

# SISTEM INFORMASI AGENDA SURAT BERBASIS WEBSITE DENGAN PENDEKATAN HUMAN AND COMPUTER INTERACTION: STUDI KASUS PADA PEMERINTAH GAMPONG COT BAROH

Safwaturrahman<sup>1</sup>, Muhammad Fadhil<sup>2</sup>, Irfan Maulana<sup>3</sup>, Al Kausar<sup>4</sup>, Junaidi  
Salat<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Teknik Informatika Universitas Jabal Ghafur

email : [safwaturrahman@gmail.com](mailto:safwaturrahman@gmail.com)<sup>(1)</sup>, [fadhilmobile86@gmail.com](mailto:fadhilmobile86@gmail.com)<sup>(2)</sup>,  
[irfanmaulanawinner@gmail.com](mailto:irfanmaulanawinner@gmail.com)<sup>(3)</sup>, [abikausar3@gmail.com](mailto:abikausar3@gmail.com)<sup>(4)</sup>,  
[junaidisalat@unigha.ac.id](mailto:junaidisalat@unigha.ac.id)<sup>(5)</sup>

## Abstrak

Pengelolaan arsip surat di Kantor Keuchik belum sepenuhnya sesuai prosedur dan masih dilakukan secara manual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Sistem Informasi Agenda Surat berbasis website dengan pendekatan *Human-Computer Interaction* (HCI) guna meningkatkan efisiensi dan pelayanan publik di Pemerintah Gampong Cot Baroh. Dengan memanfaatkan prinsip HCI, sistem ini telah dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih intuitif dan efisien dalam mengelola agenda surat. Metode pengembangan melibatkan analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka yang responsif, dan implementasi berbasis web. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem ini berhasil meningkatkan aksesibilitas data, efisiensi kerja, dan kolaborasi antara berbagai unit di lingkungan pemerintahan Gampong Cot Baroh. Penerapan sistem ini diharapkan dapat menjadi model bagi pemerintahan daerah lainnya yang berusaha meningkatkan efisiensi administrasi mereka dengan mengintegrasikan prinsip HCI dalam pengembangan teknologi informasi.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Website, Pendekatan Interaksi Manusia dan Komputer.

## 1. Pendahuluan

Saat ini sistem informasi semakin dibutuhkan dalam membantu kinerja sebuah instansi. Dikarenakan sistem pengolah data yang optimal meningkatkan kerja sebuah instansi untuk suatu pencapaian pada instansi tersebut. Nurmi dalam (Husaini et al., 2019) informasi adalah suatu yang nyata bisa mengurangi derajat ketidakjelasan akan situasi atau insiden, data yang sudah diolah membentuk maksud kepada penerima dan berguna mengambil keputusan saat ini atau mendatang.

Dengan perkembangan teknologi informasi sebuah instansi perlu adanya aplikasi atau sistem yang dapat mengolah suatu informasi secara sistematis, akurat dan tepat sasaran baik dalam input maupun output sesuai dengan kebutuhan pekerjaan. Menurut Satria Dedi dalam (Mary et al., 2020) sistem informasi merupakan cara yang diorganisasikan untuk mengumpulkan, memasukan dan mengelola serta menyimpan data dan menyampaikan informasi. Kecepatan penyampaian sebuah informasi dan akses data merupakan salah satu media pendukung suatu instansi agar maju. Salah satunya adalah sistem informasi manajemen. Menurut (Oktasari & Kurniadi, 2019) sistem informasi manajemen adalah sistem yang dirancang untuk mengirim informasi yang mengarah untuk keputusan saat menyiapkan, mengawal, memperkirakan keaktifan badan pada wujud abstrak aktivitas di seluruh bagian. Sistem informasi manajemen adalah sistem berujud mengirim laporan guna menyederhanakan teknik metode, administrasi, dan pemungutan ketentuan di dalam suatu lembaga.

Menurut (Musdalipa et al., 2017) Kantor desa sebagai suatu instansi pemerintah yang salah satu bidang tugasnya menangani pelayanan publik, pada dasarnya mengembangkan dua fungsi utama dalam hal operasionalnya yaitu, fungsi pelayanan teknis dan pelayanan administrasi.

