



DOI: <https://doi.org/10.38035/jemsi.v6i2>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Implementasi Metode TCSD Pada Perancangan *User Interface* Layanan *Shared-Service* (SS) ICT

Ennisa Maulidina¹, Pacu Putra², Dinna Yunika Hardiyanti³, M. Husni Syahbani⁴

¹Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia, ennisamaulidina@gmail.com

²Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia, pacuputra@unsri.ac.id

³Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia, dinna.yunika@unsri.ac.id

⁴Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia, hunsisyahbani@unsri.ac.id

Corresponding Author: pacuputra@unsri.ac.id²

Abstract: *The development of digital technology and the internet has made it easier to access information through an intuitive UI. PT Kilang Pertamina Internasional, as a company in the oil and gas sector, has utilized this technology to help improve operational efficiency, including its Shared-Service (SS) ICT services. However, the current system interface is not yet optimal, causing discomfort and reducing efficiency. This study aims to redesign the Shared-Service (SS) ICT system using the Task-Centered System Design (TCSD) method, which focuses on identifying user needs and developing task-based designs. Through interviews and observations with IT dashboard administrators or employees, as well as staff from the Shared-Service Center (SSC) ICT at Plaju, the design results were evaluated using the Maze platform, achieving a usability score of 82. This indicates that the resulting UI is viable and meets user expectations. These results are expected to improve user experience and operational efficiency within the company.*

Keyword: *User Interface, Shared-Service, Task Centered System Design (TCSD), Usability, PT Kilang Pertamina*

Abstrak: Perkembangan teknologi digital dan internet telah memudahkan akses informasi melalui UI yang intuitif. PT Kilang Pertamina Internasional, sebagai Perusahaan sektor minyak dan gas telah memanfaatkan teknologi ini untuk mendukung meningkatkan efisiensi operasional, termasuk layanan Shared-Service (SS) ICT. Namun, antarmuka sistem yang ada saat ini belum optimal, yang mengakibatkan ketidaknyamanan dan mengurangi efisiensi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang Sistem layanan Shared-Service (SS) ICT dengan menerapkan metode Task-Centered System Design (TCSD), yang berfokus pada identifikasi kebutuhan pengguna dan pengembangan desain berbasis task. Melalui wawancara dan observasi dengan Admin ataupun karyawan bagian dashboard IT serta pegawai fungsi Shared-Service Center (SSC) ICT Plaju, Hasil desain dievaluasi menggunakan platform Maze, dengan skor usability sebesar 82, yang mengindikasikan bahwa UI yang dihasilkan layak digunakan dan memenuhi ekspektasi pengguna. Hasil ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna serta efisiensi operasional di Perusahaan

Kata Kunci: *User Interface, Shared-Service, Task Centered System Design, Usability, PT Kilang Pertamina.*

PENDAHULUAN

Pada era digital dan perkembangan teknologi internet yang cukup pesat saat ini (Kertarajasa et al., 2024), sangat membantu pengguna dalam menunjang aktivitas maupun pekerjaannya (Taufan et al., 2021). Salah satu indikator dari kemajuan Teknologi yang terus berkembang dan membawa perubahan dengan cepat dalam cara berinteraksi dengan perangkat digital, yang memberikan dampak positif bagi pengguna dalam mengakses informasi (Amalia et al., 2020), terutama melalui antarmuka pengguna atau *user interface* (UI). *User interface* dapat dianggap sebagai penghubung antara sebuah sistem produk dengan pengguna. Dengan elemen-elemen yang ada di dalam sistem tersebut, *user interface* memudahkan pengguna dalam mengakses dan menemukan informasi (Saputra et al., 2024).

Seperti banyak perusahaan besar lainnya, PT Kilang Pertamina International merupakan perusahaan yang telah mengimplementasikan teknologi ini untuk meningkatkan efisiensi operasionalnya. PT Kilang Pertamina Internasional adalah perusahaan yang beroperasi di sektor minyak dan gas (migas), dengan fasilitas pengolahan yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia (Setiawan et al., 2024). Salah satunya adalah PT Kilang Pertamina Internasional Refinery Unit III Plaju di Palembang, perusahaan ini memiliki peran penting dalam mendukung pemenuhan kebutuhan energi nasional. Dengan memanfaatkan antarmuka atau *user interface* (UI) yang intuitif dan mudah digunakan, perusahaan ini mampu mengoptimalkan proses pengolahan data dan pemantauan sistem secara real-time, sehingga mendukung kelancaran operasionalnya. Untuk mendukung kegiatan operasionalnya, Kilang RU III Plaju membutuhkan sistem layanan *Shared-Service Center* (SSC) ICT yang lebih efektif dan efisien.

