

ABSTRAK

“SIDUTAMA” dirancang karena ketidakpuasan di kalangan warga desa Ciwaruga yang merasa pengajuan surat kurang maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah perancangan desain antarmuka pada aplikasi persuratan, menghasilkan perancangan desain antar muka pada aplikasi persuratan yang mudah untuk di development. Maksud dari tujuan ini yaitu agar dapat mempermudah masyarakat desa untuk dapat melakukan proses pengajuan persuratan dengan mudah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yang berpusat pada manusia yaitu metode *Design Thinking*. *Design Thinking* sangat berguna dalam mengatasi masalah-masalah yang tidak jelas atau tidak dikenal, dengan melakukan *reframing* masalah dengan cara-cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam *brainstorming*, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* dan testing. Sebuah rancangan tampilan antar muka dari sebuah aplikasi persuratan SIDUTAMA atau biasa disebut dengan UI *User Interface*. Tampilan dibuat sesederhana mungkin agar pengguna aplikasi nantinya tidak merasa kesulitan. Pembuatan desain UI yang *User Friendly* didorong oleh data yang penulis dapatkan ketika proses wawancara dengan salah satu warga desa Ciwaruga. SIDUTAMA memiliki fitur utama yaitu pengajuan surat dan pantau proses pengajuan surat. Membuat tampilan desain antar muka pada aplikasi persuratan menggunakan tools figma, menghasilkan desain UI yang dapat dengan mudah untuk bisa di *develop* dan juga Menghasilkan rancangan *prototype* sehingga *prototype* biasanya dibuat sebagai model untuk tujuan demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan sebuah perangkat lunak.

Kata kunci: Persuratan, Antarmuka, Pengalaman Pengguna, Aplikasi Mobile

ABSTRACT

“SIDUTAMA” was designed because of dissatisfaction among the people of Ciwaruga village, who felt that the letter submission was not optimal. The purpose of this research is to produce an interface design for a mailing application, to produce an interface design for a mailing application that is easy to develop. The purpose of this goal is to make it easier for rural communities to be able to carry out the process of submitting correspondence easily. The method used in this study is a human-centered method, namely the Design Thinking method. Design Thinking is very useful in tackling obscure or unknown problems by reframing the problem in a human-centered manner, generating lots of ideas in brainstorming, and adopting a hands-on approach to prototyping and testing. An interface design of a SINDUTAMA mailing application or commonly referred to as the UI User Interface. The display is made as simple as possible so that later application users will not find it difficult. The making of a User-Friendly UI design is driven by the data that the author got during the interview process with one of the residents of Ciwaruga village. SIDUTAMA has the main features of submitting letters and monitoring the process of submitting letters. Creating an interface design display on a mailing application using Figma tools, producing a UI design that can be easily developed, and producing a prototype design so that the prototype is usually made as a model for demonstration purposes or as part of the development process or the creation of software.

Keywords: Mailing, Interface, User Experience, Mobile Application