Pemerintahan Gampong terdiri atas Keuchik dan Badan Permusyawaratan Gampong yang disebut Tuha Peut atau nama lain". Sedangkan terkait dengan kedudukan, fungsi, pembiayaan, dan perangkat pemerintahan gampong, Gampong atau nama lain adalah kesatuan masyarakat hukum yang berada di bawah mukim dan dipimpin oleh Keuchik atau nama lain yang berhak menyelenggarakan urusan rumah tangganya (Syahputra et al., 2014).

Menurut (Sitohang, 2018) surat merupakan hubungan yang berdasar pada satu sisi dan disampaikan untuk sisi lain guna menyampaikan berita. Surat bersifat materiel maksudnya dapat mengemasi rahasia, efektif maksudnya berimbang dengan situasi yang seharusnya dan ekonomis maksudnya biaya pengerjaan, kelengkapan, dan transfer nya murah.

Banyaknya instansi yang kurang memperhatikan permasalahan pada pengelolaan surat menyurat tersebut. Seperti dalam penulisan surat masuk dan surat keluar masih menggunakan metode manual (tulis tangan) dibuku agenda. Wursanto dalam (Rumaf et al., 2019) surat masuk ialah berbagai surat yang datang dari organisasi/instansi sekalipun individu, baik yang datang lewat kantor pos, memakai kurir (pengantar surat) serta memakai buku pengiriman. Dan Menurut (Listiawati, 2015) surat keluar adalah surat yang dikirim oleh suatu organisasi atau perusahaan. Pengurusan surat keluar dalam suatu organisasi atau lembaga tergolong pada sistem yang digunakan oleh organisasi atau lembaga yang bersangkutan. Pengurusan surat-surat keluar harus dilakukan secara tepat dan cepat sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman.

Pengelolaan surat menyurat di Gampong Cot Baroh belum dilakukan secara optimal. Hal ini disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi pengolahan surat menyurat belum diperhatikan dengan serius, penulisan surat masuk dan surat keluar masih menggunakan metode manual, kode surat masuk tidak sesuai perihal surat menyebabkan surat susah dicari, belum adanya ruang tempat khusus untuk menyimpan arsip, serta belum adanya sistem yang menunjang dalam pengelolaan surat menyurat di instansi tersebut.

Untuk itu perlu adanya sistem informasi manajemen berbasis web dikarenakan keputusan dalam pemilihan sistem diambil berdasarkan berbagai kelebihan yang dimiliki bahasa pemrograman web yaitu mudah dikembangkan serta akses informasi lebih mudah dan bisa digunakan secara *offline/online*. Sistem informasi berbasis web merupakan media yang digunakan untuk menampilkan informasi mengenai suatu informasi melalui media interaksi seperti media gambar, video, audio, atau gabungan dari semua data tersebut.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Metode Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan adalah melakukan riset secara langsung pada objek masalah yang dihadapi oleh Aparatur Gampong pada instansi Pemerintah Gampong Cot Baroh Kecamatan Glumpang Tiga Kabupaten Pidie tentang pengagendaaan surat yang masih menggunakan metode manual buku agenda, dalam hal ini dapat dilakukan dengan pengamatan dan wawancara terhadap pihak - pihak yang terkait dengan masalah yang dipecahkan dalam menghasilkan suatu informasi.

### 2.2 Metode Pengembangan Sistem

SDLC (*System Development Life Cycle*) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. SDLC menggambarkan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mengembangkan perangkat lunak, serta memberikan gambaran tentang input dan output di setiap tahapannya. Terdapat 5 tahap dalam SDLC, yaitu:

#### 1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan berisi tentang sistem informasi seperti apa dikembangkan serta tujuan yang akan dicapai. Langkah-langkah tersebut berupa seperti mendefinisikan suatu masalah, menetapkan maksud sistem, mendapati hambatan-hambatan sistem mengevaluasi hasil yang didapatkan serta membuat studi kelayakan suatu sistem tersebut saat dijalankan.

#### 2) Analisis

Dalam tahap analisis, langkah-langkah detail terkait tugas dan fungsi yang akan dilakukan oleh sistem yang diusulkan ditentukan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pendekatan terhadap sistem yang ada untuk menciptakan sistem yang lebih canggih, sering kali dengan menggunakan alat bantu seperti *Unified Modeling Language (UML)*.

