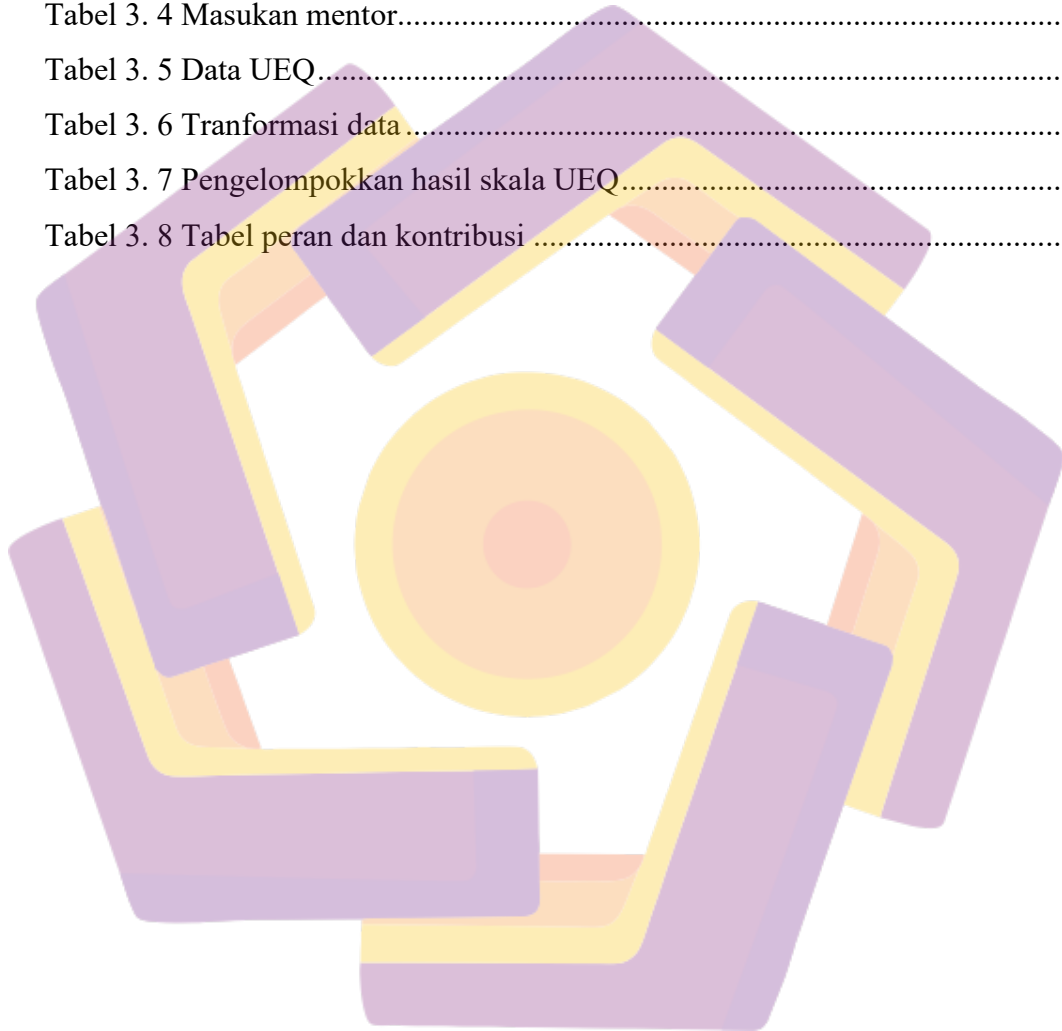
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Profil	3
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 User Interface	5
2.1.2 User Experience	5
2.1.3 User Persona	5
2.1.4 Figma	6
2.1.5 User Experience Questionnaire (UEQ).....	6
2.1.6 Front-end.....	7
2.2 Analisis	8
2.3 Alur Pengembangan Produk	9

