PERANCANGAN *UI/UX MONITORING* PERJALANAN DINAS PADA DINAS PERUMAHAN, KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

AMANDA CHINTA MAHARANI KUSPA
E2257401002
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN DAN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2025

PERSETUJUAN

PERANCANGAN *UI/UX MONITORING* PERJALANAN DINAS PADA DINAS PERUMAHAN, KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Arliyana M.Kom	Dewanto Zulkarnain, S.H., M.Pd
NIK. 198510082010002	NIK. 198804172015101

Mengetahui:
Ketua STMIK Palangkaraya,

Ir. Hj. Siti Maryamah, MM.
NIK. 196902021995004

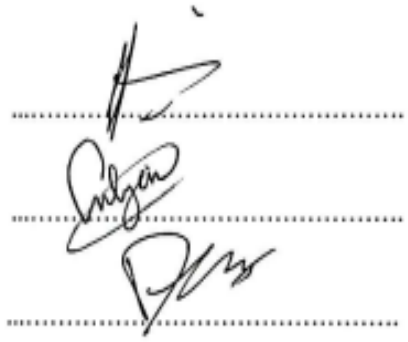
PENGESAHAN

Tugas Akhir ini Telah Diperiksa, Dinilai dan Disahkan oleh Tim Penguji pada

Hari/Tanggal: Selasa, 10 Juni 2025

Tim Penguji:

1. Moch. Ichsan,ST.,M.Kom
   Ketua .....
2. Arliyana, M.Kom
   Sekretaris .....
3. Dewanto Zulkarnain, S.H., M.Pd
   Anggota .....



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : AMANDA CHINTA MAHARANI KUSPA

NIM : E2257401002

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan Judul :

PERANCANGAN *UI/UX MONITORING* PERJALANAN DINAS PADA DINAS PERUMAHAN, KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, ...

Yang membuat pernyataan,



AMANDA CHINTA MAHARANI KUSPA

NIM. E2257401002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Langkah kecil dengan konsistensi akan mengantarkan pada pencapaian besar. Karena yang terpenting bukan seberapa cepat, tapi seberapa kuat kita bertahan hingga akhir"

Kupersembahkan untuk:

Kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Kedua orang tuaku tercinta, Ayah dan Bunda, atas segala doa, kasih sayang, serta dukungan yang tiada henti.

Adikku tersayang, Safira Jasmien Al Kuspa, yang selalu menjadi sumber semangat dan kebahagiaan.

Keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan cinta dalam setiap langkah hidupku.

Sahabat dan teman yang setia menasihati, mendukung, dan menemani dalam suka maupun duka.

Sahabat seperjuanganku, Ni Made Dwi Pratiwi dan Nisa Maysena, yang telah bersama melewati proses panjang, tantangan, dan perjuangan hingga titik ini.

ABSTRAK

Amanda Chinta Maharani Kuspa, E2257401002, 2025, perancangan design UI/UX Monitoring perjalanan dinas pada dinas perumahan, kawasan permukiman dan pertanahan provinsi kalimantan tengah. Pembimbing I, Arliyana, M.Kom dan Pembimbing II, Dewanto Zulkarnain, S.H., M.Pd..

Monitoring perjalanan dinas merupakan bagian penting dalam proses administrasi pemerintahan untuk mencatat dan mengawasi aktivitas perjalanan dinas ASN. Berdasarkan hasil observasi di Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah, ditemukan bahwa proses pengecekan jadwal perjalanan dinas hanya dapat dilakukan oleh pengelola melalui file *Excel*. Kondisi ini menyebabkan keterbatasan akses informasi bagi ASN yang ingin mengetahui jadwal perjalanan dinas secara mandiri dan membuat beban kerja pengelola menjadi kurang efisien.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *desain UI/UX* dari sistem *Monitoring* perjalanan dinas berbasis *Web* yang dapat digunakan oleh pengelola untuk mengelola data perjalanan dinas dan oleh ASN untuk melihat informasi perjalanan secara mandiri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa kemudahan akses informasi, efisiensi waktu, dan peningkatan kinerja administrasi perjalanan dinas.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara sebagai metode pengumpulan data, serta pendekatan desain dengan tahapan perancangan menggunakan *UML* seperti *Use case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram*. Prototipe *desain UI/UX* dibuat menggunakan *Figma*, dengan mempertimbangkan prinsip kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna yang optimal.

Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa *desain UI/UX Monitoring* perjalanan dinas mampu menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengelola dan ASN secara efektif. Kesimpulannya, sistem yang dirancang berpotensi meningkatkan efisiensi kerja dan transparansi informasi. Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah melakukan implementasi sistem berbasis *Web* secara nyata dan mengintegrasikannya dengan sistem data kepegawaian agar pengelolaan perjalanan dinas semakin terstruktur dan terpusat.

Kata kunci: Perancangan, Desain UI/UX, Monitoring, Perjalanan Dinas

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Perancangan *UI/UX Monitoring* Perjalanan Dinas Pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman Dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah". Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah menerima banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Ir. Hj. Siti Maryamah, MM, selaku Ketua STMIK Palangkaraya.
2. Bapak Andi Arsyad, S.T., selaku Kepala Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman Dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah.
3. Ibu Arliyana M.Kom, sebagai Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan saran kepada penulis
4. Bapak Dewanto Zulkarnain S.H., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan dukungan, saran, dan motivasi.
5. Kepada orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, motivasi, serta bantuan materiil, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun bagi pembaca, khususnya dalam mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang terkait.

Palangka Raya, Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

PENGESAHAN iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat Tugas Akhir 3
1.4.1 Tujuan 3
1.4.2 Manfaat Penulisan 4
1.5 Metodologi Penelitian 4
1.5.1 Metode Observasi 4
1.5.2 Metode Wawancara 5
1.5.3 Metode Kepustakaan 5
1.6 Penjelasan Istilah Kunci 5
1.6.1 Perancangan 5
1.6.2 Desain UI/UX 6
1.6.3 Monitoring 6
1.6.4 Perjalanan Dinas 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Kajian Teori 7
2.1.1 Teori Yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian 7
2.1.2 Pemodelan Yang Digunakan 10
2.1.3 Teori Perangkat Lunak Yang Digunakan 15
2.2 Penelitian Yang Relevan 16
BAB III PEMBAHASAN 19
3.1 Ananlisis Masalah 19
3.2 Pemecahan Masalah 20

3.3 Rancangan Diagram UML 20
3.3.1 *Use case diagram* 20
3.3.2 *Activity Diagram* 21
3.3.3 *Sequence Diagram* 32
3.3.4 *Class Diagram* 42
3.3.5 Perancangan *Database* 43
3.4 Desain Antarmuka 45
3.5 Tahap Evaluasi 60
3.5.1 Metode Evaluasi 60
3.5.2 Hasil Evaluasi dari Responden 62
BAB IV PENUTUP 64
4.1 Kesimpulan 64
4.2 Saran 64
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol *Use case* diagram 11
Tabel 2. 2 *Activity Diagram* 13
Tabel 2. 3 *Sequence Diagram* 14
Tabel 2. 4 Penelitian Relevan 17
Tabel 3.1 *Login* 43
Tabel 3. 2 Registrasi 43
Tabel 3. 3 Perjalanan Dinas 43
Tabel 3. 4 Laporan Perjalanan 44
Tabel 3. 5 Pengguna 44
Tabel 3. 6 Daftar Pertanyaan 61
Tabel 3. 7 Pilihan Jawaban 61
Tabel 3. 8 Konversi Kuesioner Responden 62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Draw.io 15
Gambar 2.2 Figma..... 16
Gambar 3.1 *Use case* diagram 21
Gambar 3.2 Activity Diagram Registrasi 22
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login 23
Gambar 3.4 Activity Diagram Halaman Diagram Jadwal Perjalanan Dinas 24
Gambar 3. 5 Activity Diagram Halaman Laporan Perjalanan Dinas 25
Gambar 3.6 Activity Diagram Kelola Akun ASN 26
Gambar 3.7 Activity Diagram Login 27
Gambar 3.8 Activity Diagram Kelola Data ASN 28
Gambar 3.9 Activity Diagram Halaman Kelola Data Perjalanan Dinas 29
Gambar 3.10 Activity Diagram Kelola Laporan Perjalanan Dinas..... 30
Gambar 3. 11 Activity Diagram Kelola Akun Pengelola 31
Gambar 3.12 *Sequence Diagram* Registrasi 33
Gambar 3.13 *Sequence Diagram* Login..... 34
Gambar 3.14 Halaman Jadwal Perjalanan Dinas 35
Gambar 3.15 *Sequence Diagram* Laporan Perjalanan Dinas..... 36
Gambar 3.16 *Sequence Diagram* Login..... 37
Gambar 3.17 Kelola Data ASN..... 38
Gambar 3.18 Kelola Data Perjalanan Dinas 39
Gambar 3.19 *Sequence Diagram* Kelola Laporan Perjalanan Dinas 40
Gambar 3.20 Kelola Akun Pengelola..... 41
Gambar 3.21 Class Diagram 42
Gambar 3.22 Login Pengguna..... 45
Gambar 3.23 Registrasi..... 46
Gambar 3.24 Halaman Utama..... 47
Gambar 3.25 Halaman Jadwal Pejalanan Dinas 48
Gambar 3.26 Halaman Laporan Perjalanan Dinas..... 49
Gambar 3.27 Halaman Formulir Laporan Perjalanan Dinas..... 50
Gambar 3.28 Halaman Profil Pengguna..... 51
Gambar 3.29 Login Pengelola..... 52
Gambar 3.30 Halaman Utama Pengelola 53
Gambar 3.31 Halaman Kelola Data ASN 54
Gambar 3.32 Halaman Tambah Data ASN 55
Gambar 3.33 Halaman Kelola Data Perjalanan 56
Gambar 3. 34 Halaman Tambah Perjalanan..... 57
Gambar 3.35 Halaman Konfirmasi Validasi Laporan 59
Gambar 3.36 Halaman Profil Pengelola..... 60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Pembimbing
Lampiran 2. Surat Tugas Penguji
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian
Lampiran 4. Berita Acara Tugas Akhir
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian
Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian
Lampiran 7. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
Lampiran 8. Surat Kegiatan Observasi
Lampiran 9. Lembar Wawancara
Lampiran 10. Surat Perintah Tugas
Lampiran 11. Dokumentasi Observasi Dan Wawancara
Lampiran 12. Hasil Kuesioner Responden

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang terus berkembang, teknologi informasi telah menjadi tulang punggung bagi berbagai instansi, termasuk instansi pemerintahan, dalam upaya meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional. Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah, sebagai instansi yang bertanggung jawab atas pengelolaan perumahan, kawasan permukiman, dan pertanahan di wilayahnya, tidak terlepas dari kebutuhan untuk mengelola informasi dengan baik, termasuk informasi terkait perjalanan dinas. Pengelolaan jadwal perjalanan dinas yang masih bersifat manual di dinas ini menghadirkan tantangan tersendiri dalam hal efisiensi dan aksesibilitas informasi bagi pegawai.

Selama menjalani program magang di Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah, penulis menyadari adanya kendala dalam pengelolaan jadwal perjalanan dinas yang masih dilakukan secara manual. Setiap kali ASN (Aparatur Sipil Negara) ingin mengetahui jadwal perjalanan dinas, harus menanyakan kepada pengelola tersebut dengan pertanyaan berulang.

Kendala ini tidak kunjung membaik oleh fakta bahwa jadwal perjalanan dinas disimpan dalam format file *Excel*, sehingga pengelola harus melakukan pengecekan secara manual dan satu per satu. Situasi ini

menimbulkan ketidaknyamanan dan kurang efisien, baik bagi pengelola maupun ASN yang membutuhkan informasi.

Dalam permasalahan ini, penulis berinisiatif membuat perancangan sebuah *monitoring* perjalanan dinas yang dapat memberikan kemudahan bagi pengelola untuk menginput jadwal perjalanan dinas, dan memungkinkan seluruh ASN untuk mengakses informasi ini secara mandiri melalui tampilan *user interface (UI)*. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi beban pengelola, dan memfasilitasi kebutuhan informasi perjalanan dinas bagi seluruh ASN pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana merancang *UI/UX monitoring* perjalanan dinas yang dapat memudahkan pengelola dalam mengelola perjalanan dinas di Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah?"

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mencapai hasil yang diharapkan, beberapa batasan masalah yang ditetapkan dalam perancangan *UI/UX monitoring* perjalanan dinas ini adalah sebagai berikut:

a. Rancangan *design* hanya untuk mengelola dan memonitor jadwal perjalanan dinas dan laporan perjalanan dinas di Dinas Perumahan,

Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah, dan tidak mencakup pengelolaan perjalanan dinas di instansi lain.

b. Rancangan *design* hanya mencakup fitur untuk memasukkan, memperbarui, dan menampilkan jadwal perjalanan dinas dan laporan perjalanan dinas. Aspek lain seperti manajemen anggaran tidak termasuk dalam lingkup sistem ini.
c. Akses rancangan *design* akan dibatasi pada dua jenis pengguna, yaitu pengelola yang bertanggung jawab untuk memasukkan data perjalanan dinas, dan ASN yang hanya dapat melihat jadwal perjalanan dinas dan mengirimkan laporan perjalanan dinas. Fitur-fitur tambahan, seperti perubahan data notifikasi perjalanan dinas, tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini.
d. Rancangan *design* ini hanya mencakup aspek desain antarmuka pengguna *(UI/UX)* dan alur fungsional sistem (*flow system*), tanpa implementasi langsung pada *platform* atau infrastruktur tertentu.
e. Rancangan *design* ini menggunakan aplikasi *figma.*

1.4 Tujuan dan Manfaat Tugas Akhir

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini ialah untuk merancang *UI/UX monitoring* perjalanan dinas yang dapat mempermudah pengelola dalam mengelola jadwal perjalanan dinas di Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah. Dengan adanya sistem ini, diharapkan ASN dapat mengakses jadwal perjalanan dinas secara mandiri,

sehingga ketergantungan pada pengelola berkurang dan efisiensi kerja meningkat.

1.4.2 Manfaat Penulisan

1.4.2.1 Bagi Objek Penelitian

Meningkatkan efisiensi dan ketepatan dalam pengelolaan jadwal perjalanan dinas serta meminimalkan kesalahan manusia (*human error*) dalam pencatatan dan pengecekan jadwal perjalanan dinas.

1.4.2.2 Bagi Pengelola

Mengurangi beban kerja pengelola dalam hal pengecekan dan pengelolaan jadwal perjalanan dinas, karena pegawai dapat mengakses informasi secara mandiri.

1.4.2.3 Bagi ASN

Memberikan kemudahan bagi ASN untuk mengakses jadwal perjalanan dinas mereka sendiri maupun pegawai lain tanpa harus bergantung pada pengelola.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Observasi

Metode Observasi adalah pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan seperti proses pelayanan dan proses pengecekan perjalanan dinas.

1.5.2 Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah melakukan tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang berkaitan dan terlibat langsung dengan objek yang diteliti seperti apa yang dibutuhkan dalam perancangan desain *UI/UX monitoring* perjalanan dinas pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah.

1.5.3 Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mengkaji informasi terkait perancangan desain *UI/UX* menggunakan aplikasi *figma*, dengan tujuan memperoleh pemahaman tentang cara merancang *UI/UX* secara efektif melalui pemanfaatan fitur-fiturnya.

1.6 Penjelasan Istilah Kunci

1.6.1 Perancangan

Perancangan merupakan tahapan dalam mendesain dan membangun sebuah situs *Web* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna serta tujuan bisnis. Proses ini mencakup sejumlah langkah, mulai dari perencanaan konsep hingga implementasi dan pemeliharaan, dengan tujuan memberikan gambaran yang jelas mengenai sistem yang akan digunakan.

1.6.2 Desain UI/UX

Desain UI (User Interface) dan UX (User Experience) merupakan aspek penting dalam pengembangan sistem yang berfokus pada tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna.

1.6.3 Monitoring

Monitoring adalah proses pengawasan dan pemantauan terhadap aktivitas atau sistem untuk memastikan bahwa semua berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

1.6.4 Perjalanan Dinas

Perjalanan dinas adalah kegiatan yang dilakukan oleh ASN instansi pemerintah ke luar daerah tempat kerja dalam rangka melaksanakan tugas resmi dari instansi. Kegiatan ini bertujuan untuk menunjang kelancaran operasional dan pencapaian target organisasi. Dalam *design* yang dirancang, perjalanan dinas menjadi objek utama yang dimonitor untuk memastikan setiap aktivitas terkait, seperti jadwal, tujuan, dan durasi, tercatat dengan baik dan dapat diakses oleh pihak yang berkepentingan.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang kajian teori yang berkaitan dengan topik penelitian, termasuk perancangan *UI/UX monitoring* perjalanan dinas serta metodologi yang digunakan dalam perancangan *design* ini.

2.1.1 Teori Yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian

a. Perancangan

Perancangan adalah tahap awal dalam proses pembangunan sistem, yang berfokus pada bagaimana sistem akan dibentuk secara logis dan visual.

Menurut Sitorus dan Sakban (2021), perancangan merupakan tahap membangun gambaran pada perencanaan. Implementasi yaitu tahap penerapan sistem agar siap dioperasikan.

Menurut S. Rizky, dkk (2011, dalam Aprilia, 2023), Perancangan merupakan proses menggambarkan berbagai teknologi, termasuk arsitektur, komponen, dan kendala yang terjadi dalam proses

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses pengembangan sistem. Tahap ini berfungsi untuk menghasilkan suatu model atau representasi sistem yang akan dibangun, baik secara logis maupun visual. Tujuan utama dari perancangan adalah untuk menggambarkan bagaimana sistem

akan berjalan, termasuk struktur, alur kerja, komponen, serta teknologi yang digunakan.

b. *Design UI/UX*

User Interface (UI) adalah bagian tampilan visual yang berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dan sistem.

Menurut Ningrum, dkk. (2022), *User Interface (UI)* merupakan proses untuk menampilkan hasil pemrosesan data sistem dalam bentuk output yang dapat dilihat oleh pengguna. UI juga merupakan bagian visual dari *Website, software*, maupun *hardware* yang bertujuan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan perangkat.

User Experience (UX) adalah keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan produk atau sistem.

Menurut Ningrum, dkk. (2022), *User Experience (UX)* menggambarkan interaksi pengguna dengan *interface* secara nyaman dan sesuai dengan pemahaman mereka. *UX* bertujuan meningkatkan kepuasan pengguna saat mengakses tampilan, baik pada *Website, mobile,* maupun *desktop*.

Dengan demikian, desain *UI/UX* adalah proses menciptakan tampilan visual dan pengalaman pengguna yang intuitif, nyaman, dan menarik, agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara optimal.

c. *Monitoring*

Monitoring adalah proses pemantauan yang dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa suatu kegiatan berjalan sesuai dengan rencana.