#### 3) Design

Pada tahap design, tujuannya adalah memastikan bahwa semua proses data yang dibutuhkan oleh sistem baru memenuhi kebutuhan klien, dan ini sering dilakukan dengan menggunakan alat bantu seperti UML. Tahap

ini akan menghasilkan sebuah prototipe dan output yang mencakup desain serta model, dengan fokus pada aspek-aspek kunci.

4) Implementasi

Di tahap penerapan, desain sistem yang telah dibuat dikonversi menjadi kode program yang siap untuk diimplementasikan. Selama tahap implementasi ini, akan dilakukan pengujian sistem untuk mengukur tingkat kesalahan (error) dan memastikan kesesuaian antara menu-menu yang disediakan dan kebutuhan yang telah ditetapkan.

5) Maintenance

Tahap terakhir adalah tahap *maintenance* atau pemeliharaan yang melibatkan aktivitas pemantauan untuk memastikan perangkat lunak yang dihasilkan berjalan dengan optimal. Berbagai variasi dan penyesuaian diciptakan untuk memungkinkan sistem dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan yang berkembang.

### 2.3 Metode Pengujian

(Hidayat & Muttaqin, 2018) Mengatakan terdapat 2 macam 2 teknik:

- 1) Pengujian *white box testing* adalah pengujian berlandas pada kebenaran tentang perincian rancangan, memerlukan bentuk otoritas desain program secara prosedural memilah pengesanan pada kasus pengujian. Singkatnya *white box testing* adalah panduan berguna memperoleh program 100%.
- 2) *Blackbox testing* adalah uji coba berpusat di bagian fungsional dari perangkat lunak, pengesanan bisa didefinisikan gabungan syarat input untuk pengesanan spesifikasi efisien dari program.

### 2.4 Analisis Sistem Sedang Berjalan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada surat menyurat yang ada pada Instansi Pemerintah Gampong Cot Baroh yang masih menggunakan cara manual ditulis pada buku agenda sampai saat ini. Adapun proses dalam surat menyurat yang dilakukan antara lain:

- 1) Setiap surat masuk dari berbagai instansi diserahkan kepada Keuchik, kemudian Keuchik menyerahkan surat masuk kepada Sekretaris Gampong, lalu Sekretaris Gampong mencatat data surat masuk di buku agenda dengan format berupa: nomor berikut, sipengirim, tanggal, nomor surat, keringkasan isi.

## Sistem Informasi Agenda Surat Berbasis Website Dengan Pendekatan Human and Computer Interaction: Studi Kasus Pada Pemerintah Gampong Cot Baroh

---

- 2) Untuk surat keluar langsung agendakan oleh operator komputer pada saat proses pembuatan surat, dengan format berupa: Nomor Indek Surat, Nomor Urut Surat, Kode Desa, Bulan dan Tahun.

### 2.5 Analisis Yang Diusulkan

Dalam pengamatan pengagendaan surat pada Pemerintah Gampong Cot Baroh sistem yang diusulkan untuk mempermudah perangkat gampong dalam manajemen mengelola agenda surat masuk, agenda surat keluar, agenda surat keputusan keuchik atau sk, agenda qanun gampong, agenda peraturan keuchik, agenda surat perintah tugas, agenda surat perjalanan dinas dengan pendekatan interaksi manusia dan komputer. Hal ini diharapkan dapat mempermudah cara kerja perangkat gampong dari segi pelayanan, kearsipan, efisiensi waktu dan tenaga. Maka sistem yang diusulkan dalam penelitian ini untuk agenda surat adalah:

- 1) Admin menginput user dan password untuk petugas operator
- 2) Petugas Operator atau admin surat menginput Nomor Indek Surat
- 3) Petugas Operator atau admin surat menginput berbagai agenda surat sesuai keperluan.
- 4) Semua data yang diinput menjadi bahan laporan penyelenggaraan pemerintah gampong yang dilaporkan kepada Tuha Peut Gampong.