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	12
3.1 Konsep	12
3.1.1 Pengenalan Proyek	12
3.1.2 Pembagian Jobdesk	13
3.1.3 Analisis Kebutuhan	13
3.2 Pengerjaan	19
3.2.1 Desain Antarmuka	19
3.2.2 Pengecekan Desain oleh Mentor	36
3.2.3 Implementasi <i>Front End</i> & Penggabungan <i>Back End</i>	37
3.2.4 Pengecekan Implementasi oleh Mentor	46
3.2.5 Revisi Front End dari Mentor	47
3.3 Evaluasi	68
3.3.1 Penyerahan dan Presentasi	68
3.3.2 Evaluasi Sistem Informasi	68
3.3.3 Penerapan Sistem Informasi	74
3.4 Peran dan Kontribusi	77
BAB IV PENUTUP	78
4.1 Kesimpulan	78
4.2 Saran	78
REFERENSI	79
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis SWOT	8
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara	14
Tabel 3. 2 Pemetaan permasalahan dan kebutuhan.....	17
Tabel 3. 3 Hasil pengecekan	36
Tabel 3. 4 Masukan mentor.....	47
Tabel 3. 5 Data UEQ.....	70
Tabel 3. 6 Tranformasi data	70
Tabel 3. 7 Pengelompokkan hasil skala UEQ.....	72
Tabel 3. 8 Tabel peran dan kontribusi	77



DAFTAR GAMBAR

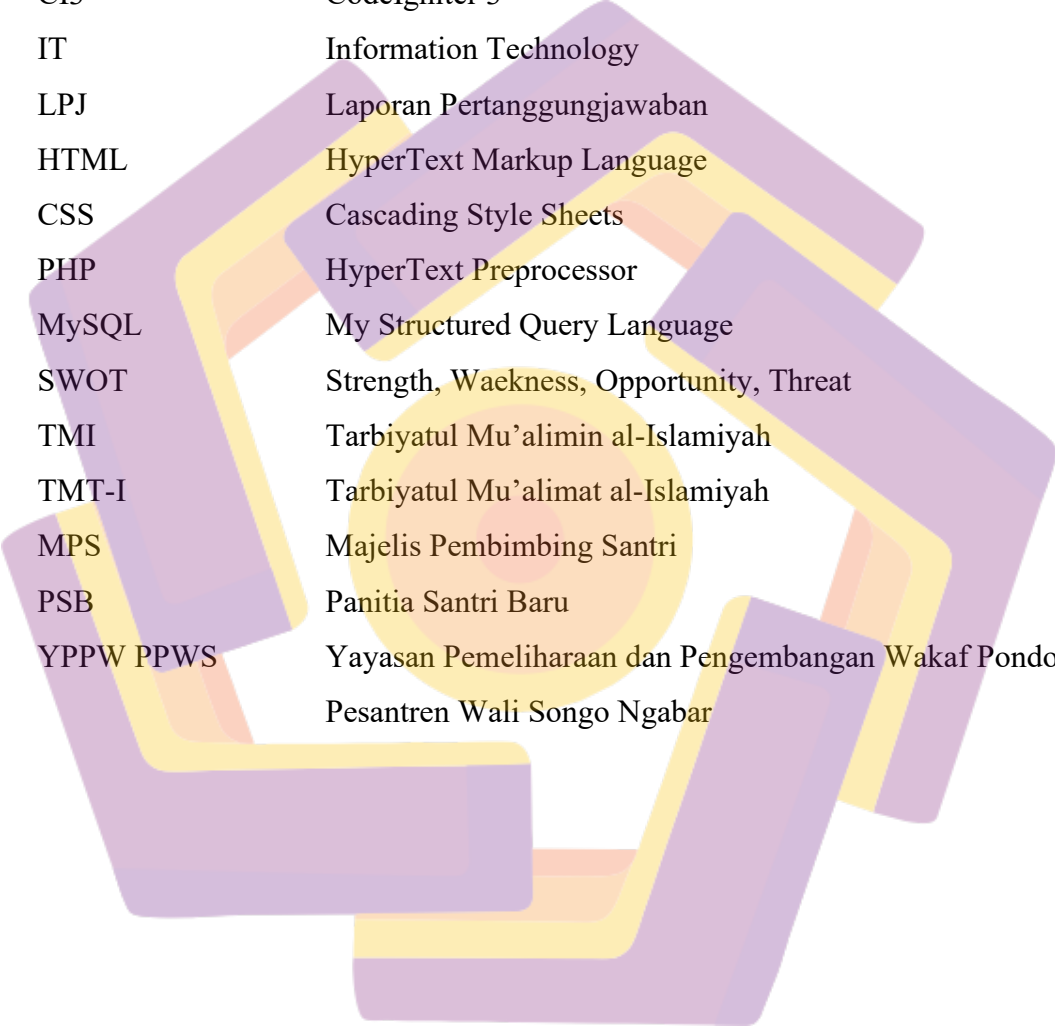
Gambar 2. 1 Pernyataan UEQ.....	7
Gambar 2. 2 Alur pengembangan	9
Gambar 3. 1 User Persona 1.....	18
Gambar 3. 2 User Persona 2.....	18
Gambar 3. 3 Tipografi.....	20
Gambar 3. 4 Warna	20
Gambar 3. 5 Ikon	21
Gambar 3. 6 Tampilan homepage.....	22
Gambar 3. 7 Tampilan login	22
Gambar 3. 8 Tampilan login hak akses.....	23
Gambar 3. 9 Tampilan pesan eror saat gagal login.....	23
Gambar 3. 10 Tampilan dashboard admin	24
Gambar 3. 11 Tampilan data kategori.....	24
Gambar 3. 12 Tampilan tambah kategori.....	25
Gambar 3. 13 Tampilan edit kategori	25
Gambar 3. 14 Tampilan data petugas.....	26
Gambar 3. 15 Tampilan tambah petugas	26
Gambar 3. 16 Tampilan edit petugas	27
Gambar 3. 17 Tampilan data unit.....	27
Gambar 3. 18 Tampilan tambah unit	28
Gambar 3. 19 tampilan edit unit.....	28
Gambar 3. 20 Tampilan data arsip	29
Gambar 3. 21 Tampilan preview arsip.....	30
Gambar 3. 22 Tampilan profil admin.....	30
Gambar 3. 23 Tampilan login petugas	31
Gambar 3. 24 Tampilan login pilih akses sebagai petugas	31
Gambar 3. 25 Tampilan dashboard petugas.....	32
Gambar 3. 26 Tampilan kategori arsip.....	32