Shared-Service Center Information Communication Technology (SSC ICT) merupakan Fungsi *Share-Service Center* (SSC) ICT yang ada di dalam PT. Kilang Pertamina Internasional Refinery Unit III, yang dirancang untuk meningkatkan peran fungsi support dalam membantu proses kerja rutin, repetitif dan bervolume. Mengefisiensi biaya, waktu, serta tenaga kerja di bidang IT. *Shared-Service Center* (SSC) ICT mendorong Perusahaan untuk lebih kompetitif melalui pengurangan biaya dan peningkatan efisiensi serta standar pengelolaan pelayanan yang jelas dan terukur. Untuk melaksanakan tugas pokok dalam Fungsi *Shared-Service Center* (SSC) ICT terdapat beberapa alat kerja berupa sistem dengan proses bisnis yang telah berjalan, Salah satunya adalah layanan Fungsi *Shared-Service* (SS) ICT yang digunakan oleh seluruh Admin di PT. Kilang Pertamina Internasional Refinery Unit III Plaju untuk membantu Proses monitoring pengajuan dan permintaan dari User mengenai permintaan, perbaikan, dan pengembalian fasilitas-fasilitas Kepada Fungsi *Shared-Service Center* (SSC) ICT dimana nantinya admin akan memproses permintaan user, serta dialihkan ke ketersediaan customer service yang akan melakukan pekerjaan tersebut.

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada PT. Kilang Pertamina Internasional terutama pada Fungsi *Shared-Service Center* (SSC) ICT dengan Sistem Informasi Monitoring yang sudah berjalan untuk membantu pelaksanaan tugas terdapat beberapa masalah yang ditemukan pada proses dan penggunaannya, yaitu kurang tepatnya tata letak fitur dan asset yang ada pada antarmuka sistem sehingga menimbulkan kebingungan dan rasa kurang nyaman dalam penggunaannya. Tidak adanya fitur penunjang kemudahan dalam penggunaan seperti tata letak fitur search yang sulit dijangkau untuk mempermudah dalam melakukan pencarian secara spesifik, notifikasi saat waktu pekerjaan hampir/tenggat selesai. Dan beberapa menu lainnya yang seringkali membuat kebingungan pengguna dalam pengoperasian sistem. Dalam penelitian ini, penulis melakukan perancangan *user interface* (UI) pada fitur *website* layanan *Shared-Service* (SS) ICT di PT Kilang Pertamina Internasional RU III Plaju, dengan menerapkan metode *Task-Centered System Design* (TCSD) didalam pengembangannya.

Metode ini merupakan bagian dari HCI (*Human Computer Interaction*) yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan *user* dan kebutuhan *task* (Lewis & Rieman, 1993). Guna menghasilkan evaluasi serta desain pada sistem serta memberikan penyegaran terhadap antarmuka atau user interface dan penambahan fitur penunjang kemudahan dalam pengoperasian. Tujuan utamanya adalah membuat layanan yang inovatif yang memenuhi kebutuhan pengguna, menyelesaikan masalah dan meningkatkan kepuasan pengguna, pemenuhan kebutuhan, dan partisipasi mereka dalam interaksi (Darmawan et al., 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Task-Centered System Design (TCSD), merupakan salah satu metode dalam Human Computer Interaction (HCI) yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan user dan kebutuhan task yang akan dikerjakan oleh user. Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam user interface, didukung oleh hasil wawancara serta observasi langsung dengan pengguna. TCSD adalah proses dimana desainer [8] (Greenberg, n.d.)

1. Mengartikulasikan suatu Gambaran yang konkrit mengenai task dalam kehidupan sehari-hari
2. Mengidentifikasi *user* dan *task* yang harus didukung oleh sistem.
3. Membuat *prototype* user interface yang sesuai dengan kebutuhan sistem
4. Mengevaluasi *prototype* user interface melalui *walk-through* yang berfokus pada task yang akan dijalankan oleh *user*.

Metode TCSD ini memiliki 4 tahapan utama, sebagai berikut

Identification

Pada tahap awal, Peneliti melakukan observasi terhadap sistem dan wawancara bersama karyawan (Admin) bagian dashboard IT serta pegawai fungsi Shared-Service Center (SSC) ICT di PT Kilang Pertamina Internasional RU III Plaju untuk mendapatkan informasi dan mengumpulkan data yang jelas terkait dengan kebutuhan, Permasalahan, dan target pengguna nantinya. Peneliti akan mencatat pengguna serta daftar tugas yang akan dilakukan Admin atau karyawan yang kemudian akan dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

User-Centered Requirements Analysis

Pada tahap analisis ini merupakan tahap kedua dari tahapan TCSD, proses menganalisis, mengidentifikasi dan menentukan permasalahan atau adanya problem statement yang akan diselesaikan.