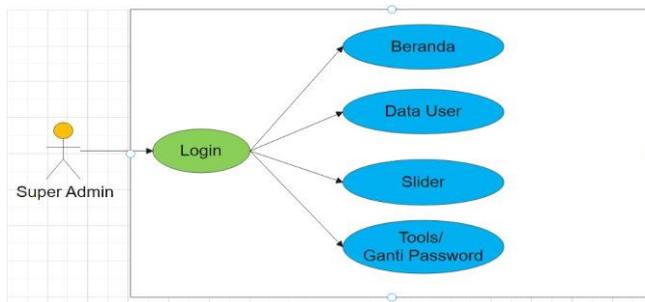
### 2.6 Perancangan Sistem

Menurut Pressman dalam (Audrilia & Budiman, 2020) *Unified Modeling Language* yakni bahasa umum guna menoreh *software* dalam bentuk gambar. *Unified Modeling Language* bisa dipakai sebagai penggambaran, memastikan, membentuk, dan mencadangkan selaras sistem pada *software*.

- 1) *Use Case Diagram*

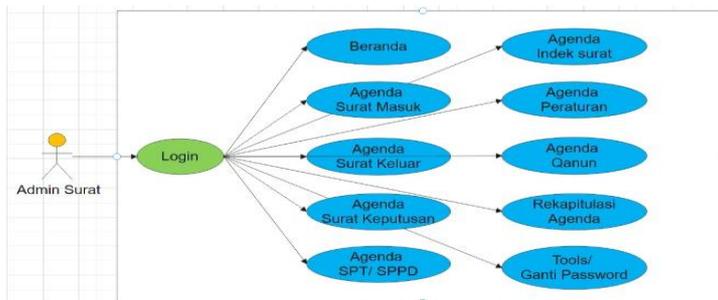
*Use case diagram* adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Tentunya, *use case diagram* merupakan sesuatu yang mudah dipelajari dan merupakan langkah awal untuk melakukan pemodelan yang menjabarkan aksi aktor dengan aksi

sistem itu sendiri. *Use Case Diagram* untuk level superadmin dapat dilihat seperti gambar berikut.



Gambar 1. *Use case diagram* sistem informasi agenda surat untuk super-admin

Berdasarkan gambar 1, *admin* melakukan login ke sistem. Setelah *login*, *admin* memiliki hak akses penuh terhadap sistem yaitu dapat mengakses menu utama seperti Beranda, Data User, Slider, dan Tools/ Ganti Password. Pada menu data user, data yang dimasukkan adalah data identitas user untuk mengakses system, baik itu level admin maupun admin-surat. Data tersebut bisa di *update* dan di *delete* oleh *admin*. *Use Case Diagram* untuk level admin-surat dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. *Use case diagram* sistem informasi agenda surat untuk admin-surat

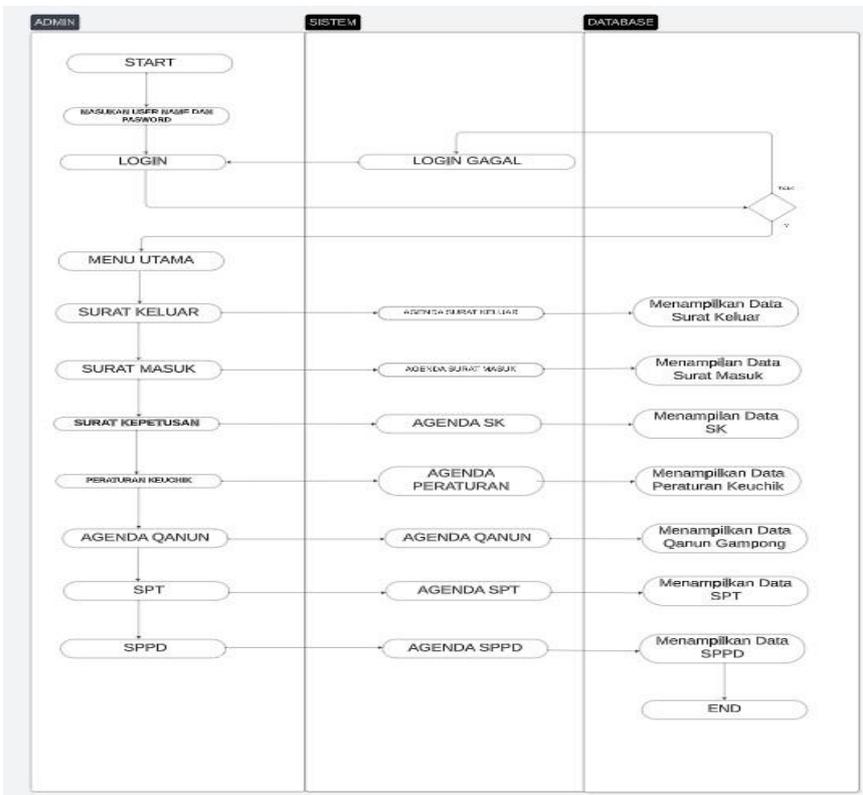
Berdasarkan gambar 2, *admin-surat* melakukan *login* ke sistem. Setelah *login*, *admin-surat* memiliki beberapa hak akses terhadap sistem