Gambar 3. 27 Tampilan tambah kategori.....	33
Gambar 3. 28 Tampilan data arsip	33
Gambar 3. 29 Tampilan upload arsip.....	34
Gambar 3. 30 Tampilan preview arsip.....	34
Gambar 3. 31 Tampilan riwayat unggah arsip	35
Gambar 3. 32 Tampilan profil petugas	35
Gambar 3. 33 Hasil tampilan dashboard petugas.....	37
Gambar 3. 34 Hasil tampilan data kategori.....	40
Gambar 3. 35 Hasil tampilan halaman tambah kategori.....	41
Gambar 3. 36 Hasil tampilan halaman edit kategori.....	42
Gambar 3. 37 Hasil tampilan data arsip.....	43
Gambar 3. 38 Hasil tampilan preview arsip.....	45
Gambar 3. 39 Tipografi revisi.....	48
Gambar 3. 40 Warna revisi	48
Gambar 3. 41 Ikon revisi	49
Gambar 3. 42 Tampilan dashboard pengguna admin	50
Gambar 3. 43 Tampilan halaman data kategori aktif.....	56
Gambar 3. 44 Tampilan halaman data kategori non-aktif	57
Gambar 3. 45 Tampilan halaman tambah data kategori	59
Gambar 3. 46 Tampilan halaman arsip per unit.....	60
Gambar 3. 47 Tampilan halaman data arsip petugas	62
Gambar 3. 48 Preview arsip.....	65
Gambar 3. 49 Benchmark	73
Gambar 3. 50 Tampilan penerapan dashboard admin.....	75
Gambar 3. 51 Tampilan penerapan data arsip pada admin	75
Gambar 3. 52 Tampilan penerapan dashboard petugas	76
Gambar 3. 53 Tampilan penerapan data arsip petugas	76