Design as Scenario

Tahap ini adalah tahapan metode yang saling melengkapi satu sama lain (Pernyataan Orsinilitas, n.d.). Dilakukan penentuan desain sistem, proses, serta data yang dibutuhkan oleh sistem baru dan mengembangkan desain yang sesuai dengan kebutuhan user dan kebutuhan task yang harus dilakukan. (Sopiah & Muzakir, 2016)

Walkthrough Evaluation

Pada tahapan terakhir dilakukan pengujian terhadap hasil desain sistem yang dirancang, untuk mengevaluasi apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan aspek usability (Praseptiawan et al., 2023). Proses evaluasi ini dilakukan menggunakan tools maze.co sebagai platform pengujian website.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identification

Berdasarkan hasil observasi dari daftar aktifitas website layanan *Shared-Service* (SS) ICT di PT Kilang Pertamina Internasional RU III Plaju, diperoleh Gambaran mengenai task yang dilakukan pada website tersebut, berikut pada table 1.

Tabel 1. Identifikasi Task User

No.	Task	Keterangan
1.	Melakukan <i>Login</i>	Admin mengakses sistem dengan menginput <i>username</i> dan <i>password</i> yang telah disediakan oleh perusahaan.
2.	Melihat message atau notifikasi yang diterima admin dari pusat	Admin dapat melihat notifikasi mengenai persetujuan permintaan dari pusat.
3.	Melakukan pengecekan terhadap permintaan yang diajukan pengguna	Admin mengklik tombol review pada kategori ‘berhasil’ untuk dilakukan pengecekan terhadap permintaan yang diajukan pengguna. Jika sesuai admin akan mengklaim permintaan serta memilih teknisi dan kategori bidang yang sesuai.
4.	Melakukan pengecekan terhadap permintaan yang gagal	Admin mengklik tombol review pada kategori ‘gagal’ dan admin akan mengirimkan pesan atau <i>note</i> kepada pengguna yang mengajukan permintaan pada tiket yang bermasalah.
5.	Melakukan monitoring pada projek atau proses yang berlangsung.	Admin mengklik menu project untuk dilakukan monitoring terhadap proses yang sedang berjalan. Setelah selesai, admin akan melakukan pengupdatean pada hasil akhir proses.
6.	Melihat list hasil dari projek atau proses pada menu permintaan yang telah selesai	Admin dapat mengecek hasil proses dari permintaan yang telah selesai. Pada fitur ‘filter’ admin dapat menyaring atau memfilter kategori pada submenu, sehingga data yang ditampilkan dapat dikelompokkan atau diorganisir sesuai dengan filter atau kriteria yang telah dipilih oleh admin. Dengan kata lain, fitur ini memungkinkan admin untuk melihat data secara lebih terstruktur dan sesuai kebutuhan berdasarkan kategori tertentu.

User-Centered Requirements Analysis Paragraph

No.	Task	Keterangan
1.	Melakukan <i>Login</i>	Admin membuka situs web, selanjutnya diarahkan ke tampilan login untuk dapat mengakses dan mengontrol layanan <i>Shared-Service</i> (SS) ICT. Pertama, pengguna membuka sistem layanan <i>Shared-Service</i> (SS) ICT. Setelahnya, pengguna menginput <i>username</i> dan <i>password</i> lalu menekan tombol login, sehingga akan menampilkan beranda layanan <i>Shared-Service</i> (SS) ICT yang berarti pengguna telah berhasil melakukan login.
2.	Melakukan pengecekan pada persetujuan dan permintaan pusat	Pada bagian ini admin akan mendapatkan dan membuka notifikasi persetujuan permintaan yang telah diberikan oleh pusat, terdapat permintaan yang berhasil dan gagal. Pada permintaan yang gagal admin akan melakukan konfirmasi ke pengguna melalui sistem yang ada, sedangkan permintaan yang berhasil admin akan mengklaim persetujuan permintaan. Setelah itu, admin akan mengelompokkan beberapa permintaan ke dalam kategori yang sama, lalu admin akan memberikan hasil permintaan kepada teknisi sesuai kategori yang ada.
3.	Melakukan monitoring permintaan, dan memverifikasi hasil proses	Admin akan membuka menu project. Pada bagian ini Admin akan melakukan monitoring proses, serta terdapat 2 proses yang berjalan yaitu ‘on progress’ dan ‘done’. Jika Admin melihat proses yang masih ‘on progress’ maka Admin dapat kembali ke menu project, lalu pada proses yang telah ‘done’ Admin akan melakukan verifikasi hasil proses yang telah selesai.