Menurut Pujiastuti dan Prayoga (2022), *monitoring* merupakan suatu proses mengukur, mencatat, dan mengambil

seluruh informasi sebagai alat bantu dalam kegiatan pengambilan keputusan di lingkup manajemen program.

Menurut Ramadhani (2019), *Monitoring* adalah aktifitas yang ditujukan untuk memberikan informasi tentang sebab dan akibat dari suatu kebijakan yang sedang dilaksanakan

Oleh karena itu, *monitoring* dapat diartikan sebagai proses pengawasan yang dilakukan secara berkelanjutan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan suatu kegiatan dan digunakan sebagai dasar evaluasi dan pengambilan keputusan.

d. Perjalanan Dinas

Perjalanan dinas adalah kegiatan perjalanan pegawai ke luar kantor dalam rangka pelaksanaan tugas kedinasan.

Menurut Susanti dkk. (2021), perjalanan dinas merupakan perjalanan dinas merupakan aktivitas resmi yang dilakukan oleh pegawai untuk menjalankan tugas atas nama perusahaan dan dibiayai oleh perusahaan tersebut.

Menurut Yoga & Veritawati (2021), Perjalanan dinas adalah perjalanan ke luar tempat kedudukan baik perseorangan maupun secara bersama yang jaraknya sekurangkurangnya 5 (lima) kilometer dari batas kota, yang dilakukan dalam wilayah Republik Indonesia untuk kepentingan Negara atas perintah Pejabat yang Berwenang.

Dengan kata lain, perjalanan dinas merupakan aktivitas kerja formal yang dilakukan di luar lingkungan kantor utama, dengan tujuan menjalankan tugas institusional tertentu yang telah direncanakan dan disetujui oleh instansi terkait.

2.1.2 Pemodelan Yang Digunakan

a. *Unified Modeling Language (UML)*

UML adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak

Menurut Ardhana (2021) *UML* yang merupakan alat dalam pengembangan sebuah sistem yang berkelanjutan atau yang berorientasi objek. Dengan *UML* maka pada tahap perancangan sistem lebih mudah dipahami karena dalam bentuk visualisasi dan menjadi bahasa standart dalam penulisan *blue print software*.

Menurut Nistrina & Sahidah (2022), *UML* memiliki fungsi untuk membantu pendeskripsian dan desain *system* perangkat lunak, khususnya system yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek.

Dapat disimpulkan bahwa *UML* adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk menggambarkan kebutuhan dan desain sistem secara terstruktur dalam bentuk visual.

1. Use case diagram

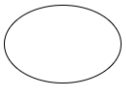
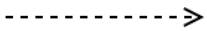
Use case adalah sebuah skenario interaksi antara sistem dan aktor (pengguna atau entitas lain) yang mendeskripsikan bagaimana sistem tersebut berfungsi.

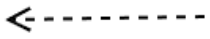
Menurut Aditya, dkk. (2021), *Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antar satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Menurut Kurniawan (2018, dalam Aliman, 2021) dalam *Use case* merupakan langkah pertama dalam memodelkan sebuah sistem. *Use case* merupakan pemodelan untuk kebutuhan sebuah sistem fungsional, setiap *Use case* digambarkan sebagai kunci dari suatu skenario yang dilakukan oleh aktor dan diringkas dalam sebuah batas sistem, setiap *Use case* dihubungkan dengan sebuah garis notasi.

Use case diagram digunakan untuk memvisualisasikan fungsi-fungsi dalam suatu sistem serta aktor-aktor yang dapat mengakses atau berinteraksi dengan fungsi tersebut.

Tabel 2. 1 Simbol *Use case diagram*

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
1	2	3	4
1.	*Use case*	Aktivitas yang dapat dilakukan *actor* pada sistem.	
2.	*Actor*	Pengguna sistem yang mewakili peran orang.	
3.	*Association*	Hubungan antara *actor* dan *use case*.	
4.	*Include*	Hubungan dalam *use case diagram* yang menunjukkan suatu *use case* selalu menyertakan *use case* lain.	

1	2	3	4
5.	*Extend*	hubungan dalam *use case diagram* yang menunjukkan bahwa suatu *use case* dapat menambahkan perilaku tambahan ke *use case* lain secara opsional.	
6.	*System*	batasan (*boundary*) yang menunjukkan ruang lingkup sistem.	

2. *Activity Diagram*

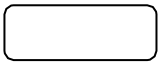
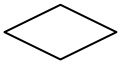
Menurut Prasticha, dkk. (2022), diagram aktivitas (*activity diagram*) menggambarkan aliran kerja (*workflow*) atau aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan *actor*, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Menurut Kusimanto & Tompuno (2011, dalam Aliman, 2021) Setelah membuat model *Use case*, maka setiap *scenario* yang ada di *Use case* akan dideskripsikan lebih jelas di dalam *activity diagram*. *Activity diagram* merupakan pemodelan yang menggambarkan sebuah sistem kerja dari sebuah objek atau sebuah sistem, sebuah *activity diagram* digambarkan dengan sebuah alur secara terstruktur proses kerja dari *use case* yang sedang diproses dari titik awal sampai titik akhir, setiap aktivitas digambarkan dengan notasi-notasi sesuai fungsinya.

Secara umum, *activity diagram* adalah alat bantu visual yang digunakan untuk memperlihatkan urutan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dalam suatu sistem atau aplikasi. Diagram ini memperjelas bagaimana alur kerja berlangsung, termasuk aktivitas serta tindakan yang terjadi di dalamnya.

Berikut adalah beberapa simbol yang biasa digunakan dalam *activity diagram*:

Tabel 2. 2 Activity Diagram

Simbol	Keterangan
1	2
	Titik awal
	Titik akhir
	*Activity*
	Pilihan untuk mengambil Keputusan
	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	Menggambarkan pembagian kelompok berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri
	Menggambarkan antara dua state, dua *activity* ataupun antara state dan *activity*

3. *Sequence Diagram*

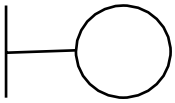
Menurut Aditya, dkk. (2021), *Sequence Diagram* adalah suatu diagram yang menjelaskan interaksi objek dan menunjukkan (memberi tanda atau petunjuk) komunikasi diantara objek-objek tersebut. *Sequence Diagram* digunakan untuk menjelaskan perilaku pada sebuah skenario dan menggambarkan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi, termasuk pesan yang dipakai saat interaksi.

Menurut Siswidiyanto, dkk. (2020), *Diagram sequence* menggambarkan kelakukan objek pada *use case*

dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Sequence Diagram* adalah diagram yang merepresentasikan urutan interaksi antar objek dalam sistem perangkat lunak. Fokus utama diagram ini adalah memperlihatkan kerja sama antar objek dalam satu alur waktu, khususnya yang berhubungan dengan elemen dari suatu *class.*

Tabel 2. 3 *Sequence Diagram*

No	Nama	Keterangan	Simbol
1	*2*	3	*4*
1.	*Actor*	Menggambarkan orang sedang berinteraksi dengan sistem	
2.	*Boundary Class*	Menggambarkan antarmuka yang berinteraksi langsung dengan pengguna,	
3.	*A focus of control & A life line*	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya massage	

1	2	3	4
4.	*Massage*	Menggambarkan pengiriman pesan	

2.1.3 Teori Perangkat Lunak Yang Digunakan

a. Draw.io



Gambar 2.1 *Draw.io*

Sumber: https://en.wikipedia.org

Menurut Wulandari, dkk. (2023), *Draw.io* adalah sebuah *Website* yang didesain khusus untuk Menggambarkan *diagram* secara *online*.semua fitur yang ada pada situs Ini biasa kalian nikmati hanya dengan bermodalkan *browser* yang menduduk *HTML5*.

Marthiawati, dkk. (2024), *Draw.io* adalah sebuah *Website* yang didesain khusus untuk menggambarkan diagram *UML* secara *online.*

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Draw.io* adalah aplikasi berbasis *Web* yang memungkinkan pembuatan berbagai macam diagram tanpa perlu instalasi perangkat lunak tambahan. Hal ini membuatnya mudah diakses serta mendukung kolaborasi lintas perangkat dan sistem operasi.

b. *Figma*



Gambar 2.2 *Figma*

Sumber: StickPNG

Menurut Pramudita, dkk. (2021), *Figma* adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital. *Figma* dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.

Menurut Al-Faruq, dkk, (2022), *Figma* adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile, desktop, Website* dan lain-lain. *Figma* bisa digunakan di sistem operasi *windows, linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke internet.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Figma* adalah *platform* desain yang mendukung kerja kolaboratif secara *real-time*, sehingga sangat efektif untuk digunakan dalam merancang tampilan antarmuka aplikasi secara efisien dan terorganisir.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan analisis sistematis terhadap temuan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, berbagai sumber literatur yang mendukung

fokus penelitian dirangkum dan dikaitkan untuk memberikan landasan teori yang kuat.

Kajian penelitian yang relevan berfungsi sebagai kerangka pembanding dan referensi guna memperkuat dasar penelitian yang dilakukan. Berikut tabel hasil penelitian sebelumnya yang dijadikan acuan.

Tabel 2. 4 Penelitian Relevan

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Bayu & Nurhastuti (2022)	Perancangan sistem informasi pencatatan perjalanan dinas menggunakan metode *RAD*	Menghasilkan aplikasi pencatatan perjalanan dinas berbasis *Android* dengan fitur pengajuan, persetujuan, dan laporan, diuji dengan *UAT* dan *Functional Suitability*, serta meningkatkan efisiensi pengelolaan perjalanan dinas	Fokus pada sistem pencatatan perjalanan dinas, menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*, dan mendukung akses lintas *platform (Android & iOS)*

1	2	3	4	5
2.	Nugroho & Zulfikar (2023)	Analisa Perancangan *UI/UX* Aplikasi Absensi dengan Metode *Design Thinking* pada PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel	Penelitian menghasilkan prototipe *UI/UX* aplikasi absensi berbasis *Web* menggunakan metode *Design Thinking* yang mencakup empat jenis pengguna dan fitur lengkap sesuai kebutuhan perusahaan	Penelitian fokus pada aplikasi absensi dan integrasi dengan sistem *ACS*
3.	Alda Muhamad, dkk (2025)	Perancangan Sistem Informasi Perjalanan Dinas pada Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Sumatera Utara Berbasis *Website*	Sistem informasi perjalanan dinas berbasis *Website* yang membantu pengolahan data dan pencetakan surat tugas	Penelitian ini sampai tahap implementasi sistem berbasis *Web*, sedangkan penelitian penulis hanya fokus pada perancangan *UI/UX* untuk *monitoring* perjalanan dinas

BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Ananlisis Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah, ditemukan beberapa kendala dalam proses *monitoring* perjalanan dinas. Saat ini, proses tersebut masih dilakukan secara manual dengan menggunakan file *Excel* sebagai media pencatatan. Hal ini menyebabkan informasi mengenai jadwal perjalanan dinas hanya dapat diakses oleh pengelola, sehingga ASN yang ingin mengetahui jadwal harus bertanya secara langsung.

Situasi ini tidak hanya menghambat alur informasi, tetapi juga mengganggu konsentrasi dan produktivitas kerja pengelola. Selain itu, pencarian data secara manual memerlukan waktu yang cukup lama, terutama jika banyak ASN dari berbagai bidang membutuhkan informasi secara bersamaan. Proses yang belum terotomatisasi ini juga rentan terhadap kesalahan, seperti kesalahan input, keterlambatan pembaruan, atau kehilangan data.

Di sisi lain, kurangnya transparansi terhadap jadwal ASN dari bidang lain menjadi hambatan tersendiri dalam hal koordinasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah sistem *monitoring* perjalanan dinas dengan rancangan *UI/UX* yang baik agar seluruh ASN dapat mengakses informasi secara cepat dan efisien, serta memudahkan pengelola dalam pengelolaan jadwal secara terstruktur dan akurat.

3.2 Pemecahan Masalah

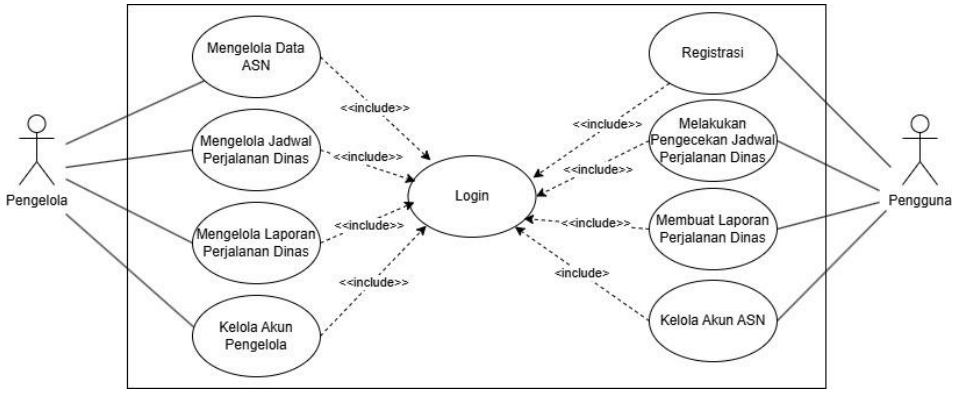
Dalam perancangan *UI/UX monitoring* perjalanan dinas ini, tujuan utamanya adalah untuk mempermudah ASN dalam melihat jadwal perjalanan dinas secara mandiri tanpa harus bertanya langsung kepada pengelola. Sistem ini juga diharapkan dapat membantu pengelola dalam mengatur dan mengelola data perjalanan dinas secara lebih cepat, mudah, dan rapi. Dengan adanya tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, proses *monitoring* akan menjadi lebih efisien dan meminimalkan kesalahan dalam pengelolaan data.

3.3 Rancangan Diagram UML

Rancangan diagram menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sistem serta menjelaskan kebutuhan yang diperlukan agar sistem dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya. Adapun tahapan pemodelan dalam analisis ini meliputi: *use case diagram* dan *activity* diagram.

3.3.1 *Use case diagram*

Use case diagram merupakan gambaran interaksi antara aktor (pengelola dan ASN) dengan sistem. Diagram ini digunakan untuk menunjukkan fungsi-fungsi utama yang terdapat dalam sistem *monitoring* perjalanan dinas.



Gambar 3.1 *Use Case Diagram*

Deskripsi:

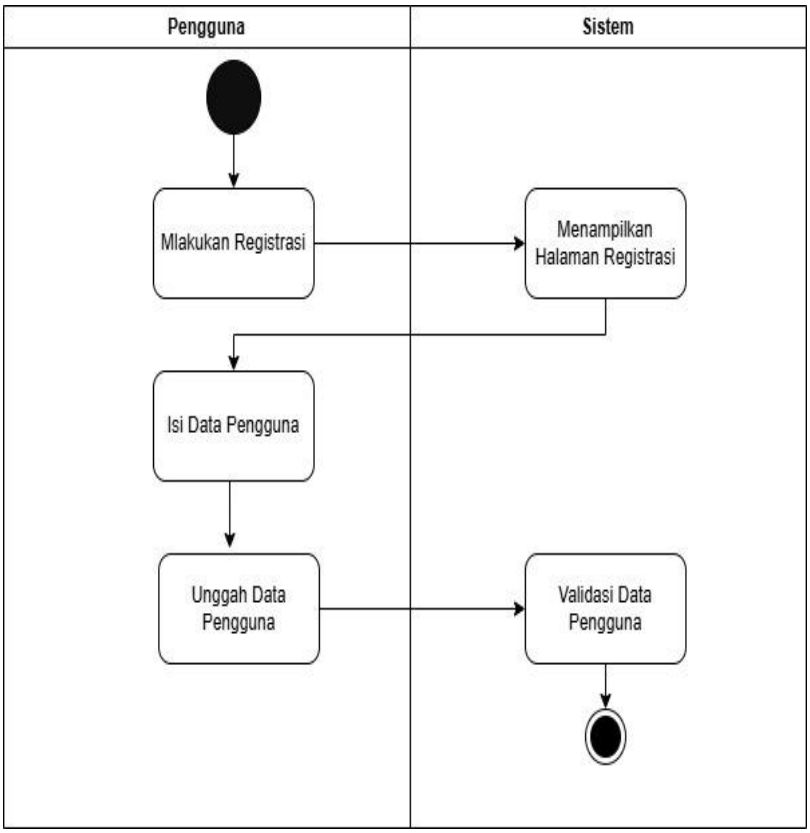
Pada Gambar 3.1 Terdapat Pengelola dan ASN. Pengelola dapat melakukan pengelolaan data ASN, pengelolaan jadwal perjalanan dinas, pengelolaan laporan perjalanan dinas dan kelola akun pengelola. ASN dapat melakukan pengecekan jadwal perjalanan dinas, mengajukan laporan perjalanan dinas dan mengelola akun ASN.

3.3.2 *Activity Diagram*

Activity diagram adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas atau proses dalam *monitoring* perjalanan dinas. Diagram ini memperlihatkan urutan aktivitas yang dilakukan baik oleh ASN maupun pengelola dalam *monitoring* perjalanan dinas.