DAFTAR LAMPIRAN

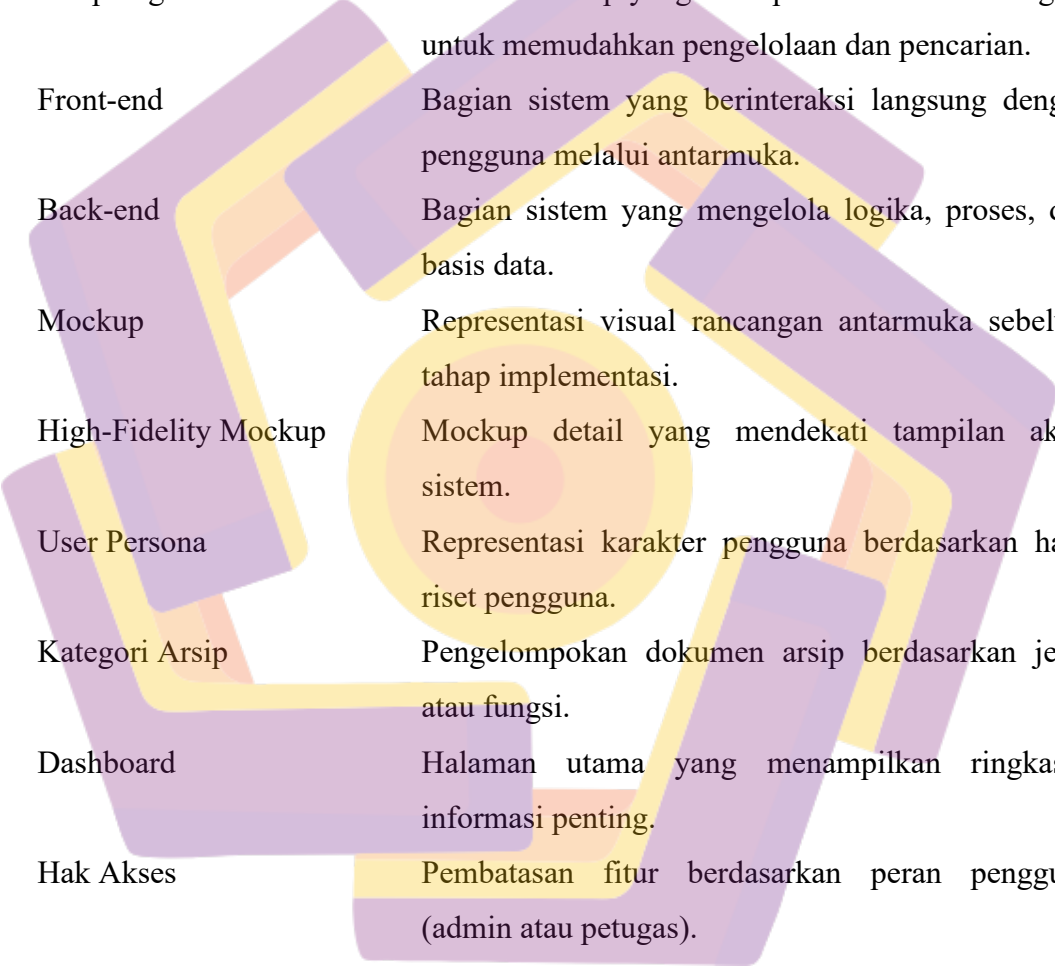
Lampiran 1 Dokumentasi Pengenalan proyek	81
Lampiran 2 Dokumentasi wawancara.....	81
Lampiran 3 Bukti 1	82
Lampiran 4 Bukti 2	82
Lampiran 5 Bukti GitHub	82
Lampiran 6 Pengecekan implementasi	83
Lampiran 7 Pengecekan hasil revisi.....	84
Lampiran 8 Presentasi kepada mitra	84
Lampiran 9 Hasil responden UEQ	88
Lampiran 10 Konfirmasi lanjutan.....	88
Lampiran 11 Bukti penerimaan magang.....	89
Lampiran 12 Penilaian magang	89
Lampiran 13 Foto bersama pimpinan pondok	90
Lampiran 14 Sertifikat magang	90

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



UI	User Interface
UX	User Experience
UEQ	User Experience Questionnaire
CI3	CodeIgniter 3
IT	Information Technology
LPJ	Laporan Pertanggungjawaban
HTML	HyperText Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
PHP	HyperText Preprocessor
MySQL	My Structured Query Language
SWOT	Strength, Waekness, Opportunity, Threat
TMI	Tarbiyatul Mu'alimin al-Islamiyah
TMT-I	Tarbiyatul Mu'alimat al-Islamiyah
MPS	Majelis Pembimbing Santri
PSB	Panitia Santri Baru
YPPW PPWS	Yayasan Pemeliharaan dan Pengembangan Wakaf Pondok Pesantren Wali Songo Ngabar