Design as Scenario



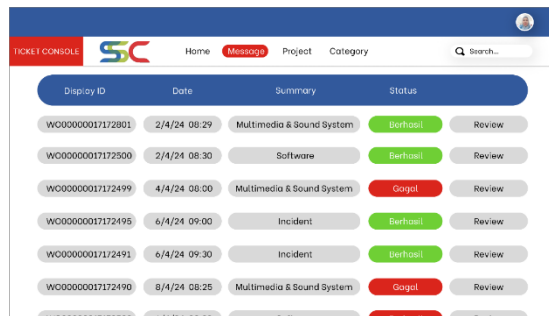
Gambar 1. Halaman login

Gambar diatas merupakan rancangan tampilan dari halaman login Dimana admin akan melakukan input username dan password yang telah disediakan oleh Perusahaan agar dapat membuka akses ke halaman home system layanan *Shared-Service* (SS) ICT.



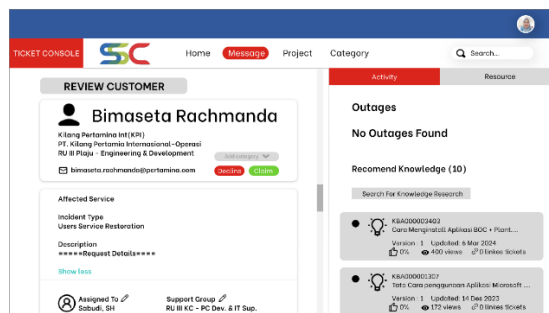
Gambar 2. Halaman Home

Pada tampilan halaman home adalah halaman awal ketiks admin masuk kedalam system layanan *Shared-Service* (SS) ICT. Tampilan home ini berisi navigation bar, informasi layanan, dan footer.



Gambar 3. Halaman Message

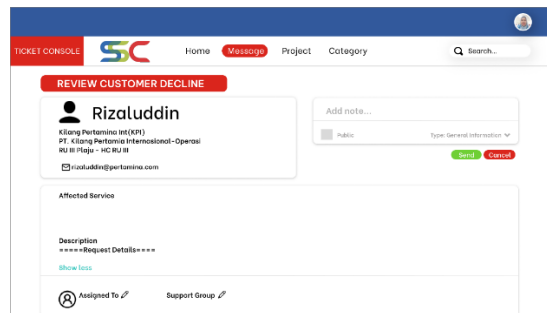
Pada halaman ini ditampilkan bagian Message atau notifikasi yang diterima admin mengenai persetujuan permintaan dari pusat. Terdapat informasi terkait summary yang diajukan, status permintaan berhasil atau tidak, dan review untuk dapat melihat permintaan yang masuk.



Gambar 4. Halaman review

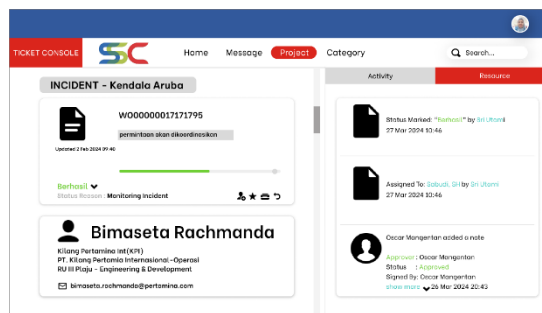
Setelah Admin mengklik tombol review, maka tampilan akan berubah ke halaman review yang dimana admin dapat menyetujui/menolak persetujuan permintaan yang dikirim oleh pusat. Admin akan melakukan

pengecekan terhadap permintaan yang diajukan pengguna sesuai atau tidak dengan fungsi yang ada. jika sesuai admin akan mengclaim permintaan dari yang diajukan pengguna, serta memilih teknisi dan kategori yang sesuai dengan bidangnya masing-masing. Serta tombol *activity* yang menampilkan informasi lainnya dan rekomendasi pengetahuan pada layanan.



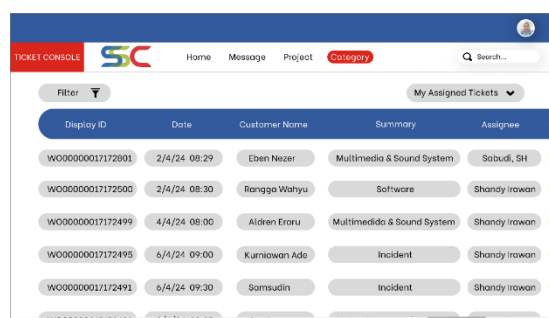
Gambar 5. Halaman review permintaan yang gagal

Jika permintaan tidak disetujui oleh pusat maka, Admin akan mereview permintaan. Tampilan akan berubah ke halaman “review customer decline”, disini Admin dapat mengirimkan pesan kepada pengguna yang mengajukan permintaan pada tiket yang bermasalah.