1. *Activity Diagram* Pengguna

    1. Registrasi

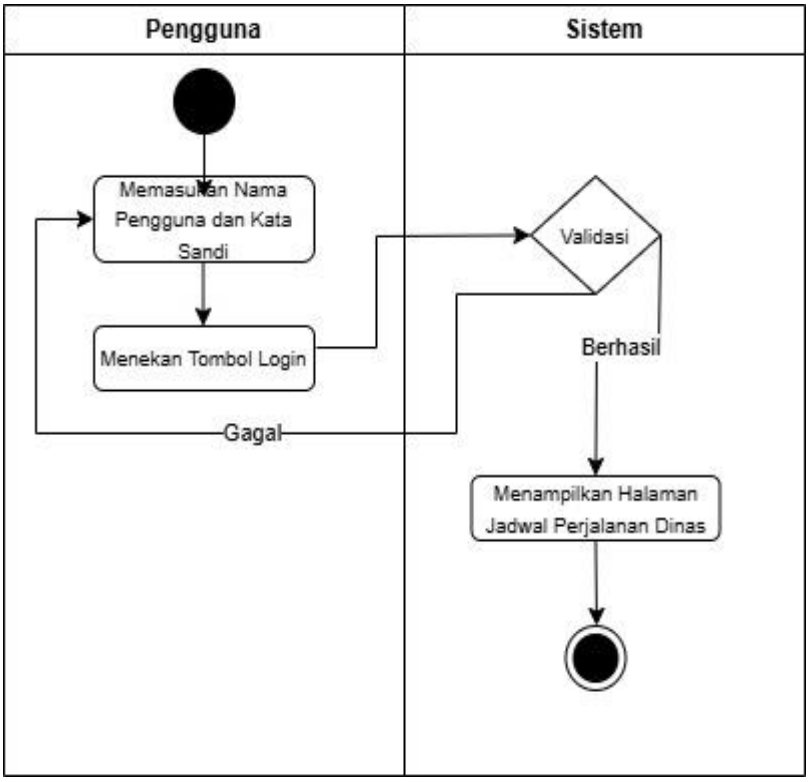


Gambar 3.2 *Activity* Diagram Registrasi

Deskripsi:

Pada Gambar 3.2 pengguna melakukan pendaftaran yang dimana membutuhkan beberapa data diri yaitu nama lengkap, nama pengguna, *email*, kata sandi, bidang dan jabatan untuk melakukan *login.*

2. *Login*

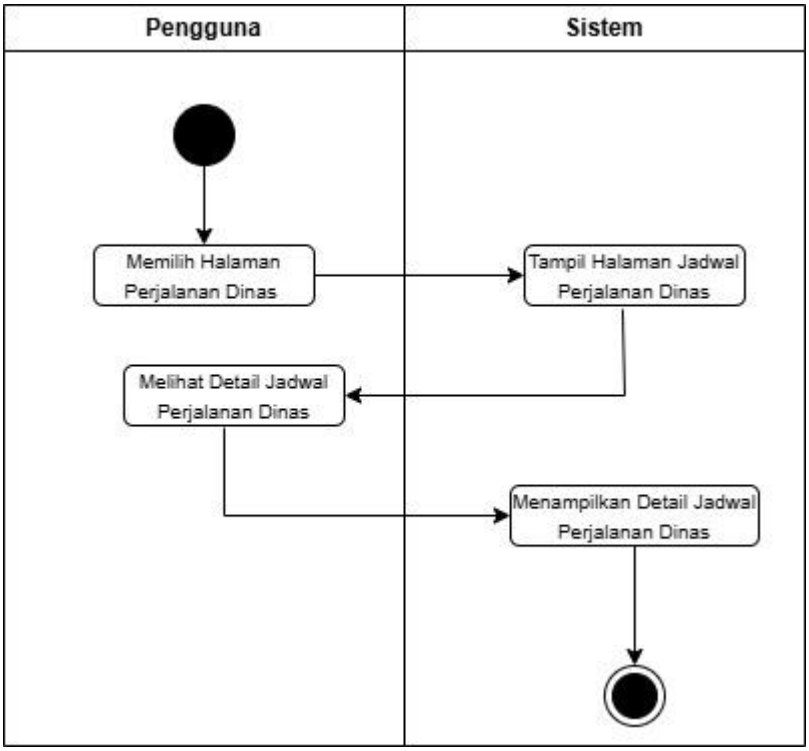


Gambar 3. 3 *Activity Diagram Login*

Deskripsi:

Pada Gambar 3.2 dimana pengguna akan melakukan *login* untuk memasuki sistem, jika nama pengguna dan kata sandi benar maka akan tampil halaman jadwal perjalanan dinas, jika salah maka akan tetap pada halaman *login*.

3. Halaman Jadwal Perjalanan Dinas

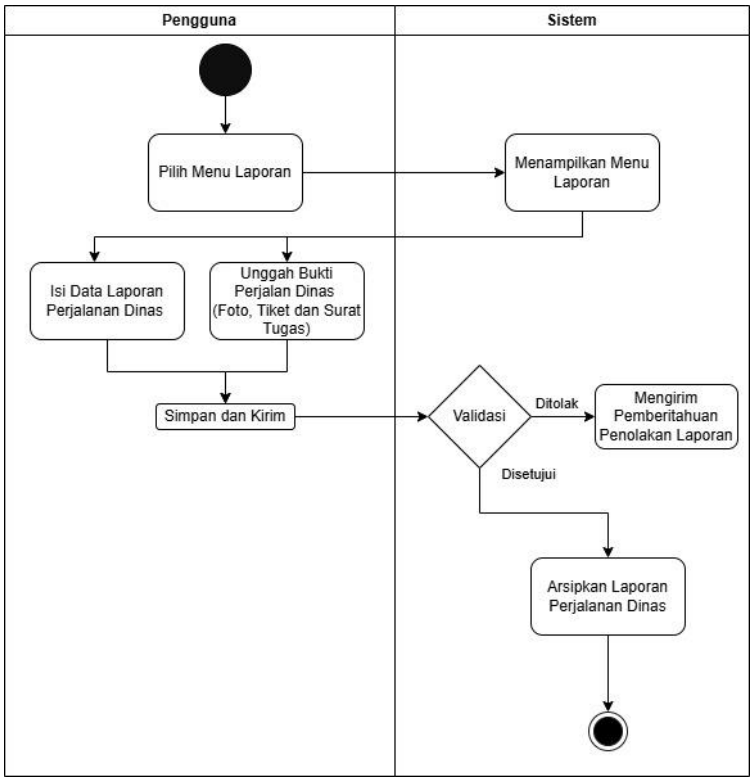


Gambar 3.4 *Activity Diagram* Halaman Diagram Jadwal Perjalanan Dinas

Deskripsi:

Pada Gambar 3.3 ditampilkan proses ketika pengguna mengakses halaman jadwal perjalanan dinas. Dalam alur ini, pengguna memilih menu jadwal, kemudian sistem menampilkan daftar perjalanan dinas yang dapat dilihat secara *detail* oleh pengguna.

4. Halaman Laporan Perjalanan Dinas

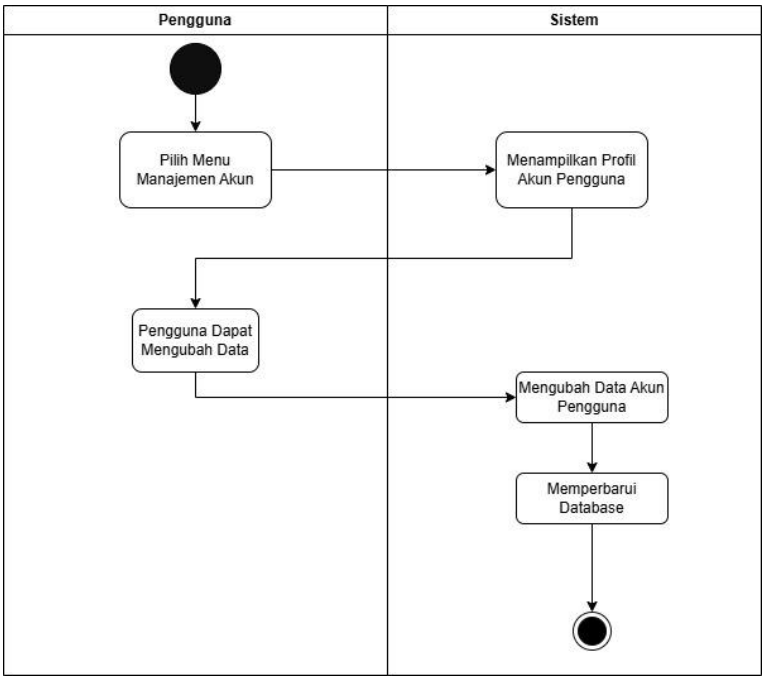


Gambar 3. 5 *Activity Diagram* Halaman Laporan Perjalanan Dinas

Deskripsi:

Pada Gambar 3.5 ditampilkan proses ketika pengguna mengakses halaman laporan perjalanan dinas. Dalam alur ini, pengguna memilih menu laporan perjalanan dinas, kemudian sistem menampilkan data yang harus diisi pada laporan perjalanan dinas oleh pengguna.

5. Kelola Akun ASN

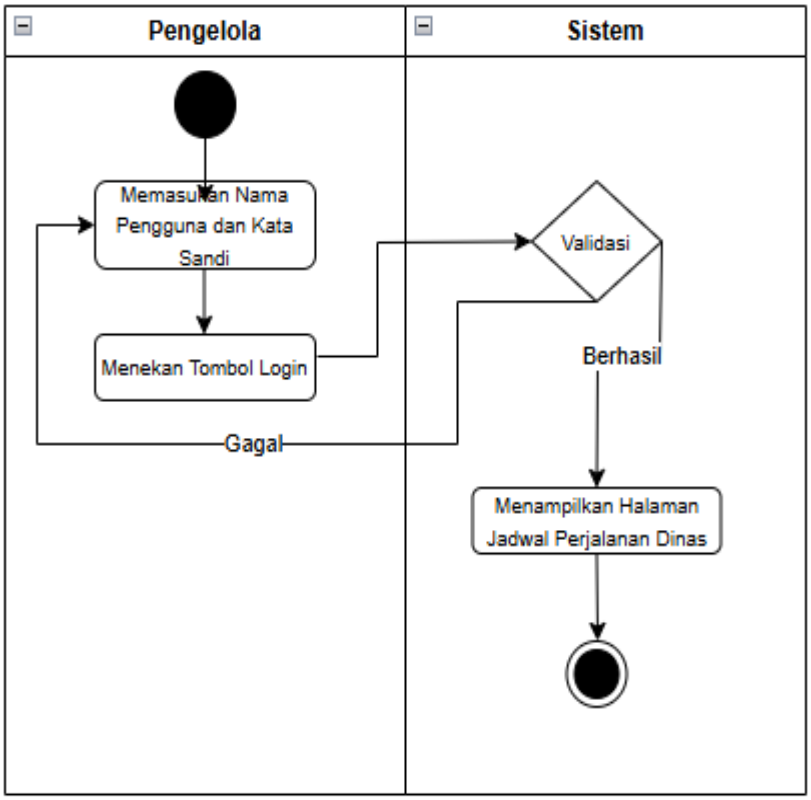


Gambar 3.6 *Activity Diagram* Kelola Akun ASN

Pada Gambar 3.6 Halaman ini digunakan untuk mengelola data akun pengguna. Di halaman ini, pengguna dapat mengubah data akun yang sudah ada agar data selalu di perbarui dan valid.

2. *Activity Diagram* Pengelola

a. *Login*

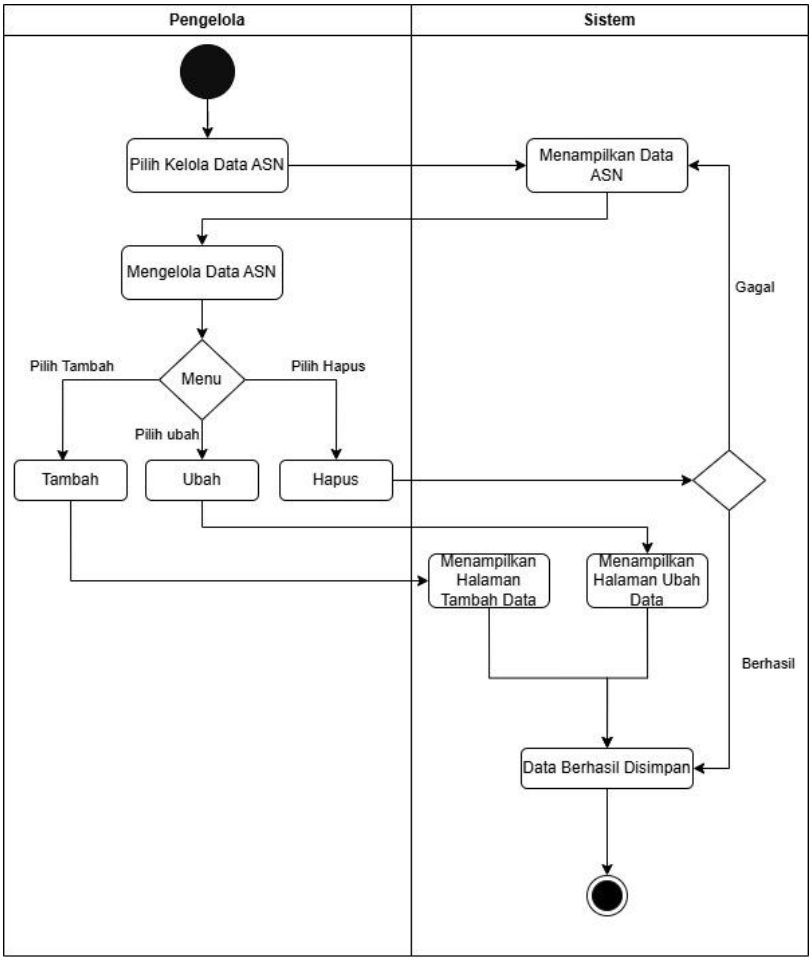


Gambar 3.7 *Activity Diagram Login*

Deskripsi:

Pada Gambar 3.7 pengelola akan melakukan *login* untuk memasuki sistem, jika nama pengguna dan kata sandi benar maka akan tampil halaman utama, jika salah maka akan tetap pada halaman *login*.

b. Kelola Data ASN



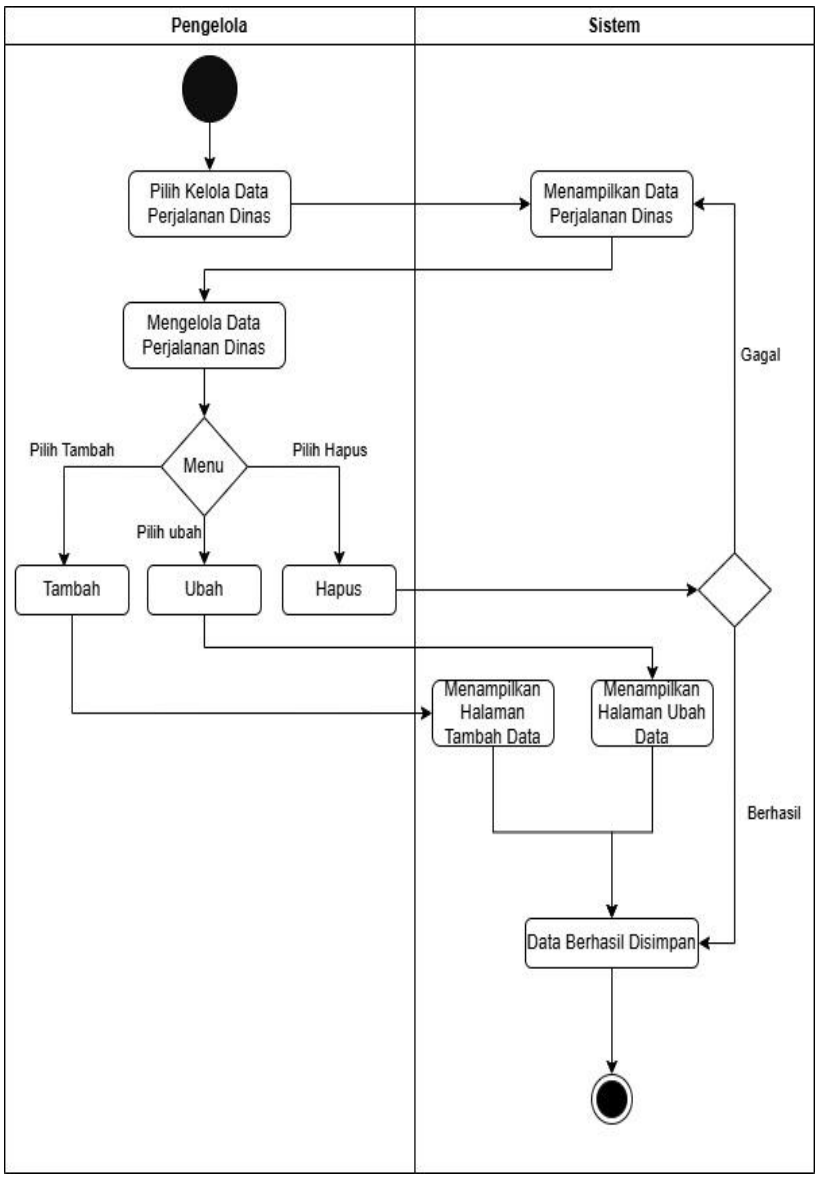
Gambar 3.8 *Activity Diagram* Kelola Data ASN

Deskripsi:

Pada Gambar 3.8 Pengelola memiliki akses penuh untuk menambahkan data ASN baru, merubah informasi ASN yang sudah tersimpan, serta menghapus data yang tidak lagi diperlukan. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh data ASN yang terlibat dalam perjalanan

dinas selalu diperbarui dan valid, sehingga memudahkan dalam proses pemantauan dan pelaporan kegiatan dinas.

c. Kelola Data Perjalanan Dinas

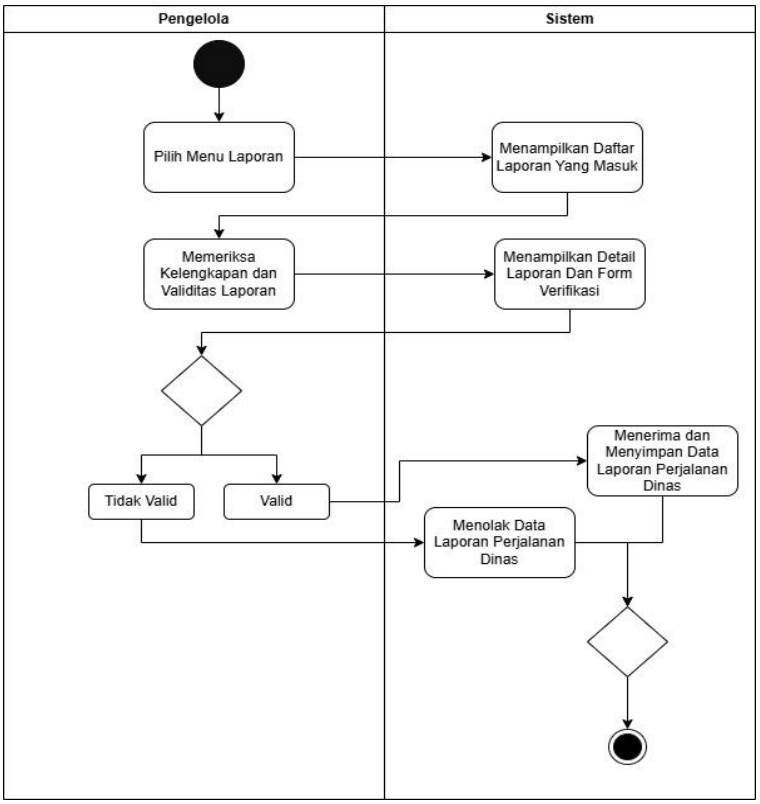


Gambar 3.9 *Activity Diagram* Halaman Kelola Data Perjalanan Dinas

Deskripsi:

Pada Gambar 3.9 pengelola memiliki akses penuh untuk menambahkan data perjalanan dinas baru, merubah data perjalanan dinas yang sudah tersimpan, serta menghapus data yang tidak lagi diperlukan. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh data perjalanan dinas selalu diperbarui dan valid, sehingga memudahkan dalam proses pemantauan dan pelaporan kegiatan dinas.