DAFTAR ISTILAH



User Interface (UI)	Tampilan antarmuka sistem yang berfokus pada estetika visual dan kemudahan interaksi pengguna.
User Experience (UX)	Pengalaman dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem atau produk.
Arsip Digital	Dokumen arsip yang disimpan dalam bentuk digital untuk memudahkan pengelolaan dan pencarian.
Front-end	Bagian sistem yang berinteraksi langsung dengan pengguna melalui antarmuka.
Back-end	Bagian sistem yang mengelola logika, proses, dan basis data.
Mockup	Representasi visual rancangan antarmuka sebelum tahap implementasi.
High-Fidelity Mockup	Mockup detail yang mendekati tampilan akhir sistem.
User Persona	Representasi karakter pengguna berdasarkan hasil riset pengguna.
Kategori Arsip	Pengelompokan dokumen arsip berdasarkan jenis atau fungsi.
Dashboard	Halaman utama yang menampilkan ringkasan informasi penting.
Hak Akses	Pembatasan fitur berdasarkan peran pengguna (admin atau petugas).
Flowchart	Diagram alur yang menggambarkan tahapan penggunaan sistem.
Evaluasi Sistem	Proses penilaian kualitas sistem informasi menggunakan metode tertentu seperti UEQ.

INTISARI

Pengelolaan dokumen memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran administrasi di lembaga pendidikan, termasuk Pondok Pesantren Wali Songo Ngabar. Proses pengarsipan di lingkungan pesantren masih dilakukan secara terpisah oleh masing-masing lembaga dan dikelola oleh petugas yang berganti setiap 2–4 tahun. Pengelolaan dokumen dilakukan setiap minggu dengan memanfaatkan arsip digital (softfile) dan fisik (hardfile). Namun, proses tersebut masih menghadapi sejumlah kendala, seperti tidak adanya pencatatan arsip yang lengkap, tidak tercantumnya identitas petugas yang melakukan pengarsipan, serta belum tersedianya informasi alur kerja yang dapat membantu petugas baru memahami proses pengarsipan.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan perancangan antarmuka sistem arsip digital berbasis website dengan fokus pada aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX). Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan melalui wawancara, perancangan user flow dan prototipe menggunakan Figma, serta evaluasi melalui usability testing dan User Experience Questionnaire (UEQ). Hasil penelitian menghasilkan rancangan antarmuka yang mampu menampilkan pencatatan arsip secara terstruktur, informasi dokumen beserta identitas petugas yang mengarsipkan, serta alur pengarsipan yang mudah dipahami. Rancangan sistem ini diharapkan dapat meningkatkan keteraturan pengelolaan arsip, mempermudah proses kerja admin dan petugas, serta mendukung transparansi dan efektivitas administrasi. Selain itu, sistem ini berpotensi dikembangkan lebih lanjut sebagai solusi pengarsipan digital yang berkelanjutan di lembaga pendidikan lainnya.

Kata kunci: UI/UX, sistem arsip digital, administrasi, usability testing, UEQ.

ABSTRACT

Document management plays an important role in supporting the smooth administration of educational institutions, including Pondok Pesantren Wali Songo Ngabar. The archiving process within the pesantren is still carried out separately by each institution and managed by staff who rotate every 2–4 years. Document management is conducted weekly using both digital (soft files) and physical (hard files) archives. However, the process still faces several challenges, such as the absence of complete archive documentation, the lack of recorded information regarding the staff responsible for archiving, and the unavailability of a written workflow that can help new staff understand the archiving process.

To address these issues, a web-based digital archive system interface was designed with a focus on User Interface (UI) and User Experience (UX). The methods used include needs analysis through interviews, designing user flows and prototypes using Figma, and evaluation through usability testing and the User Experience Questionnaire (UEQ). The results of the study produced an interface design capable of displaying structured archive records, document information along with the identity of the staff who archived them, and a clearly understandable archiving workflow. This system design is expected to improve the organization of document management, facilitate the work of administrators and staff, and support transparency and administrative efficiency. In addition, the system has the potential to be further developed as a sustainable digital archiving solution for other educational institutions.

Keyword: *UI/UX, digital archive system, administration, usability testing, UEQ.*