# Sistem Informasi Agenda Surat Berbasis Website Dengan Pendekatan Human and Computer Interaction: Studi Kasus Pada Pemerintah Gampong Cot Baroh

diantaranya dapat mengakses menu utama seperti Beranda, agenda surat masuk, surat keluar, surat keputusan, SPT/ SPPD, Peraturan, Qanun dan juga dapat melakukan rekapitulasi dari semua surat-surat tersebut serta ada menu *Tools/ ganti Password*. Semua data tersebut bisa di *update* dan di *delete* oleh *admin-surat* yang melakukan penginputan pada aplikasi tersebut.

## 2) Activity Diagram

*Activity diagram* merupakan jenis diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan aspek dinamis dari sebuah sistem. *Activity diagram* pada dasarnya adalah *flowchart* untuk mewakili aliran dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Aktivitas bisa digambarkan sebagai operasi dari sistem.



Gambar 3 *Diagram activity* sistem informasi agenda surat

## 2.7 Desain Program

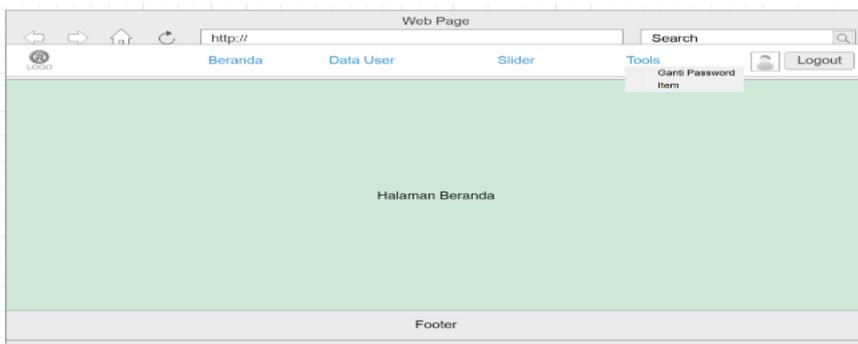
1) Halaman *Login*Gambar 4. Desain halaman *login* aplikasi

## 2) Beranda/Menu Utama



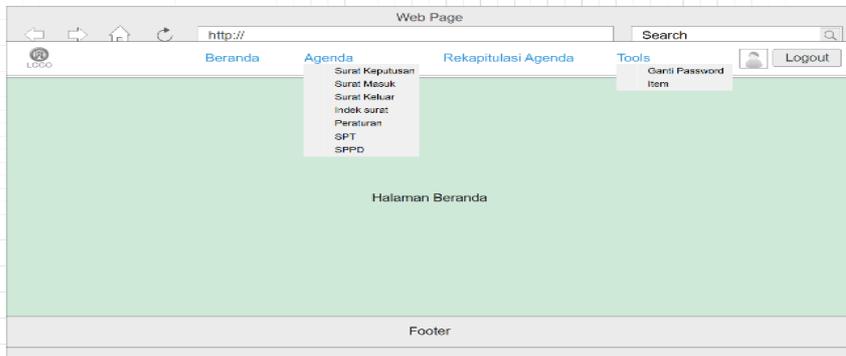
Gambar 4. Desain halaman beranda aplikasi