d. Kelola Laporan Perjalanan Dinas

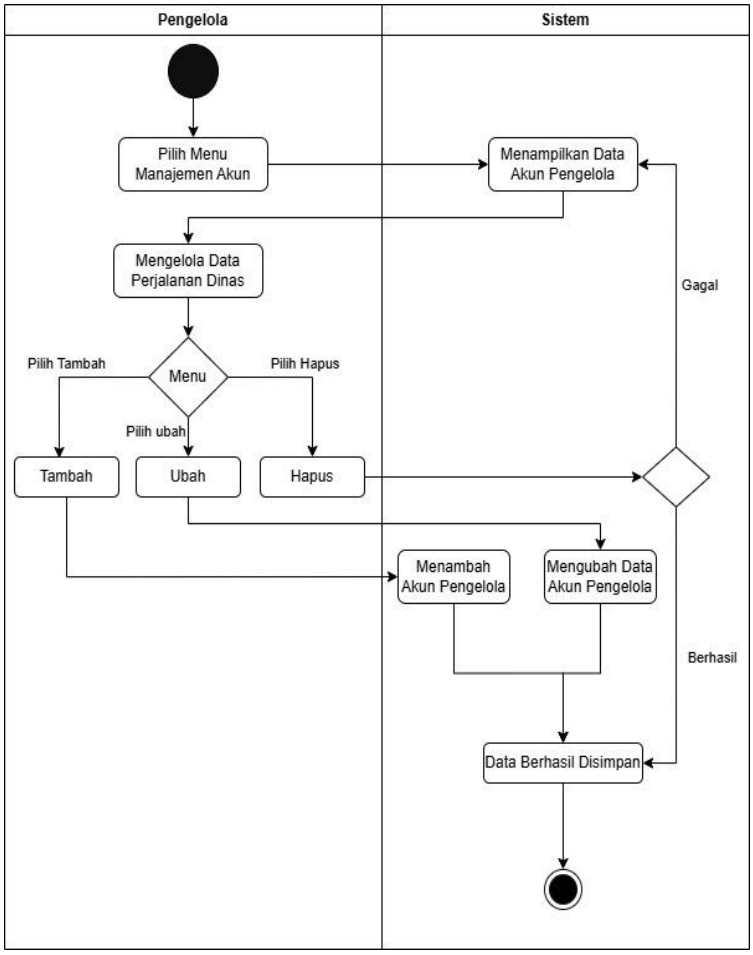


Gambar 3.10 *Activity Diagram* Kelola Laporan Perjalanan Dinas

Deskripsi:

Pada Gambar 3.10 Halaman ini digunakan oleh pengelola untuk mengelola laporan perjalanan dinas yang dikirimkan oleh pegawai. Pengelola dapat melihat daftar laporan, memeriksa kelengkapan, memvalidasi laporan, mengarsipkan laporan yang sudah benar, atau mengembalikannya ke pegawai jika ada kekurangan.

e. Kelola Akun Pengelola



Gambar 3. 11 *Activity Diagram* Kelola Akun Pengelola

Deskripsi:

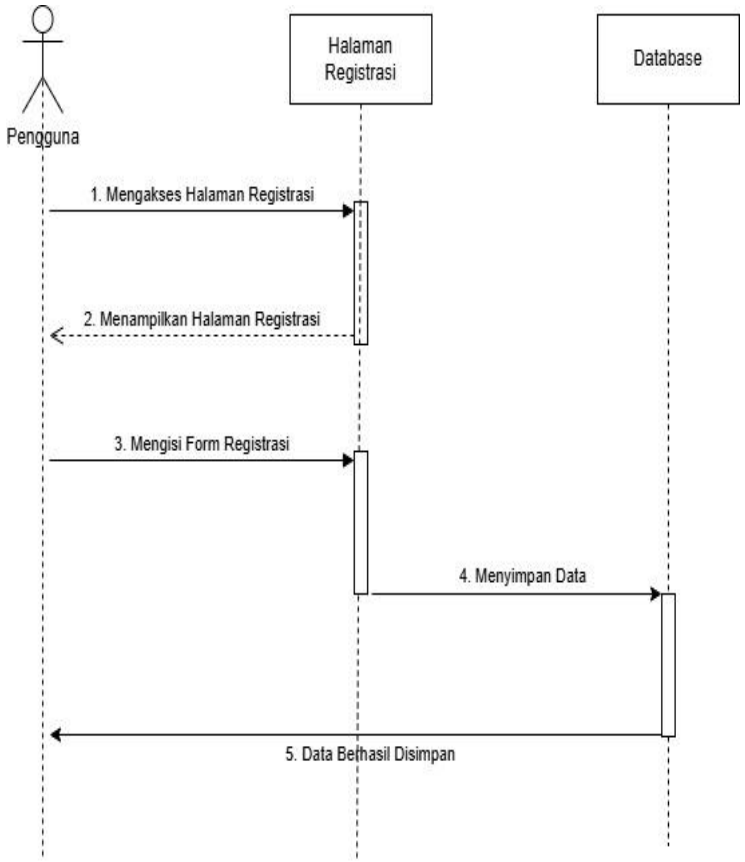
Pada Gambar 3.11 Halaman ini digunakan untuk mengelola data akun pengelola yang memiliki akses ke sistem. Di halaman ini, pengelola dapat menambahkan akun baru, mengubah data akun yang sudah ada, menghapus akun, dan melihat *detail* akun.

3.3.3 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram merupakan salah satu diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang berfungsi untuk memvisualisasikan interaksi antara objek-objek dalam suatu sistem sesuai dengan urutan waktu. Diagram ini menunjukkan aliran komunikasi berupa pesan antar objek yang bekerja sama untuk menjalankan suatu fungsi atau proses tertentu dalam sistem.

a. *Sequence Diagram* Pengguna

1. Registrasi

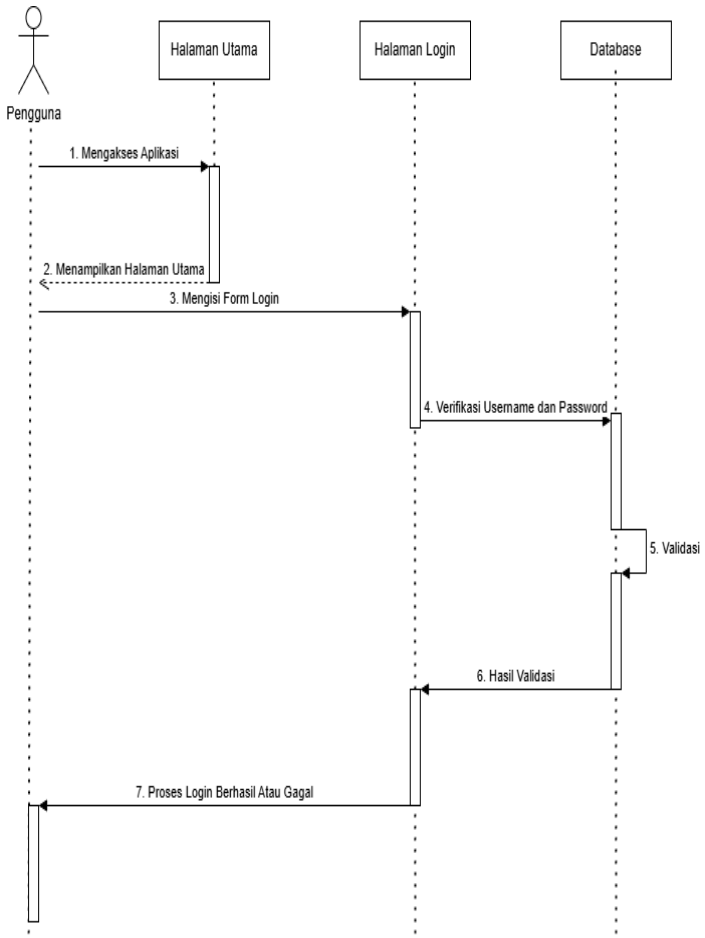


Gambar 3.12 *Sequence Diagram* Registrasi

Deskripsi:

Pada Gambar 3.12 terjadi proses registrasi yang dilakukan oleh pengguna.

2. *Login*

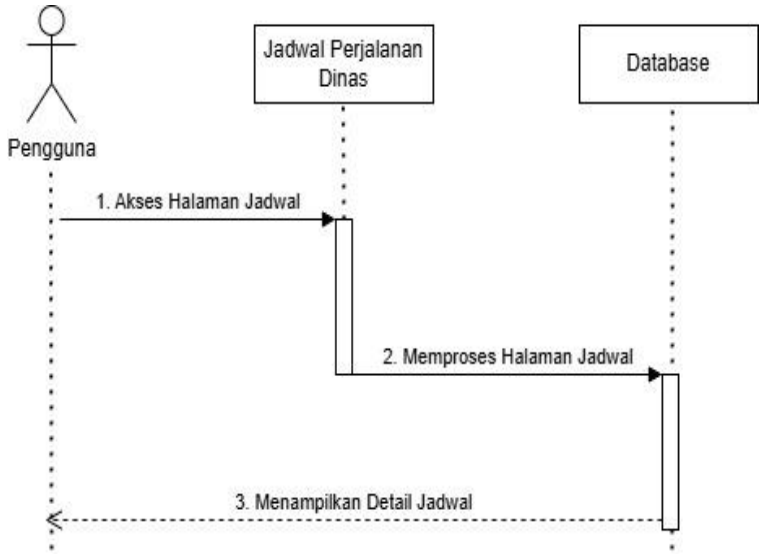


Gambar 3.13 *Sequence Diagram Login*

Deskripsi:

Pada Gambar 3.13 menggambarkan tahapan proses *login* oleh pengguna.

3. Halaman Jadwal Perjalanan Dinas

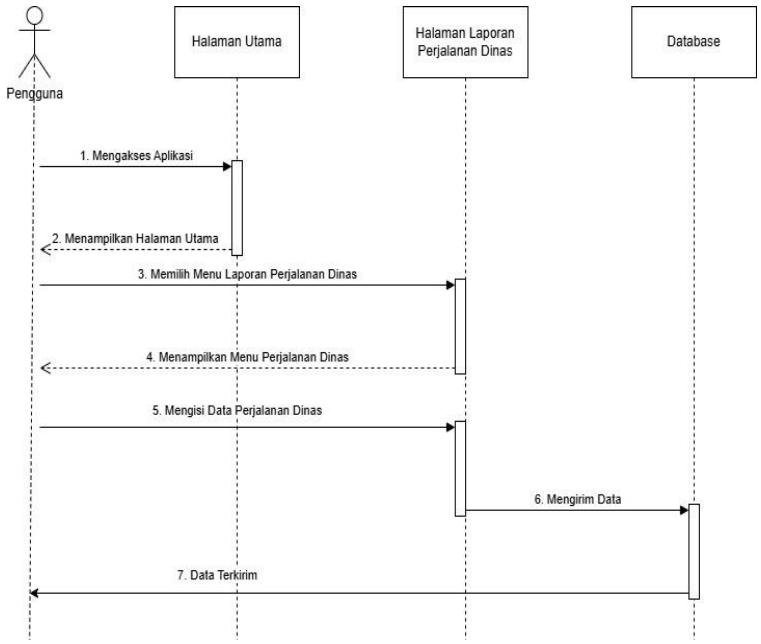


Gambar 3.14 Halaman Jadwal Perjalanan Dinas

Deskripsi:

Gambar 3.14 menggambarkan secara rinci alur aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dengan peran sebagai ASN dalam proses melihat jadwal perjalanan dinas, yang dimulai dari pemilihan halaman perjalanan dinas pada sistem, kemudian sistem menampilkan halaman tersebut, dilanjutkan dengan aksi pengguna untuk melihat *detail* dari jadwal perjalanan dinas, hingga akhirnya sistem menampilkan informasi *detail* sesuai dengan yang dipilih oleh pengguna.

4. Halaman Laporan Perjalanan Dinas



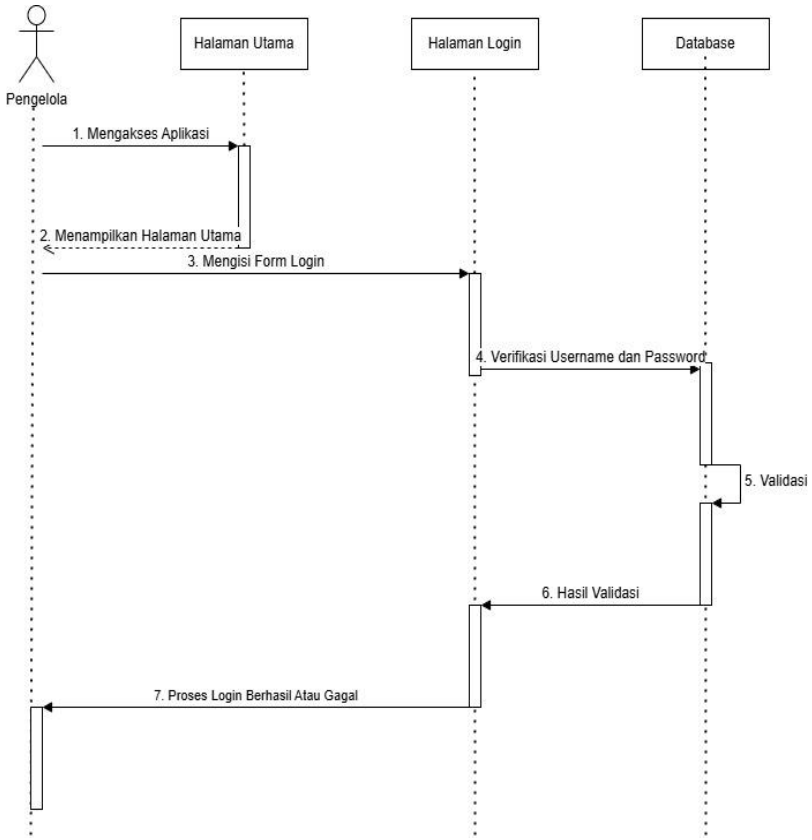
Gambar 3.15 *Sequence Diagram* Laporan Perjalanan Dinas

Deskripsi:

Pada Gambar 3.15 menggambarkan secara rinci alur aktivitas oleh pengguna dalam proses mengisi laporan perjalanan dinas.

a. *Sequence Diagram* Penggelola

1. *Login*

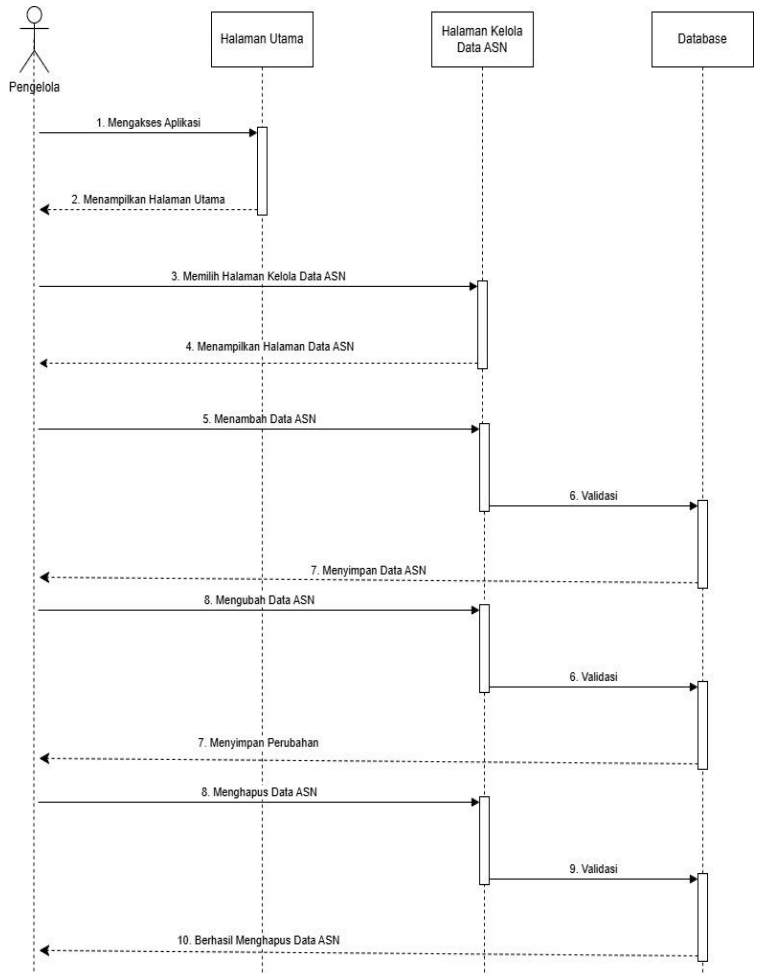


Gambar 3.16 *Sequence Diagram Login*

Deskripsi:

Pada Gambar 3.16 dijelaskan proses *login* yang dilakukan oleh Pengelola, dimulai dari memasukkan nama pengguna dan kata sandi ke dalam sistem. Setelah diverifikasi, Pengelola dapat mengakses fitur sesuai hak aksesnya, seperti mengelola data ASN, jadwal perjalanan dinas, dan mengelola laporan perjalanan dinas.

2. Kelola Data ASN

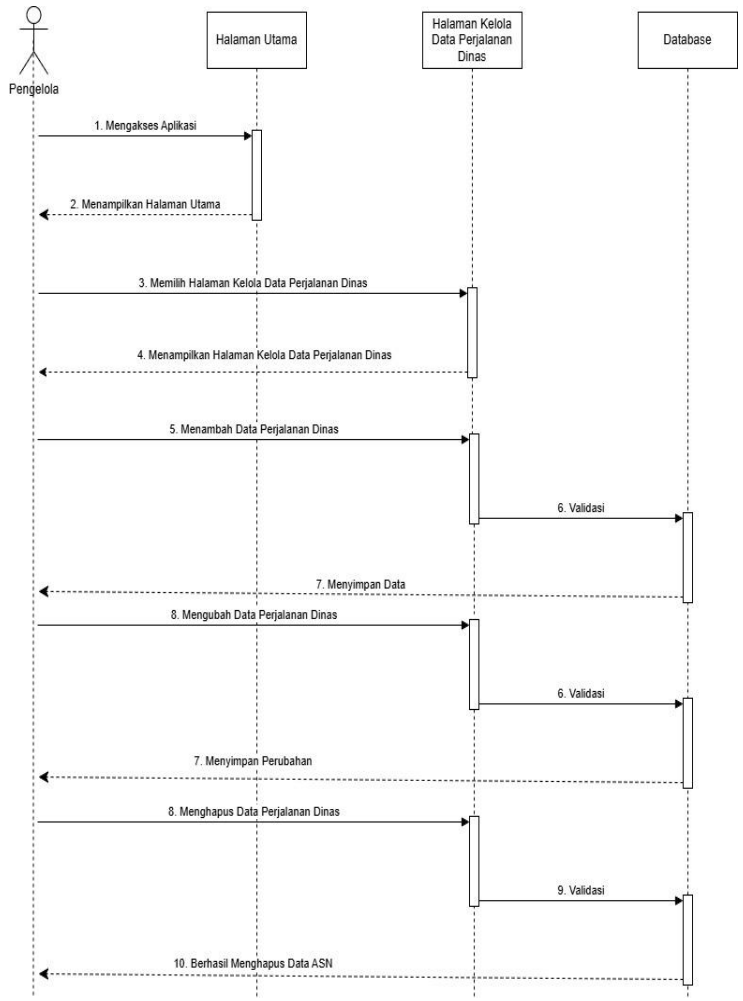


Gambar 3.17 Kelola Data ASN

Deskripsi:

Pada Gambar 3.17 menggambarkan secara rinci alur aktivitas yang dilakukan oleh pengelola dalam proses mengelola data ASN.