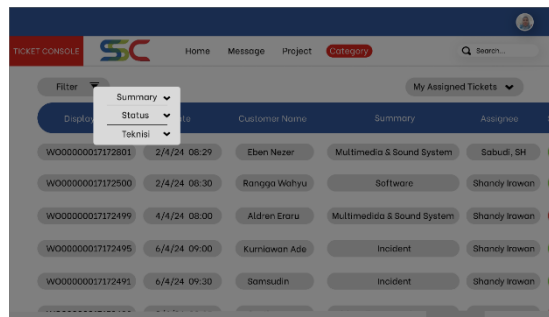
Gambar 6. Halaman Project

Pada halaman ini Admin akan melakukan monitoring terhadap proses yang sedang berlangsung. Setelah permintaan telah diselesaikan, Admin akan melakukan pengupdatean pada hasil akhir proses. Kemudian terdapat tombol *Resource* merupakan bagian untuk melaporkan hasil permintaan.

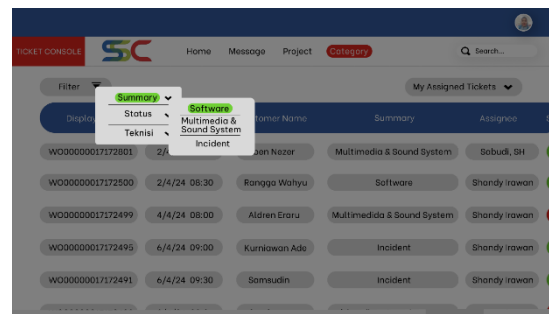


Gambar 7. Halaman category

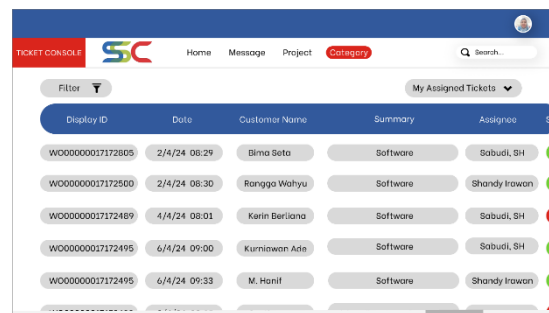
Pada halaman category, terdapat list hasil dari proses permintaan yang telah selesai. Pada fitur ‘filter’ admin dapat menyaring atau memfilter kategori pada submenu, sehingga data yang ditampilkan dapat dikelompokkan atau diorganisir sesuai dengan filter atau kriteria yang telah dipilih oleh admin. Tampilan yang sebelumnya tidak struktur seperti *summary*, status, dan *Assignee*. Dapat menjadi terstruktur dengan penggunaan fitur ini, Dengan kata lain, fitur ini memungkinkan admin untuk melihat data secara lebih terstruktur dan sesuai kebutuhan berdasarkan kategori tertentu. dapat dilihat pada **Gambar 8.** dan **Gambar 9.** pada **Gambar 10.** menunjukkan hasil tampilan yang telah dipilih dan menampilkan *summary software*’.



Gambar 8. Halaman Tampilan filter



Gambar 9. Tampilan filter *summary*



Gambar 10. Hasil category

Walkthrough Evaluation

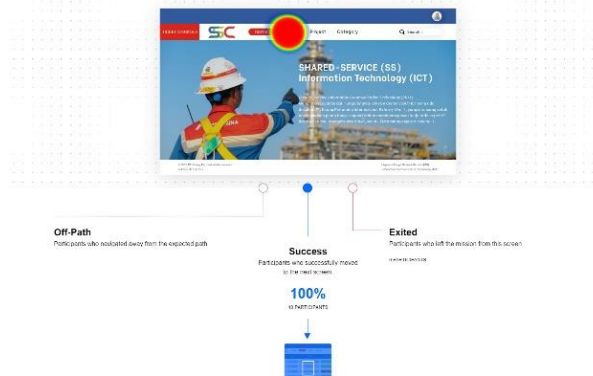
Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap pengguna untuk memastikan apakah produk sudah memenuhi kebutuhan mereka (Rifa, 2024). Uji coba kegunaan (usability testing) dilakukan menggunakan website Maze, dengan cara memberikan prototype rancangan desain antarmuka pengguna (User interface) yang sudah dirancang sebelumnya (Hidayat et al., 2022). Maze memiliki fitur usability tester yang berfungsi untuk mengukur keakuratan design yang akan diujikan (Mukti et al., 2024). Pengujian dilakukan dengan memberikan sejumlah tugas spesifik kepada pengguna untuk diselesaikan saat menggunakan website layanan Shared-Service (SS) ICT, dan dilakukan secara online kepada 10 responden. Peneliti dapat menganalisis serta mengamati cara pengguna berinteraksi dengan antarmuka (user interface) yang dirancang. Dalam pengujian dengan maze, diperoleh beberapa aspek maze, termasuk :

- a) Succes Metrics, tingkat keberhasilan responden dalam memahami halaman aplikasi.
- b) Usability Breakdown, mencakup beberapa nilai yang telah dikalkulasikan, seperti rata – rata waktu yang dihabiskan pada setiap halaman, missclick, dan usability score setiap halaman.
- c) Optimal Path Analysis, keberhasilan pengguna untuk beralih ke halaman berikutnya (Fadilah & Sweetania, 2023).



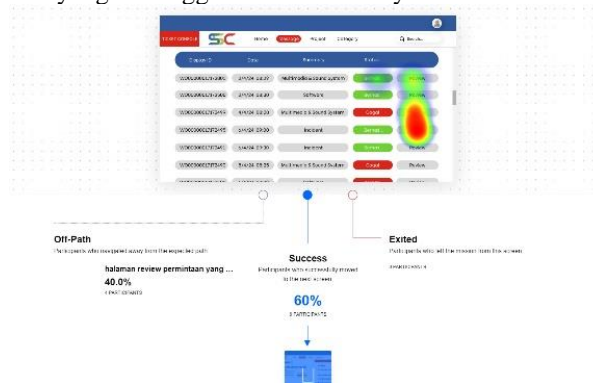
Gambar 10. Optimal Path Analysis Melakukan login

Gambar diatas menunjukkan *optimal path analysis* ‘melakukan login’, sebanyak 100% responden berhasil lolos ke layar berikutnya, 0% responden yang menavigasi menjauh dari jalur yang diharapkan dan 0% responden yang meninggalkan misi dari layar.



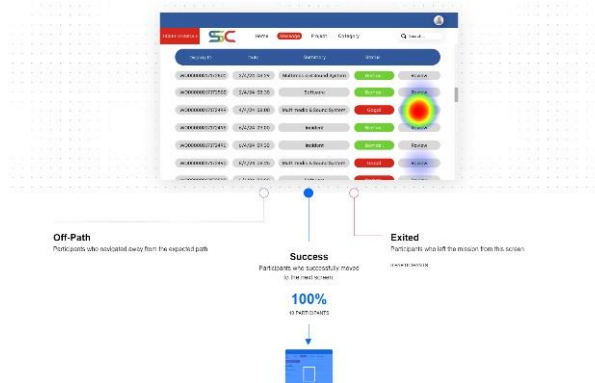
Gambar 11. Optimal Path Analysis Melihat message yang diterima admin dari pusat

Gambar diatas menunjukkan *optimal path analysis* ‘melihat message yang diterima admin dari pusat’ yaitu, sebanyak 100% responden berhasil lolos ke layar berikutnya, 0% responden yang menavigasi menjauh dari jalur yang diharapkan dan 0% responden yang meninggalkan misi dari layar.

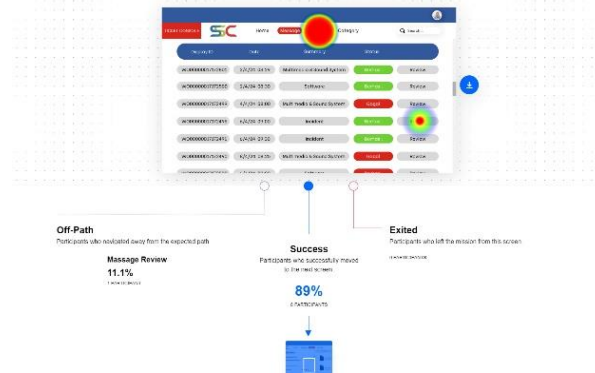


Gambar 12. Optimal Path Analysis Melakukan pengecekan terhadap permintaan yang berhasil

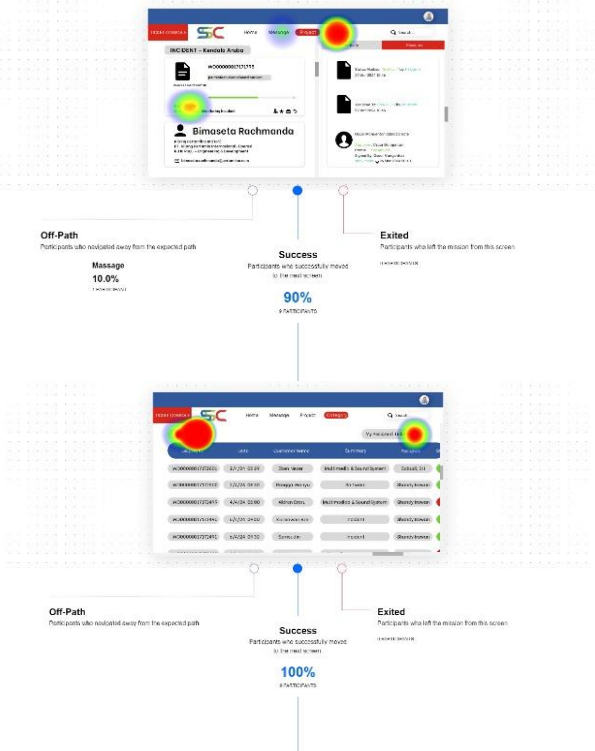
Gambar diatas menunjukkan *optimal path analysis* ‘melakukan pengecekan terhadap permintaan yang berhasil’ yaitu, sebanyak 60% responden berhasil lolos ke layar berikutnya, 40.0% responden yang menavigasi menjauh dari jalur yang diharapkan dan 0% responden yang meninggalkan misi dari layar.