3. Kelola Data Perjalanan Dinas

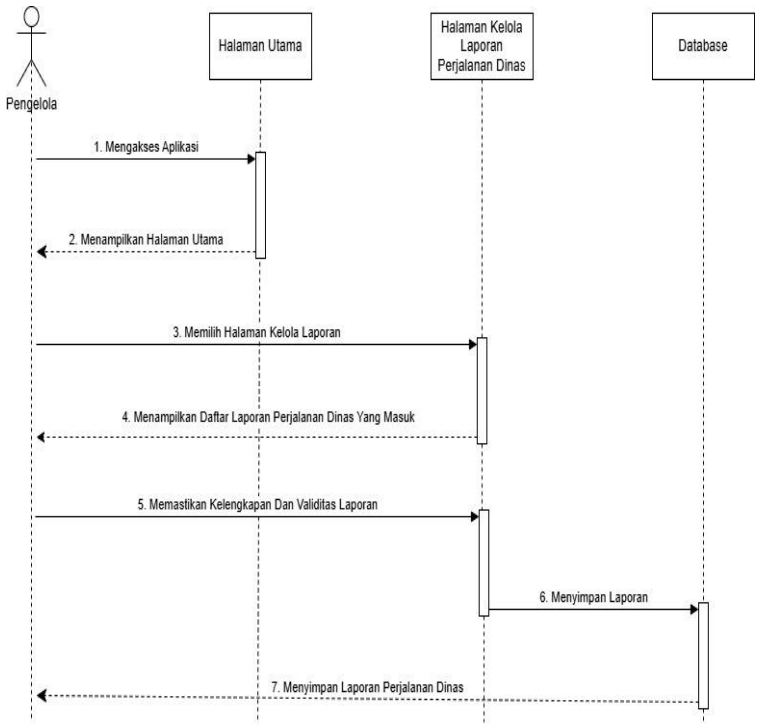


Gambar 3.18 Kelola Data Perjalanan Dinas

Deskripsi:

Pada Gambar 3.18 menggambarkan secara rinci alur aktivitas yang dilakukan oleh pengelola dalam proses mengelola data perjalanan Dinas.

4. Kelola Laporan Perjalanan Dinas

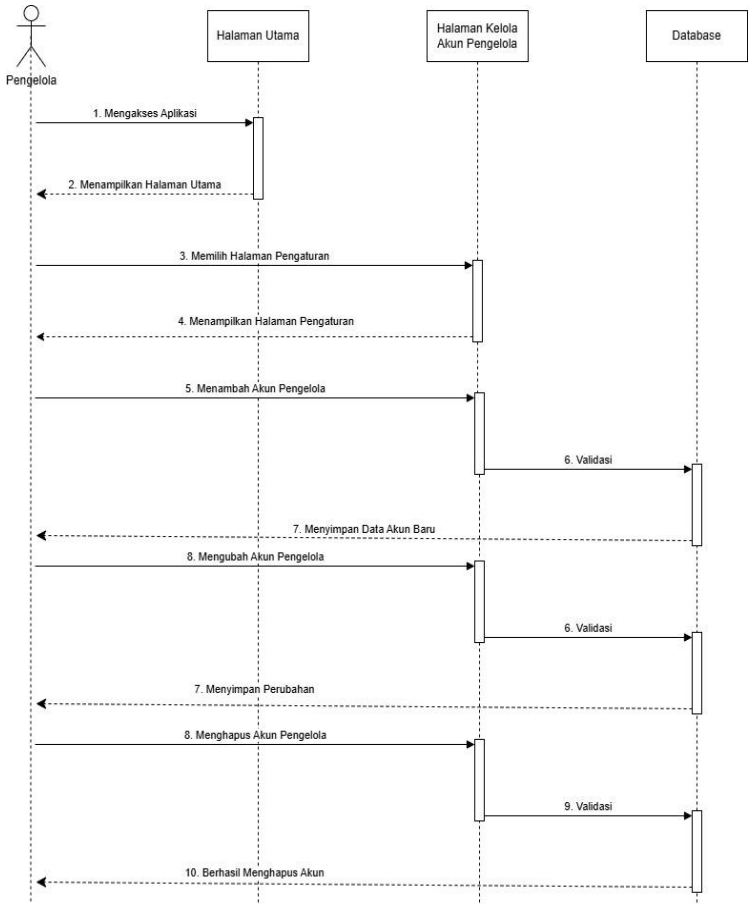


Gambar 3.19 *Sequence Diagram* Kelola Laporan Perjalanan Dinas

Deskripsi:

Pada Gambar 3.19 menggambarkan secara rinci proses pengelola dalam melakukan pemeriksaan validitas dan kelengkapan laporan perjalanan dinas, jika validitas dan kelengkapan belum sesuai maka laporan perjalanan dinas akan dikembalikan atau tidak mendapatkan persetujuan dari pengelola dan di kembalikan kepada pengguna.

5. Kelola Akun Pengelola



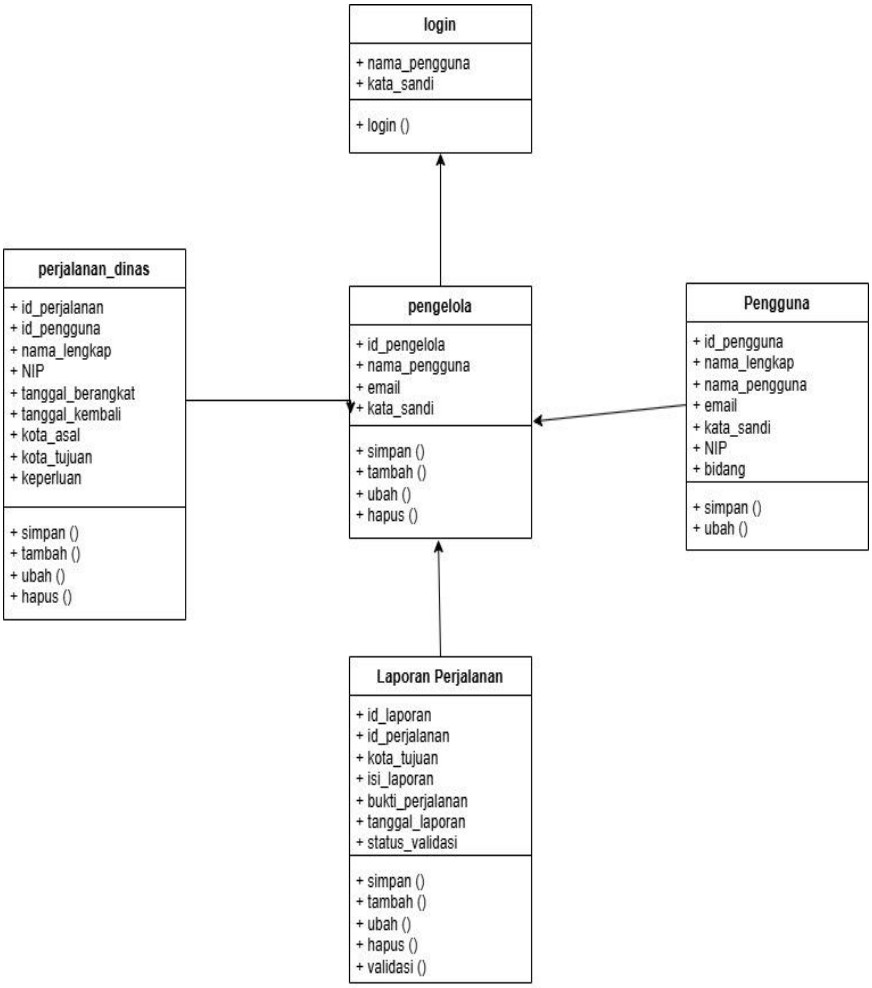
Gambar 3.20 Kelola Akun Pengelola

Deskripsi:

Pada Gambar 3.20 menggambarkan proses pengelolaan akun pengelola yang dapat melakukan proses tambah akun pengelola, merubah akun pengelola dan menghapus akun pengelola.

3.3.4 *Class Diagram*

Class diagram merupakan diagram yang menunjukkan kelas-kelas yang terdapat dalam suatu sistem secara logis. Diagram ini bersifat statis dan digambarkan dalam bentuk kotak yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu nama kelas, atribut, dan operasi (*method*).



Gambar 3.21 *Class Diagram*

3.3.5 Perancangan *Database*

Berikut ini adalah tabel dalam database *monitoring* perjalanan dinas, yaitu:

a. Nama Tabel: *Login*

Keterangan: digunakan untuk *login* pengelola dan pengguna

Tabel 3.1 *Login*

No	Field	Type	Length	Keterangan
1.	id	int	3	**Primary Key**
2.	nama_pengguna	Varchar	15	**Field**
3.	kata_sandi	Varchar	15	**Field**

b. Nama Tabel: Registrasi

Keterangan: digunakan untuk membuat akun pengguna

Tabel 3. 2 Registrasi

No	Field	Type	Length	Keterangan
1.	id_pengguna	Int	3	**Primary Key**
2.	nama_lengkap	Varchar	30	**Field**
3.	nama_pengguna	Varchar	15	**Field**
4.	kata_sandi	Int	15	**Field**
5.	*email*	Varchar	25	**Field**
6.	NIP	Int	18	**Field**
6.	bidang	Varchar	25	**Field**
7.	jabatan	Varchar	25	**Field**

c. Nama Tabel: Perjalanan_dinas

Keterangan: digunakan untuk mengelola data jadwal perjalanan dinas

Tabel 3. 3 Perjalanan Dinas

No	Field	Type	Length	Keterangan
1.	id_perjalanan	Int	3	**Primary Key**
2.	id_pengguna	Int	3	**Field**

3.	nama_lengkap	Varchar	50	**Field**
4.	NIP	Int	18	**Field**
5.	jabatan	Varchar	30	**Field**
6.	pangkat	Varchar	30	**Field**
7.	tanggal_berangkat	Date		**Field**
8.	tanggal_kembali	Date		**Field**
9.	kota_asal	Varchar	30	**Field**
10.	kota_tujuan	Varchar	30	**Field**
11.	keperluan	Varchar	255	Field

d. Nama Tabel: Laporan_perjalanan

Keterangan: digunakan untuk mengelola laporan perjalanan dinas

Tabel 3. 4 Laporan Perjalanan

No	Field	Type	Length	Keterangan
1.	id_laporan	Int	3	**Primary Key**
2.	id_perjalanan	Int	3	**Field**
3	kota_tujuan	Varchar	30	**Field**
4.	isi_laporan	Varchar	255	**Field**
5.	bukti_perjalanan	Varchar	255	**Field**
6.	tanggal_laporan	Date		**Field**
7.	status_validasi	Varchar	15	**Field**

e. Nama Tabel: pengguna
Keterangan: digunakan untuk mengelola data pengguna

Tabel 3. 5 Pengguna

No	Field	Type	Length	Keterangan
1.	id_pengguna	Int	3	**Primary Key**
2.	nama_lengkap	Varchar	30	**Field**
3.	nama_pengguna	Varchar	15	**Field**
4.	*email*	Varchar	25	**Field**
5.	NIP	Int	18	**Field**
6.	kata_sandi	Int	15	**Field**
7.	jabatan	Varchar	25	**Field**
8.	bidang	Varchar	25	**Field**
9.	foto	Varchar	255	**Field**

3.4 Desain Antarmuka

3.4.1 Halaman Pengguna/ASN

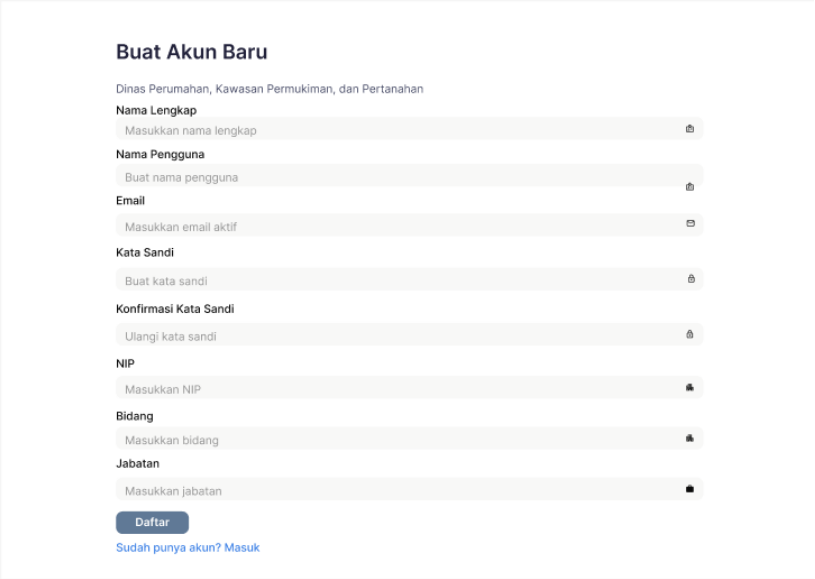
a. Login



Gambar 3.22 *Login* Pengguna

Pada Gambar 3.22 menunjukkan tampilan halaman *login* pada sistem *Monitoring* Perjalanan Dinas di lingkungan Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah. Halaman ini memiliki dua kolom *input* utama, yaitu nama pengguna dan kata sandi.

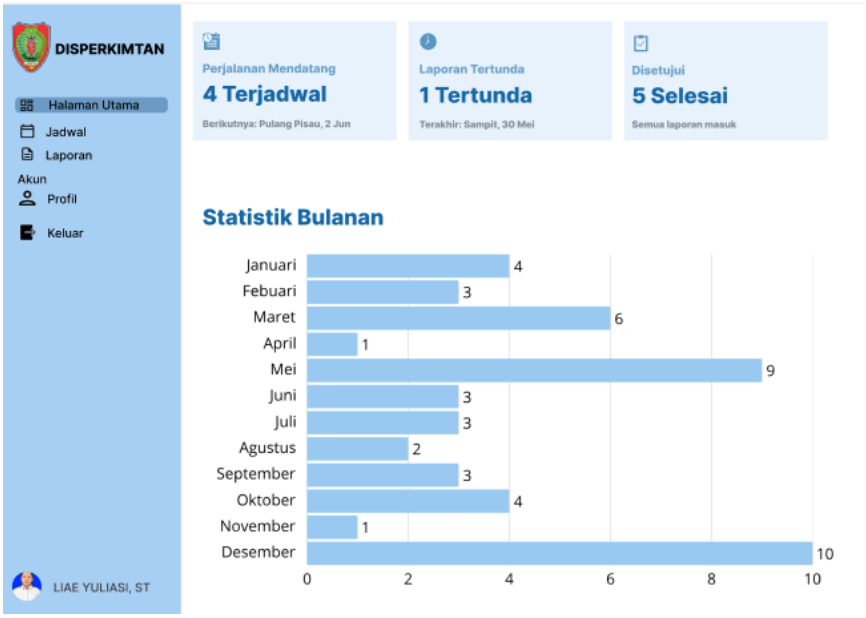
b. Registrasi



Gambar 3.23 Registrasi

Pada Gambar 3.23 ditampilkan antarmuka halaman registrasi akun baru yang dirancang untuk ASN di lingkungan Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan. Halaman ini memungkinkan ASN untuk membuat akun dengan mengisi beberapa data penting seperti nama lengkap, nama pengguna, *email*, kata sandi, bidang dan jabatan.

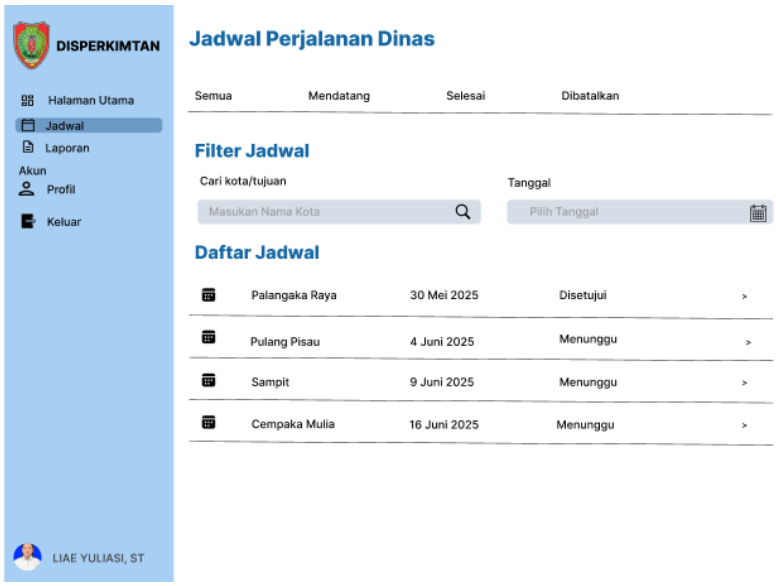
c. Halaman Utama



Gambar 3.24 Halaman Utama

Pada Gambar 3.24 menampilkan halaman utama dari *Monitoring* Perjalanan Dinas pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan. Halaman ini berfungsi sebagai halaman utama yang menyajikan informasi ringkas mengenai status perjalanan dinas, laporan dan statistic bulanan.

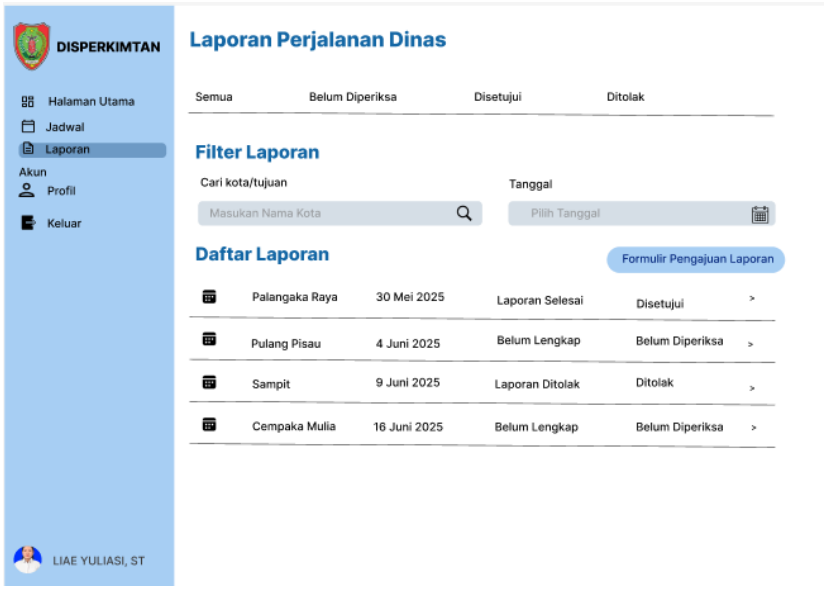
d. Halaman Jadwal Perjalanan Dinas



Gambar 3.25 Halaman Jadwal Pejalanan Dinas

Pada Gambar 3.25 menampilkan halaman jadwal perjalanan dinas yang berfungsi menyajikan informasi mengenai daftar jadwal perjalanan dinas.

e. Halaman Laporan Perjalanan Dinas



Gambar 3.26 Halaman Laporan Perjalanan Dinas

Pada Gambar 3.26 menampilkan halaman laporan perjalanan dinas yang berfungsi menyajikan informasi mengenai laporan perjalanan dinas. Pada halaman ini terdapat tombol formulir perjalanan dinas yang akan mengarahkan ASN pada halaman tombol formulir perjalanan dinas.

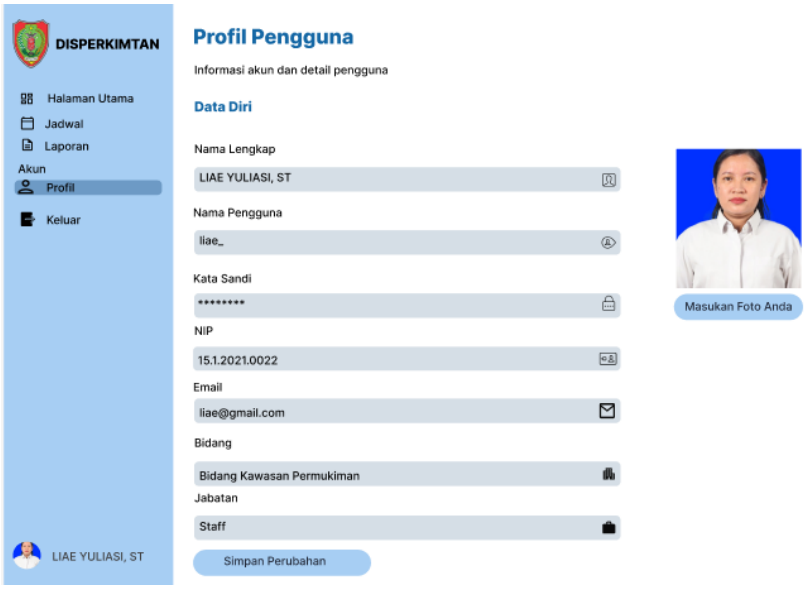
f. Halaman Formulir Laporan Perjalanan Dinas



Gambar 3.27 Halaman Formulir Laporan Perjalanan Dinas

Pada Gambar 3.27 terdapat formulir laporan perjalanan dinas yang akan di ajukan oleh ASN kepada pengelola dan ASN akan menunggu persetujuan dari pengelola mengenai laporan yang telah di ajukan.

g. Halaman Profil Pengguna



Gambar 3.28 Halaman Profil Pengguna

Pada Gambar 3.28 terdapat halaman profil pengguna, disini ASN dapat mengubah data yang sebelumya sudah ada untuk memastikan bahwa seluruh data ASN selalu diperbarui dan valid.

3.4.2 Halaman Pengelola

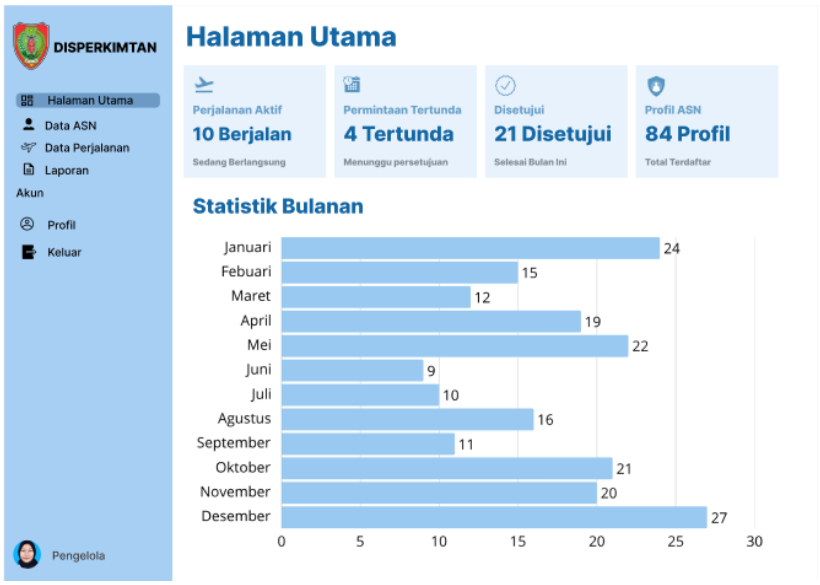
a. Login



Gambar 3.29 *Login* Pengelola

Pada Gambar 3.29 menunjukkan tampilan halaman *login* pada sistem *Monitoring* Perjalanan Dinas di lingkungan Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah. Halaman ini memiliki dua kolom input utama, yaitu nama pengguna dan kata sandi.

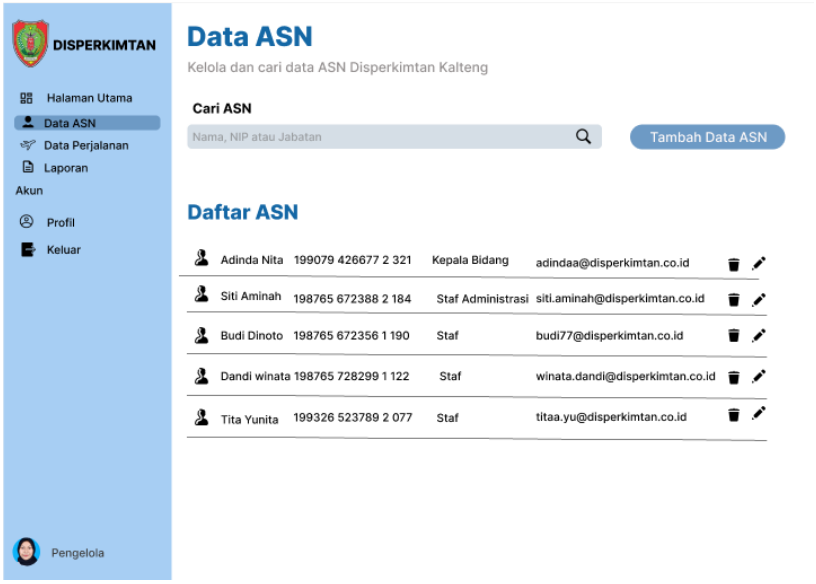
b. Halaman Utama Pengelola



Gambar 3.30 Halaman Utama Pengelola

Pada Gambar 3.30 menampilkan halaman utama dari *Monitoring* Perjalanan Dinas pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan. Halaman ini berfungsi sebagai halaman utama yang menyajikan informasi ringkas mengenai status perjalanan dinas dan laporan perjalanan dinas.

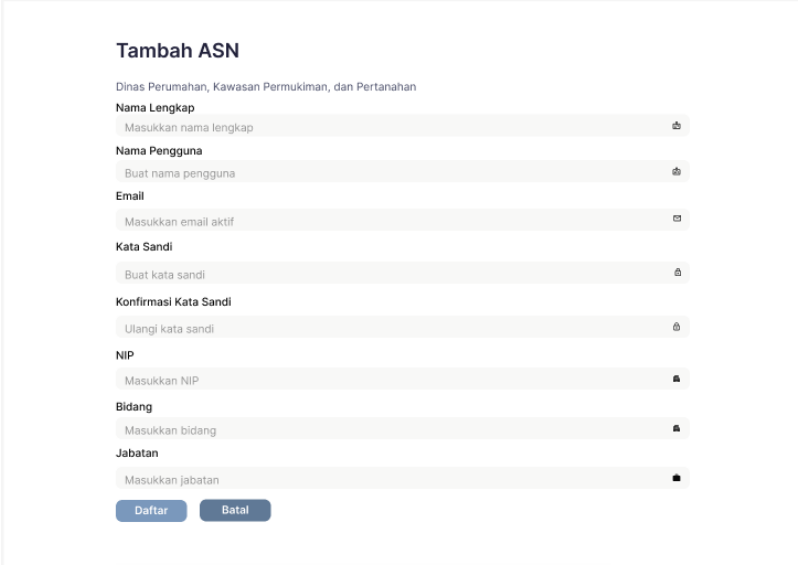
c. Halaman Kelola Data ASN



Gambar 3.31 Halaman Kelola Data ASN

Pada Gambar 3.31 menampilkan halaman kelola data ASN dari *Monitoring* Perjalanan Dinas pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan. Halaman ini berfungsi sebagai halaman dimana pengelola bisa menambahkan data ASN, mengubah dan menghapus data.

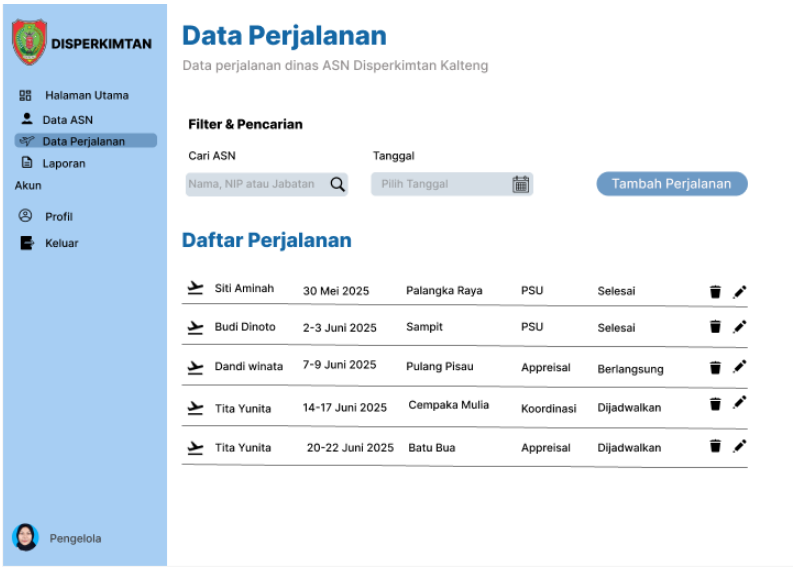
d. Halaman Tambah Data ASN



Gambar 3.32 Halaman Tambah Data ASN

Pada Gambar 3.32 menampilkan lanjutan dari halaman kelola data ASN dari *Monitoring* Perjalanan Dinas pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan. Halaman ini berfungsi sebagai halaman dimana pengelola bisa menambahkan data ASN.

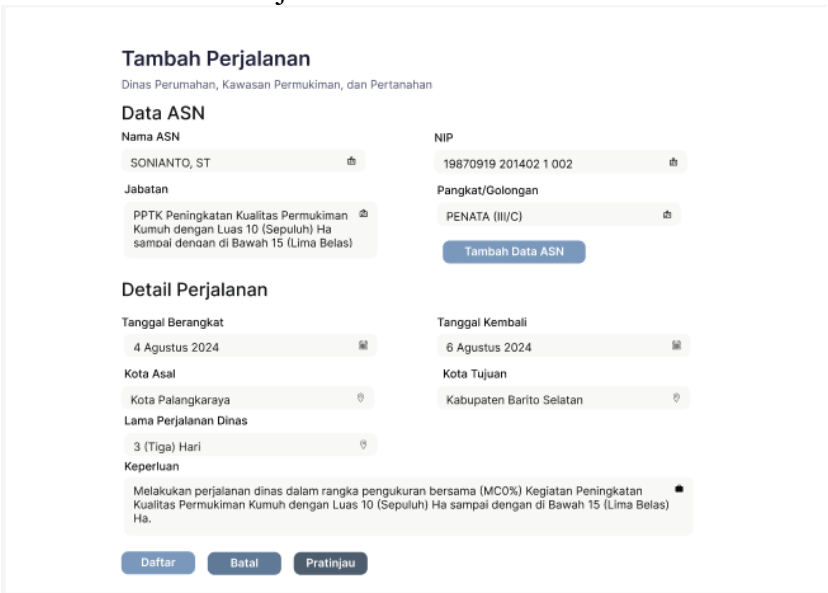
e. Halaman Kelola Data Perjalanan



Gambar 3.33 Halaman Kelola Data Perjalanan

Pada Gambar 3.33 menampilkan halaman kelola data perjalanan yang digunakan untuk mengelola data perjalanan dinas ASN di lingkungan Disperkimtan Kalimantan Tengah. Pada halaman ini, pengelola dapat melakukan berbagai tindakan seperti menambah data perjalanan dinas dengan menekan tombol "Tambah Perjalanan", menghapus data melalui ikon tempat sampah, serta mengubah data melalui ikon pensil. Selain itu, tersedia fitur pencarian berdasarkan nama, NIP, atau jabatan ASN, serta filter berdasarkan tanggal untuk memudahkan pencarian data perjalanan tertentu. Daftar perjalanan yang ditampilkan mencakup informasi nama ASN, tanggal perjalanan, kota asal, jenis kegiatan, dan status perjalanan.

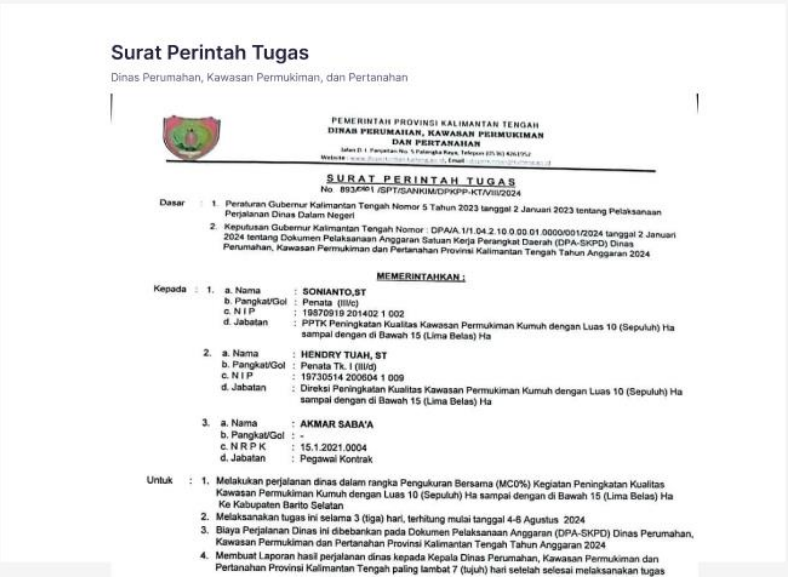
f. Halaman Tambah Perjalanan



Gambar 3. 34 Halaman Tambah Perjalanan

Pada Gambar 3.34 merupakan tampilan halaman "Tambah Perjalanan" yang muncul sebagai lanjutan dari halaman kelola data perjalanan dinas ketika pengelola ingin menambahkan data baru. Pada halaman ini, terdapat dua bagian utama yang harus diisi, yaitu Data ASN dan *Detail* Perjalanan. Bagian Data ASN berisi isian untuk Nama ASN, NIP, Jabatan dan Golongan, sedangkan pada bagian *Detail* Perjalanan terdiri dari Tanggal Berangkat, Tanggal Kembali, Kota Asal, Kota Tujuan, Lama Perjalanan dan Keperluan perjalanan dinas. Setelah seluruh data diisi dengan lengkap, pengguna dapat menekan tombol "Daftar" untuk menyimpan data, tombol “Petinjau” untuk melihat hasil surat perjalanan dinas atau tombol "Batal" untuk membatalkan proses penambahan data perjalanan.

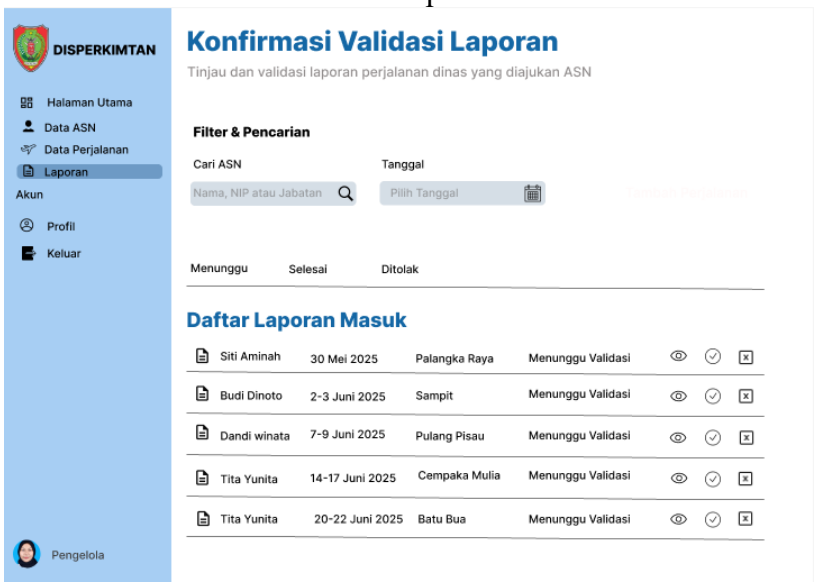
g. Halaman Petinjau Surat Perintah Tugas



Gambar 3. 35 Halaman Petinjau Surat Perintah Tugas

Pada Gambar 3.35 menampilkan halaman peninjau Surat Perintah Tugas (SPT) yang digunakan untuk memantau dan memverifikasi dokumen SPT ASN di lingkungan Disperkimtan Kalimantan Tengah. Pada halaman ini, pengelola dapat melihat detail SPT, termasuk nama ASN, pangkat, NIP, jabatan, tujuan perjalanan, tanggal keberangkatan, lama perjalanan dinas dan keperluan.