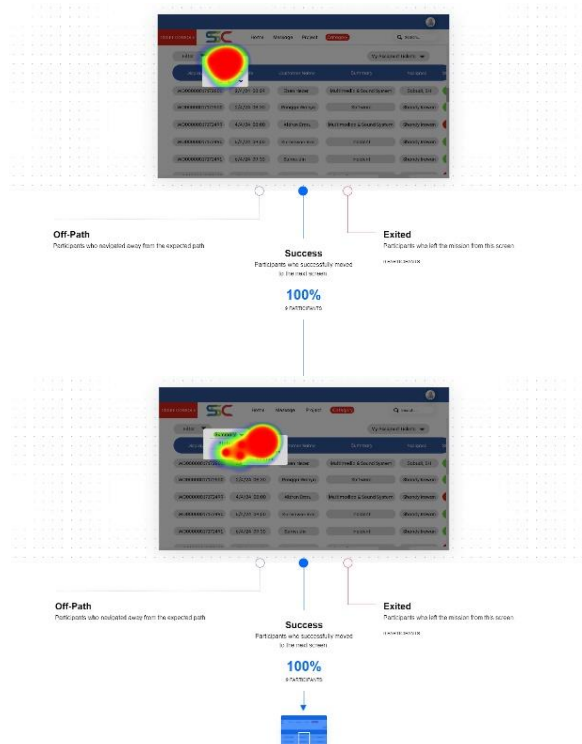


Gambar 13. Optimal Path Analysis Melakukan pengecekan terhadap permintaan yang gagal
Gambar diatas menunjukkan *optimal path analysis* ‘melakukan pengecekan terhadap permintaan yang gagal’ yaitu, sebanyak 100% responden berhasil lolos ke layar berikutnya, 0% responden yang menavigasi menjauh dari jalur yang diharapkan dan 0% responden yang meninggalkan misi dari layar.



Gambar 14. Optimal Path Analysis melakukan monitoring pada proses yang sedang berlangsung
Gambar diatas menunjukkan *optimal path analysis* ‘melakukan monitoring pada proyek atau proses yang sedang berlangsung’ yaitu, sebanyak 89% responden berhasil lolos ke layar berikutnya, 11.1% responden yang menavigasi menjauh dari jalur yang diharapkan dan 0% responden yang meninggalkan misi dari layar.





Gambar 15. Optimal Path Analysis melihat list hasil proses pada menu permintaan yang telah selesai

Gambar diatas menunjukkan *optimal path analysis* pada melihat list hasil proses pada menu permintaan yang telah selesai. Pada *screen 1* sebanyak 90% responden berhasil lolos ke tampilan layar berikutnya, 10.0% menavigasi menjauh dari jalur yang diharapkan dan 0% responden yang meninggalkan misi dari layar. Kemudian pada *screen 2, 3 dan 4* sebanyak 100% responden berhasil lolos ke layar berikutnya, 0% responden yang menavigasi menjauh dari jalur yang diharapkan dan 0% responden yang meninggalkan misi dari layar.



Gambar 16. Total Usability Score

Gambar diatas menunjukkan total skor keseluruhan *usability testing* pada *pengujian user interface* layanan *Shared-Service* PT Kilang Pertamina RU III Plaju menggunakan *platform Maze*. Diperoleh skor sebesar 82, yang dihasilkan dari rata-rata dan perhitungan kinerja utama seperti keberhasilan diluar jalur yang diharapkan, durasi waktu, kesalahan klik dan Tingkat keberhasilan. Berdasarkan panduan penilaian dari *maze*, terdapat tiga kategori ambang batas yang digunakan dalam mengukur *usability score*.