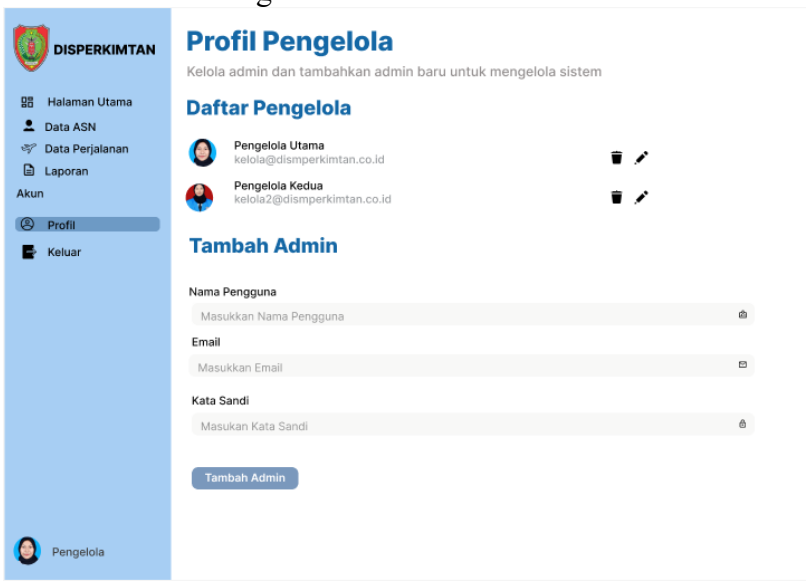
h. Halaman Konfirmasi Validasi Laporan



Gambar 3.36 Halaman Konfirmasi Validasi Laporan

Pada Gambar 3.36 menampilkan halaman konfirmasi validasi laporan yang digunakan untuk mengelola laporan masuk ASN di lingkungan Disperkimtan Kalimantan Tengah. Pada halaman ini, pengelola dapat melakukan berbagai tindakan seperti melihat *detail* laporan, menerima dan menolak laporan perjalanan dinas. Selain itu, tersedia fitur pencarian berdasarkan nama, NIP, atau jabatan ASN, serta filter berdasarkan tanggal untuk memudahkan pencarian data perjalanan tertentu.

i. Halaman Profil Pengelola



Gambar 3.37 Halaman Profil Pengelola

Pada Gambar 3.37 menampilkan halaman profil pengelola yang digunakan untuk mengelola akun profil penelola di lingkungan Disperkimtan Kalimantan Tengah. Pada halaman ini, pengelola dapat melakukan berbagai tindakan seperti menambahkan admin, mengubah data admin dan menghapus admin.

3.5 Tahap Evaluasi

3.5.1 Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana desain *UI/UX* sistem *monitoring* perjalanan dinas dapat dipahami, digunakan dengan mudah, serta memberikan pengalaman pengguna yang baik. Metode yang digunakan adalah kuesioner *UX* berbasis skala *Likert*, yang disebarkan kepada pegawai Dinas Perumahan,

Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah.

Pertanyaan dalam kuesioner mencakup aspek kemudahan penggunaan, kenyamanan tampilan, kecocokan fitur, serta potensi efektivitas sistem.

Adapun daftar pertanyaannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan
1.	Apakah tampilan desain antarmuka mudah dipahami?
2.	Apakah kombinasi warna dan elemen desain sudah sesuai dan nyaman dilihat?
3.	Apakah pengguna baru (ASN) dapat menggunakan sistem tanpa kesulitan berarti?
4.	Apakah fitur-fitur yang tersedia sesuai dengan kebutuhan monitoring perjalanan dinas?
5.	Apakah sistem ini berpotensi mempermudah pekerjaan pengelola perjalanan dinas?
6.	Seberapa puas Anda terhadap keseluruhan desain UI/UX sistem ini?

Tabel 3. 7 Pilihan Jawaban

Penilaian terhadap tiap pernyataan dilakukan dengan menggunakan skala seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.7 berikut:

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

3.5.2 Hasil Evaluasi dari Responden

Sebanyak 10 responden dari dinas telah memberikan penilaian terhadap desain *UI/UX* sistem ini. Hasil jawaban mereka diolah dan dikonversi ke dalam bentuk skor numerik sesuai skala *Likert*.

Berikut hasil konversi kuesioner dari responden:

Tabel 3. 8 Konversi Kuesioner Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Skor Total
1	4	4	4	4	4	4	24
2	4	4	4	5	5	5	27
3	4	5	5	5	4	5	28
4	4	4	3	4	4	5	24
5	5	5	5	5	5	5	30
6	4	4	4	4	5	4	25
7	4	5	5	4	5	4	27
8	4	4	4	5	4	4	25
9	3	3	3	3	3	3	18
10	5	5	5	5	5	5	30

Skor rata-rata = 258

Rata-rata = 258 / 10 = 25,8

Persentase = (25,8 / 30) x 100 = 86%

Berdasarkan hasil evaluasi, UI/UX yang dirancang memperoleh rata-rata skor 86%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa desainnya mudah dipahami, nyaman dilihat, serta sesuai dengan kebutuhan *monitoring* perjalanan dinas.

Mayoritas responden menyatakan puas terhadap sistem ini dan menilai bahwa sistem sangat membantu dan layak untuk dikembangkan serta diterapkan di lingkungan Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah.

BAB IV
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem monitoring perjalanan dinas dilakukan dengan menggunakan *Draw.io* sebagai alat bantu dalam pembuatan diagram, serta *Figma* untuk merancang antarmuka pengguna *(UI/UX)*. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pihak instansi dan membantu admin dalam mengelola data perjalanan dinas secara lebih efisien.

Perancangan ini dilakukan dalam bentuk aplikasi berbasis *mobile* sebagai alat bantu visualisasi sistem, dengan mengacu pada empat model pemodelan *UML*, yaitu *Use case diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram,* dan *Class Diagram*. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan kepustaka, sehingga data yang diperoleh dapat diolah menjadi rancangan *design* yang layak dan bermanfaat bagi Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah.

4.2 Saran

Adapun saran yang diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

a. Perancangan ini diharapkan dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis *mobile.*

b. Perancangan ini masih bersifat sederhana, khususnya dari segi tampilan antarmuka. Oleh karena itu, disarankan agar desain antarmuka dikembangkan lebih lanjut agar tampil lebih menarik, interaktif,
c. Diharapkan hasil perancangan desain *UI/UX* yang telah dibuat dapat dijadikan acuan dalam proses pengembangan dan implementasi sistem secara nyata agar dapat digunakan oleh ASN dan pengelola di lingkungan Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman, dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah.
d. Untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya ditambahkan fitur notifikasi otomatis sebagai pengingat jadwal perjalanan dinas agar pengguna dapat mengakses informasi tepat waktu. Selain itu, pengembangan antarmuka yang responsif untuk perangkat *mobile* juga perlu dipertimbangkan agar pengguna dapat mengakses kapan saja dan di mana saja.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, R., dkk (2021). Rancang Bangun Aplikasi *Monitoring* Kegiatan Menggunakan Metode Prototype. *Journal of Information Technology and Computer Science*, *1*(1), 47–57.

Al-Faruq., dkk (2022). Perancangan *UI/UX* Semarang *Virtual Tourism* Dengan *Figma*. *Walisongo Journal of Information Technology*, *4*(1), 43–52. https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079

Alda, M., dkk (2025). Perancangan sistem informasi perjalanan dinas pada balai penjaminan mutu pendidikan provinsi sumatera utara berbasis *website*. *Jurnal Sistem Informasi*, *7*(1), 188–200.

Aliman, W., (2021). PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK UNTUK MENGGAMBAR DIAGRAM BERBASIS ANDROID. *Pharmacognosy Magazine*, *75*(17), 399–405.

Aprilia, G. N., & Dasaprawira, M. N. (2023). Perancangan *UI/UX* Aplikasi E-Rapor pada TPQ Berbasis Android menggunakan Metode *User Centered Design (UCD*). *Indexia*, *5*(01), 48. https://doi.org/10.30587/indexia.v5i01.5496

Ardhana,. dkk (2021). Perancangan Sistem Informasi Apotek Qamarul Huda Menggunakan Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, *9*(2), 115–119. https://jkqh.uniqhba.ac.id/index.php/kesehatan/article/view/309

Bayu, K. A., & Nurhastuti, T. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Perjalanan Dinas Pada Sub Bagian Ketatausahaan Pada Direktorat Angkutan Udara Kementrian Perhubungan. *Jurnal Teknologi Informasi*, *10*(1), 32–42.

Dwi, Utzon, 2024, "Perancangan Aplikasi UI/UX Penyewaan Lapangan Badminton Berbasis *Mobile* (Studi Kasus : Gor H Mawar) Tugas." Tugas Akhir Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya

Prasticha, D. A., dkk (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan (Studi Kasus : Smk Pangudi Luhur Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, *2*(1), 28–36. https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1876

Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). *Unified Modelling Language (Uml)* Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, *4*(1), 17.

Marthiawati, N., dkk (2024). Pelatihan Pembuatan *UML (Unified Modelling Language)* Menggunakan Aplikasi *Draw.io* Pada Prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jambi. *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian*, *1*(2), 25–33. https://doi.org/10.62383/transformasi.v1i2.109

Ningrum, N. K., dkk (2022). Rancang Bangun *Design UI/ UX* pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan *Design Thinking. Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, *15*(2), 422–433. https://doi.org/10.51903/elkom.v15i2.940

Nugroho, M. J., & Zulfikar, D. H. (2023). Analisa Perancangan *UI/UX* Aplikasi Absensi dengan Metode *Design* Thinking pada PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel. *Seminar Nasional AMIKOM Surakarta (SEMNASA)*, *November*, 226–239.

Ramadhani, Y. (2019). Sistem Informasi *Monitoring* Dan Evaluasi Pelaksanaan Anggaran Pendapatan Dan Belanja Daerah (APBD) Pada Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Soppeng. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika "JISTI," 2*, 42–51.

Pramudita, R. , Arifin, R. W., dkk (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun *UI/UX* Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, *3*(1), 149–154. https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542

Siswidiyanto, S., dkk. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis *Web* Dengan Menggunakan Metode *Prototype*. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *15*(1), 18–25. https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.64

Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Web* Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, *5*(2), 1–13. http://bisantara.amikparbinanusantara.ac.id/index.php/bisantara/article/download/54/47

Susanti, N., dkk (2021). Pelaksanaan Prosedur Perjalanan Dinas Bagi Pegawai PT. ASABRI (Persero) Jakarta. *Jurnal Administrasi Bisnis*, *1*(1), 28–32. https://doi.org/10.31294/jab.v1i1.315

Wulandari, Y., dkk (2023). Sistem Informasi Perpustakaanpada Smk Piri Simpang Kecamatan Simpang Berbasis Desktop Menggunakan Embarcadero Xe2. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, *06*(02), 2023.

Yoga, R. D., & Veritawati, I. (2021). Sistem Informasi Perjalanan Dinas Kementrian Sosial. *Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, *04*(02), 82–92. http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/jtksi/article/view/1023

L

A

M

P

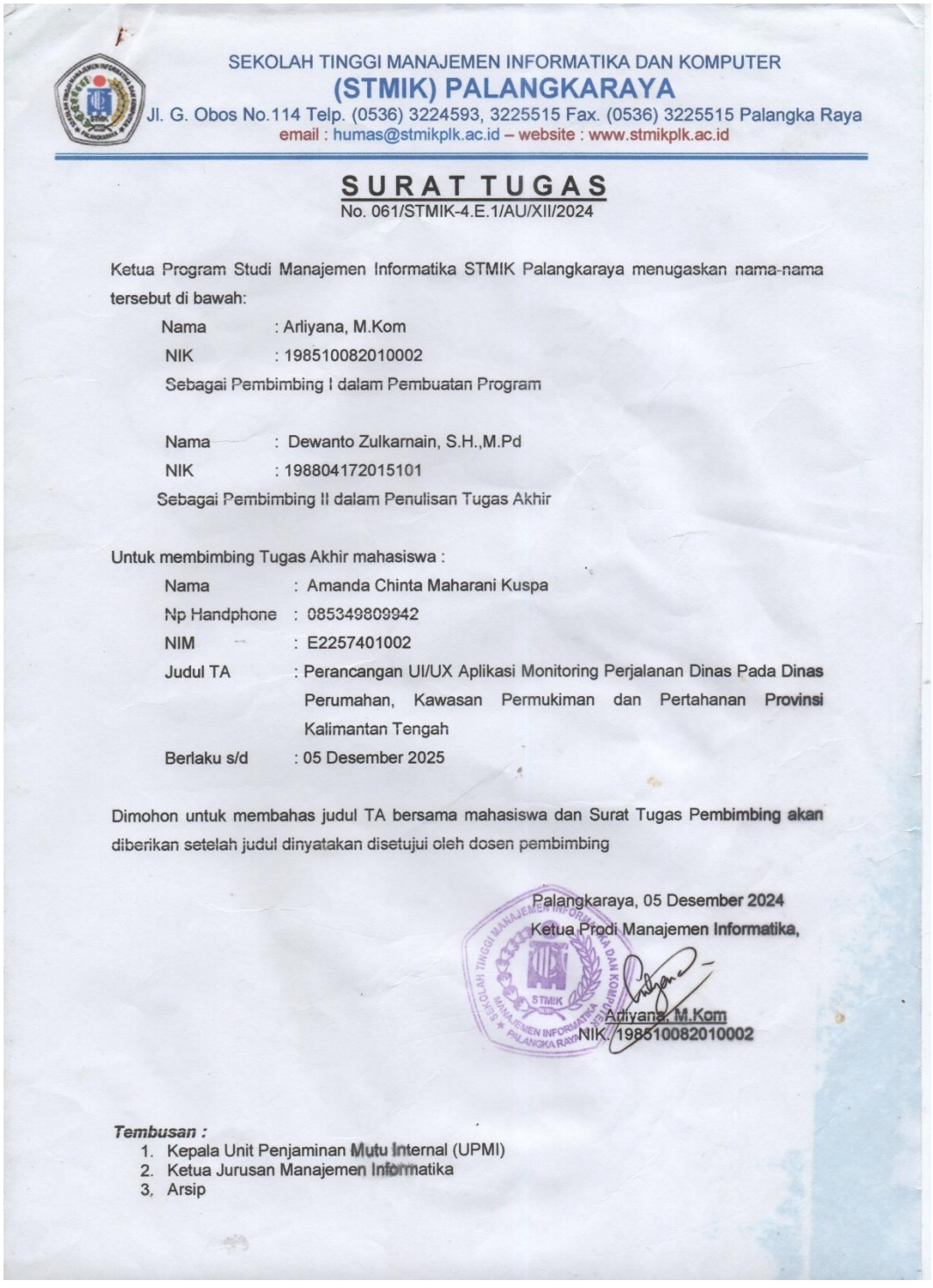
I

R

A

N

Lampiran 1. Surat Tugas Pembimbing



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 061/STMIK-4.E.1/AU/XII/2024

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Arliyana, M.Kom
NIK : 198510082010002
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Dewanto Zulkarnain, S.H.,M.Pd
NIK : 198804172015101
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Amanda Chinta Maharani Kuspa
Np Handphone : 085349809942
NIM : E2257401002
Judul TA : Perancangan UI/UX Aplikasi Monitoring Perjalanan Dinas Pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertahanan Provinsi Kalimantan Tengah
Berlaku s/d : 05 Desember 2025

Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 05 Desember 2024
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

Lampiran 2. Surat Tugas Penguji

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No. 016/STMIK - 4.E.1/AU/VI/2025

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Moch. Ichsan, ST., M.Kom
   NIK : 198001192006101
   Sebagai Ketua
2. Nama : Arliyana, M. Kom
   NIK : 198510082010002
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Dewanto Zulkarnain, M.Pd
   NIK : 198804172015101
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Amanda Chinta Maharani Kuspa
NIM	: E2257401002
Hari / Tanggal	: Selasa, 10 Juni 2025
Waktu	: 08.00 - Selesai
Judul Tugas Akhir	: PERANCANGAN DESIGN UI/UX MONITORING PERJALANAN DINAS PADA DINAS PERUMAHAN, KAWASAN PERMUKIMAN, DAN PERTANAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 05 juni 2025
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Sherly Jayanti,ST.M.Cs
NIK. 198501102012004

Tembusan :

Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

Nomor : 372/STMIK-E.1/AK/V/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Kepala Dinas Badan Perencanaan Pembangunan Riset Dan Inovasi Daerah (BAPPEDA) Kalimantan Tengah**
Jl. Diponegoro No. 06, Panarung, Kec. Pahandut, Kota Palangka
Palangka Raya, Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Manajemen Informatika (D3) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa

Nama	:	AMANDA CHINTA MAHARANI KUSPA
NIM	:	E2257401002
Prodi (Jenjang)	:	Manajemen Informatika (D3)
Thn. Akad. (Semester)	:	2024/2025 (6)
Lama Penelitian	:	19 Mei 2025 s.d 19 Juni 2025
Tempat Penelitian	:	DINAS PERKIMTAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

Dengan judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN DESIGN UI/UX MONITORING PERJALANAN DINAS PADA DINAS PERUMAHAN, KAWASAN PERMUKIMAN, DAN PERTANAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

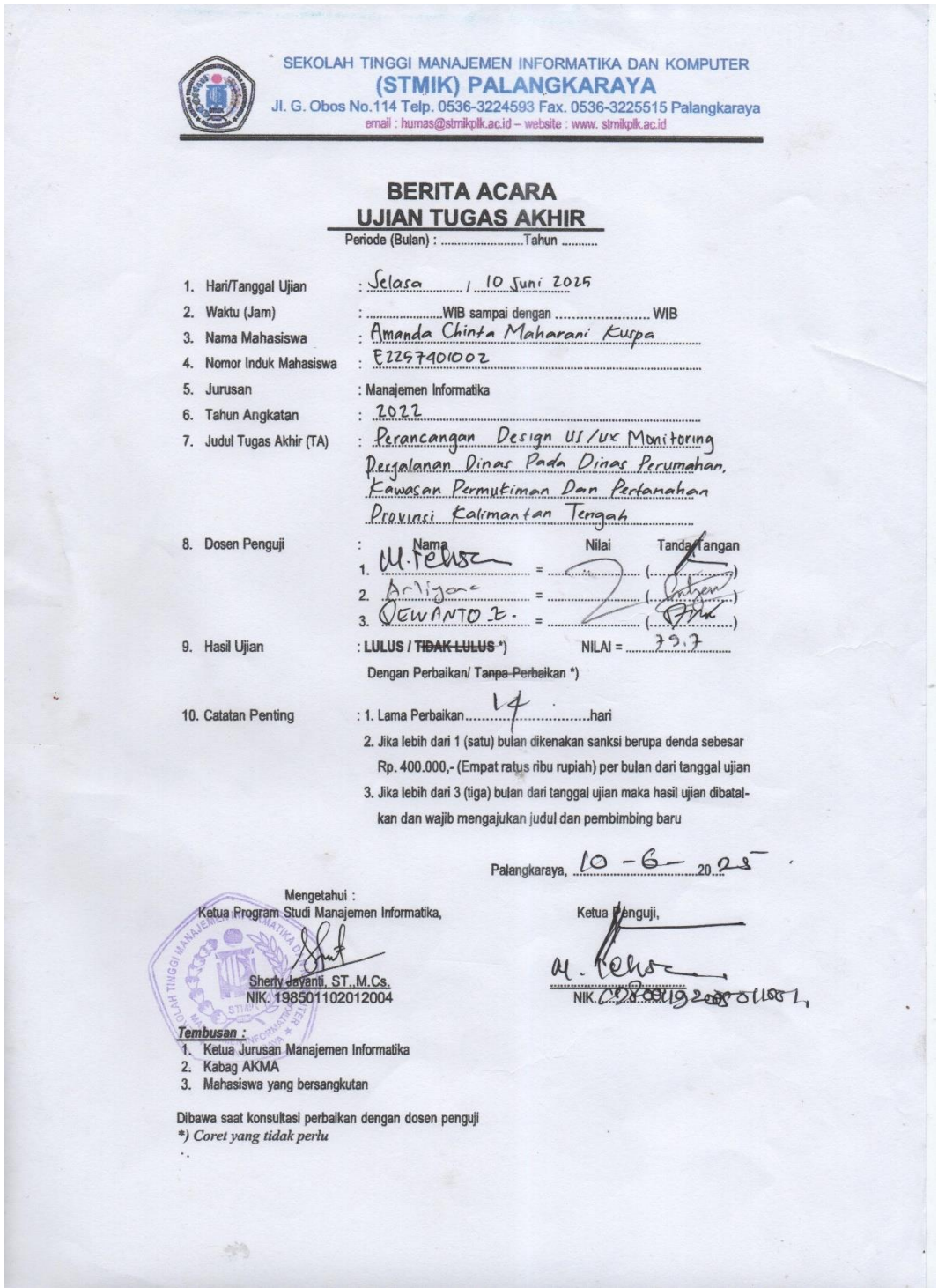
Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 19 Mei 2025
Ketua,

Ir. Hj. Siti Maryamah, MM.
NIK. 196902021995004

Lampiran 4. Berita Acara Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR
Periode (Bulan) : .....Tahun .....