- a) *High* : 80 - 100 (*great screens*)
- b) *Medium* : 50 – 100 (*screens to check*)
- c) *Low* : 0 – 50 (*screens to rework*). (Aprillia et al., 2024)

Dapat ditarik Kesimpulan, dengan nilai total keseluruhan *usability testing* yang didapatkan sebesar 82, maka rancangan *user interface* layanan *Shared-Service* (SS) ICT di PT Kilang Pertamina RU III Plaju yang dirancang dan dikembangkan dapat dikategorikan ke dalam kategori *High*, sehingga rancangan *prototype* layanan *Shared-Service* (SS) ICT di PT Kilang Pertamina RU III Plaju ini sudah sesuai dengan harapan pengguna dan layak digunakan serta dikembangkan menjadi *website* yang dapat diakses oleh Admin ataupun karyawan bagian dashboard IT serta pegawai fungsi *Shared-Service Center* (SSC) ICT untuk memudahkan pengecekan pengajuan permintaan layanan *Shared-Service* (SS) ICT.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian serta perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *user interface* layanan *Shared-Service* (SS) ICT di PT Kilang Pertamina Internasional RU III Plaju membutuhkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan tugas

yang harus dilakukan. Dengan merancang *user interface* yang sesuai, Proses pengajuan dan permintaan *User* terkait permintaan, perbaikan, dan pengembalian fasilitas-fasilitas kepada Fungsi *Shared-Service Center* (SSC) ICT dapat dilakukan dengan lebih efisien. permintaan user akan diproses dan dialihkan ke ketersediaan teknisi yang akan melakukan pekerjaan tersebut. Penerapkan metode *Task-Centered System Design* (TCSD) dalam perancangan ini memungkinkan fokus yang lebih tajam pada kebutuhan spesifik pengguna, sehingga meningkatkan efisiensi dan memberikan kontribusi signifikan terhadap *user interface* yang lebih *user-friendly*, memudahkan interaksi pengguna dengan sistem di lingkungan perusahaan. Hasil evaluasi *usability* menunjukkan skor keseluruhan *usability testing* yang didapatkan sebesar 82, yang membuktikan bahwa rancangan antarmuka yang di dihasilkan layak digunakan dan memenuhi ekspektasi pengguna. Melalui analisis dan perancangan yang berfokus pada *task*, proses desain menjadi lebih terstruktur, hal ini memastikan bahwa fitur yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

REFERENSI

- Amalia, N., Rachman, O., & Surahman, R. (2020). Sistem Informasi Pertanian Berbasis Kecerdasan Buatan (E-Tandur). *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 1–11.
- Aprillia, N. A., Anra, H., & Hafidh, K. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penyewaan Fasilitas Olahraga Di Kota Pontianak Dengan Metode User Centered Design. *Indonesian Journal of Education And Computer Science*, 2(1), 1–13.
- Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 6(2), 327–334.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146.
- Greenberg, S. (n.d.). *Working Through Task-Centered System Design*.
- Hidayat, M. T., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ladder Menggunakan Metode Design Thinking. *JTRISTE*, 9(2), 50–64.
- Kertarajasa, A. Y., Annisa, M. L., Wulan, C. A., Lediana, S., & Aisah, S. N. (2024). PEMANFAATAN DIGITAL MARKETING UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN BAGI UMKM MITRA BINAAN PT. KILANG PERTAMINA INTERNASIONAL REFINERY UNIT III PLAJU PALEMBANG. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 73–80.
- Lewis, C., & Rieman, J. (1993). Task-centered user interface design. *A Practical Introduction*.
- Mukti, K. T., Febrita, R. E., & Suardinata, I. W. (2024). Perancangan UI/UX pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(3), 403–495.
- Pernyataan Orsinilitas, L. (n.d.). *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Praseptiawan, M., Untoro, M. C., Fahrianto, F., Prabandari, P. R., & Wisnubroto, M. S. (2023). Redesigning UI/UX of A Mobile Application Using Task Centered System Design Approach. *Applied Information System and Management*, 6(1), 21–28.
- Rifa, N. N. (2024). PERANCANGAN ULANG UI/UX DESIGN FACEBOOK LITE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 11–17.
- Saputra, D., Sherill, A. A. I., & Anindya, Q. M. (2024). User Interface (UI) dan User Experience (UX) Design serta Contohnya Melalui SLiMS (Senayan Library

- Management System). *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science*, 4(1), 10–30.
- Setiawan, F., Hardiyono, H., & Ramdan, M. (2024). EVALUASI SISTEM PROTEKSI KEBAKARAN DELUGE VALVE DI PT KILANG PERTAMINA INTERNASIONAL RU V BALIKPAPAN. *IDENTIFIKASI*, 10(1), 94–98.
- Sopiah, N., & Muzakir, A. (2016). Penggunaan Metode Tcsd (Task Centered System Design) Dalam Website Rekam Medis Pada Rumah Sakit Pelabuhan Palembang. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 18(2), 101–112.
- Taufan, M. N., Sagirani, T., & Nurcahyawati, V. (2021). *Penerapan Metode Task Centered System Design (TCSD) untuk Analisis Perancangan UI/UX pada E-Learning di SMAN 1 Sidoarjo*.