1. Hari/Tanggal Ujian : Selasa / 10 Juni 2025
2. Waktu (Jam) : .....WIB sampai dengan ..... WIB
3. Nama Mahasiswa : Amanda Chinta Maharani Kuspa
4. Nomor Induk Mahasiswa : E2257401002
5. Jurusan : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2022
7. Judul Tugas Akhir (TA) : Perancangan Design UI/UX Monitoring Pergalanan Dinas Pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman Dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah
8. Dosen Penguji :

	Nama		Nilai	Tanda Tangan
1.	M. Tehsa	=	.....	(.....)
2.	Arlijans	=	.....	(.....)
3.	DEWANTO T.	=	.....	(.....)

9. Hasil Ujian : **LULUS** / ~~**TIDAK LULUS**~~ *) NILAI = 79,7
   Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan~~ *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan 14 hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 10 - 6 - 2025

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Sherly Jayanti, ST.,M.Cs.
NIK. 198501102012004

Ketua Penguji,

M. Tehsa
NIK. 08.88019208801001

Tembusan :
1. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian

PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN
RISET DAN INOVASI DAERAH
Jalan Diponegoro No. 60 Tlp/Fax (0536) 3221645, Website:www.bapperida.kalteng.go.id
Pos-el: bapperida@kalteng.go.id
Palangka Raya 73111

IZIN PENELITIAN

Nomor : 072/509/5/VI/Bidrida/2025

Membaca : Surat dari KETUA STMIK PALANGKA RAYA Nomor : 372/STMIK-E.1/AK/V/2025 Tanggal 19 Mei 2025.
Perihal : Surat Izin Penelitian
Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002, Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
3. Peraturan Gubernur Kalimantan Tengah Nomor 12 Tahun 2015 Tentang Perubahan Atas Peraturan Gubernur Kalimantan Tengah Nomor 59 Tahun 2008 Tentang Tata Cara Pemberian Izin Penelitian / Pendataan Bagi Setiap Instansi Pemerintah maupun Non Pemerintah.

Memberikan Izin Kepada	: **AMANDA CHINTA MAHARANI KUSPA**
NIM	: **E2257401002**
Tim Survey / Peneliti dari	: **MAHASISWA PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA STMIK PALANGKARAYA**
Akan melaksanakan Penelitian yang berjudul	: **PERANCANGAN DESIGN UI/UX MONITORING PERJALANAN DINAS PADA DINAS PERUMAHAN, KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH**
Lokasi	: **DINAS PERUMAHAN, KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

a. Setibanya peneliti di tempat lokasi penelitian harus melaporkan diri kepada Pejabat yang berwenang setempat.
b. Hasil Penelitian ini supaya disampaikan kepada :
   1). Kepala BAPPERIDA Provinsi Kalimantan Tengah berupa Soft Copy.
   2). DINAS PERUMAHAN, KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN PROVINSI KALIMANTAN TENGAH Sebanyak 1 (Satu) eksemplar.
c. Surat Izin Penelitian ini agar tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah; tetapi hanya digunakan untuk keperluan ilmiah;
d. Surat Izin Penelitian ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila peneliti tidak memenuhi ketentuan-ketentuan pada butir a, b dan c tersebut diatas;
e. Surat Izin penelitian ini berlaku sejak diterbitkan dan berakhir pada tanggal/bulan **19 JUNI 2025**

Demikian Surat izin penelitian ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

DIKELUARKAN DI : PALANGKA RAYA
PADA TANGGAL 22 MEI 2025
An.KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN,
RISET DAN INOVASI DAERAH
PROVINSI KALIMANTAN TENGAH,
KABID RISET DAN INOVASI DAERAH

Endy, ST, MT
Pembina Tk.I
NIP. 197412232000031002

Tembusan disampaikan kepada Yth. :
1. Gubernur Kalimantan Tengah Sebagai Laporan;
2. Kepala Badan Kesbang Dan Politik Provinsi Kalimantan Tengah;
3. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Tengah;
4. KETUA STMIK PALANGKA RAYA.

Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian

PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH
DINAS PERUMAHAN, KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN
Jalan D.I. Panjaitan No. 5 Palangka Raya 73112
Telepon (0536) 4261952, Website : www.disperkimtan.kalteng.go.id, Email : disperkimtan@kalteng.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 890/238 /DPKPP-KT/VI/2025

Plt. Kepala Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa	:	**AMANDA CHINTA MAHARANI KUSPA**
Nomor Induk Mahasiswa	:	E2257401002
Status	:	Mahasiswa STMIK Palangka Raya
Program Studi	:	Manajemen Informatika
Judul Penelitian	:	Perancangan Design UI/UX Monitoring Perjalanan Dinas pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah

Telah melaksanakan **Penelitian** di lingkungan Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah selama 1 (satu) bulan **mulai dari tanggal 19 Mei - 19 Juni 2025.**

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 03 Juni 2025

Plt. Kepala Dinas,

Andi Arsyad, ST
Pembina Tingkat I (IV/b)
NIP 196508171986031032

285/115/Magang/Srt. Magang

Lampiran 7. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : AMANDA CHINTA MAHARANI KUSPA
NIM : E2257401002
Tanggal Persetujuan Judul : 05 Desember 2024
Judul Tugas Akhir : Perancangan Design UI/UX Monitoring Pergalanan Dinas Pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman Dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	23/4 2025		Perbaiki bab I sesuaikan pedoman penulisan hasil konsultasi lanjut bab II	
	25/4 2025		Perbaiki bab I perbaiki bab II tambahkan hasil kuesioner	
	26/4		- NOMOR HALAMAN - KATA ASING DIMIRINGKAN - PENULISAN SESUAIKAN PEDOMAN	
	19/5 25		- RUMUSAN MASALAH DIRAPIKAN - SEMUA KATA ASING DIMIRINGKAN - SPASI PARAGRAP DISESUAIKAN	
	19/5 2025		Perbaiki tulisan sesuai pedoman, Rancangan tabel database belum tercantum, Rancangan UI/UX belum ada	
	21/5 2025		Rancangan database dan interface	
	26/5 25		- KATA ASING DIMIRINGKAN - PENULISAN DIRAPIKAN	
	27/5 25		Lanjut bab III dan lakukan	
	2/6 25		- DAFT PUSTAKA - KATA ASING DIMIRINGKAN	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Arliyana, M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Dewanto Zulkarnain S.H., M.Pd

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : AMANDA CHINTA MAHARANI KUSPA
NIM : E2257401002
Tanggal Persetujuan Judul : 05 Desember 2024
Judul Tugas Akhir : Perancangan Design UI/UX Monitoring Pergalanan Pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman Dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	2/6 2025		lengkapi lampiran dan ujian	
	2/6 25		ACC	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Arliyana M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Dewanto Sukarnain, S.H.,M.Pd

Lampiran 8. Surat Kegiatan Observasi

KEGIATAN OBSERVASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amanda Chinta Maharani Kuspa

NIM : E2257401002

Jurusan : Manajemen Informatika

Jenjang : D-III

Tempat Penelitian : Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan Provinsi Kaimantan Tengah

Alamat : Jl. DI. Panjaitan No.5, Palangka, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Kamis, 15 Mei 2025	Menentukan Objek Penelitian yaitu pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan Provinsi Kaimantan Tengah
2.	Senin, 19 Mei 2025	Mengamati sistem pendataan perjalanan dinas pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan Provinsi Kaimantan Tengah
3.	Kamis, 22 Mei 2025	Melakukan wawancara kepada pengelola data perjalanan dinas pada Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan Provinsi Kaimantan Tengah

Yang diwawancarai

Liae Yuliasi, ST

Yang mewawancaarai

Amanda Chinta Maharani Kuspa

Lampiran 9. Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

1. Apakah ada sistem khusus yang digunakan untuk mencatat jadwal dan detail perjalanan dinas?
2. Bagaimana ASN mengetahui jadwal perjalanan dinas mereka atau rekan kerja lainnya?
3. Apa kendala yang sering dihadapi dalam memantau atau mengelola perjalanan dinas?

Jawaban:

1. Saat ini belum ada sistem khusus yang digunakan. Pencatatan jadwal dan detail perjalanan dinas masih dilakukan secara manual menggunakan *file Excel* yang disimpan oleh pengelola. Data tersebut kemudian diperbarui sesuai kebutuhan, tetapi hanya bisa diakses oleh pengelola.
2. Pegawai biasanya mengetahui jadwal perjalanan dinas mereka melalui pemberitahuan langsung dari pengelola atau melalui surat tugas yang diberikan. Untuk mengetahui jadwal rekan kerja, ASN harus menanyakan langsung kepada pengelola karena informasi tersebut tidak tersedia secara terbuka.
3. Ada beberapa kendala yang sering dihadapi antara lain:
   a. Pengelola sering kewalahan karena banyak ASN yang menanyakan jadwal perjalanan dinas.

b. Data yang disimpan di *Excel* sulit dicari jika jumlah perjalanan dinas banyak.

c. Perubahan jadwal sulit dipantau secara *real-time* karena harus diperbarui secara manual.

Yang diwawancarai	Yang mewawancaarai
	
Liae Yuliasi, ST	Amanda Chinta Maharani Kuspa

Lampiran 10. Surat Perintah Tugas

PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH
DINAS PERUMAHAN, KAWASAN PERMUKIMAN
DAN PERTANAHAN
Jalan D. I. Panjaitan No. 5 Palangka Raya, Telepon (0536) 4261952
Website : www.dinasperkimtan.kalteng.go.id, Email : dinasperkimtan@kalteng.go.id

SURAT PERINTAH TUGAS
No. 893/0101 /SPT/SANKIM/DPKPP-KT/VIII/2024

Dasar :
1. Peraturan Gubernur Kalimantan Tengah Nomor 5 Tahun 2023 tanggal 2 Januari 2023 tentang Pelaksanaan Perjalanan Dinas Dalam Negeri
2. Keputusan Gubernur Kalimantan Tengah Nomor : DPA/A.1/1.04.2.10.0.00.01.0000/001/2024 tanggal 2 Januari 2024 tentang Dokumen Pelaksanaan Anggaran Satuan Kerja Perangkat Daerah (DPA-SKPD) Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah Tahun Anggaran 2024

MEMERINTAHKAN :

Kepada :

1. a. Nama : **SONIANTO,ST**
   b. Pangkat/Gol : Penata (III/c)
   c. N I P : 19870919 201402 1 002
   d. Jabatan : PPTK Peningkatan Kualitas Kawasan Permukiman Kumuh dengan Luas 10 (Sepuluh) Ha sampai dengan di Bawah 15 (Lima Belas) Ha
2. a. Nama : **HENDRY TUAH, ST**
   b. Pangkat/Gol : Penata Tk. I (III/d)
   c. N I P : 19730514 200604 1 009
   d. Jabatan : Direksi Peningkatan Kualitas Kawasan Permukiman Kumuh dengan Luas 10 (Sepuluh) Ha sampai dengan di Bawah 15 (Lima Belas) Ha
3. a. Nama : **AKMAR SABA'A**
   b. Pangkat/Gol : -
   c. N R P K : 15.1.2021.0004
   d. Jabatan : Pegawai Kontrak

Untuk :
1. Melakukan perjalanan dinas dalam rangka Pengukuran Bersama (MC0%) Kegiatan Peningkatan Kualitas Kawasan Permukiman Kumuh dengan Luas 10 (Sepuluh) Ha sampai dengan di Bawah 15 (Lima Belas) Ha Ke Kabupaten Barito Selatan
2. Melaksanakan tugas ini selama 3 (tiga) hari, terhitung mulai tanggal 4-6 Agustus 2024
3. Biaya Perjalanan Dinas ini dibebankan pada Dokumen Pelaksanaan Anggaran (DPA-SKPD) Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah Tahun Anggaran 2024
4. Membuat Laporan hasil perjalanan dinas kepada Kepala Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan Provinsi Kalimantan Tengah paling lambat 7 (tujuh) hari setelah selesai melaksanakan tugas

Demikian Surat Perintah Tugas ini dikeluarkan untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Dikeluarkan di : Palangka Raya
Pada Tanggal : 02 Agustus 2024

Kepala Dinas,

Telah ditandatangani secara elektronik oleh :
ERLIN HARDI, S.T.
Pembina Utama Muda (IV/c)
NIP. 19740109 200212 1 002

Verifikasi

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik dari Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara.

Unduh

CS Dipindai dengan CamScanner

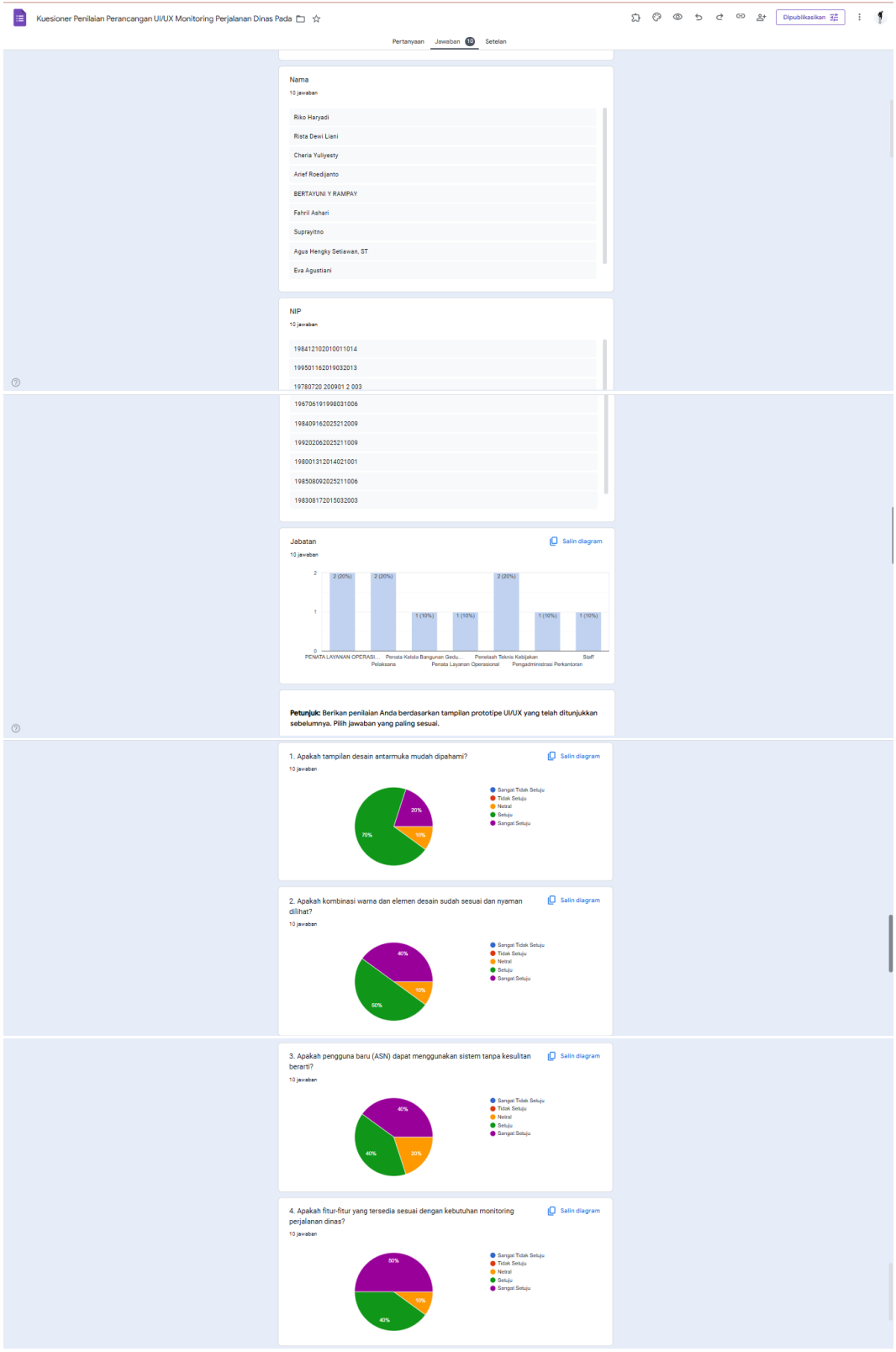
Lampiran 11. Dokumentasi Observasi dan Wawancara







Lampiran 12. Hasil Kuesioner Responden



5. Apakah sistem ini berpotensi mempermudah pekerjaan pengelola perjalanan dinas?

Salin diagram

10 jawaban



6. Seberapa puas Anda terhadap keseluruhan desain UI/UX sistem ini?

Salin diagram

10 jawaban