## 3) Halaman Super-admin



Gambar 6. Desain halaman super-admin

## 4) Halaman Admin Surat



Gambar 7. Desain halaman admin-surat

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dalam konteks jurnal interaksi manusia dan komputer merupakan tahap penting untuk memastikan kualitas dan efektivitas antarmuka yang dikembangkan. Berikut adalah beberapa metode pengujian yang umumnya digunakan dalam penelitian interaksi manusia dan komputer:

- 1) Pengujian Pengguna (*User Testing*)
  - a. Melibatkan pengguna aktual untuk mengevaluasi antarmuka sistem.
  - b. Pengguna memberikan umpan balik tentang kegunaan, kepuasan, dan kemudahan penggunaan antarmuka.
- 2) Pengujian Fungsional
  - a. Menguji fungsionalitas dan kinerja teknis sistem.
  - b. Memastikan bahwa semua fitur bekerja dengan benar dan sesuai dengan spesifikasi.
- 3) Pengujian Kinerja (*Performance Testing*)
  - a. Mengevaluasi respon sistem dan kinerja antarmuka dalam berbagai kondisi beban kerja.
  - b. Mengukur waktu respons, kecepatan loading, dan respons sistem di

---

bawah tekanan.

- 4) Pengujian Kecocokan (*Compatibility Testing*)
  - a. Memeriksa sejauh mana antarmuka kompatibel dengan berbagai perangkat keras, perangkat lunak, dan sistem operasi.
  - b. Memastikan pengalaman pengguna yang konsisten di berbagai platform.
- 5) Pengujian Keamanan  
Melibatkan evaluasi potensi risiko keamanan sistem, seperti perlindungan data penggunaan mengidentifikasi potensi kerentanan.

### 3.2 Hasil Pengujian

- 1) Pengujian Pengguna (*User Testing*)  
Pengujian pengguna dilakukan pada *user* untuk menjalankan aplikasi dan hasilnya *user* puas dengan sistem yang telah dibuat.
- 2) Pengujian Fungsional  
Setelah melakukan pengujian pada tahap ini, aplikasi berjalan sesuai dengan fungsinya dan semua fitur bekerja dengan benar dan sesuai dengan spesifikasi.
- 3) Pengujian Kinerja (*Performance Testing*)  
Aplikasi dapat bekerja secara maksimal dalam berbagai kondisi dan beban kerja dengan waktu respon, kecepatan *loading* yang baik.
- 4) Pengujian Kecocokan (*Compatibility Testing*)  
Aplikasi kompatibel dengan perangkat keras, perangkat lunak dan sistem operasi dan bisa dijalankan pada *cross-platform* seperti Laptop/ PC, tablet, dan *smartphone*.
- 5) Pengujian Keamanan  
Keamanan sistem telah diuji yaitu data pengguna terlindungi dan potensi kerentanan yang sangat minim.

### 3.3 Implementasi Sistem

Implementasi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Implementasi sistem adalah langkah atau tahap dalam perancangan sistem yang telah dilaksanakan.

- 1) Implementasi Perangkat Lunak

## Sistem Informasi Agenda Surat Berbasis Website Dengan Pendekatan Human and Computer Interaction: Studi Kasus Pada Pemerintah Gampong Cot Baroh

---

Dalam mendukung sistem pengolahan data, diperlukan perangkat lunak yang mendukung jalannya sistem, seperti Windows 10, Sublime Text, bahasa pemrograman PHP, dan XAMPP (Apache HTTP Server & MySQL database).

### 2) Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) merupakan unsur utama yang membentuk keseluruhan sistem komputer dan memainkan peran penting dalam pembuatan sistem dan program pengolahan data. Untuk mengimplementasikan sistem informasi yang telah dirancang, diperlukan perangkat keras yang sesuai dengan peralatan lain serta memungkinkan pelaksanaan fungsinya. Beberapa contoh perangkat keras yang diperlukan meliputi:

- a. Laptop Asus dengan processor AMD Ryzen 7 4800H with Radeon Graphics 2.90 GHz dan kapasitas RAM 16.00 GB.
- b. Harddisk berkapasitas 1TB.
- c. Printer Brother DCP T310 Series.
- d. Mouse dan Mouse Pad.

### 3) Implementasi Program

Implementasi program adalah tahap di mana program digunakan sehingga sesuai dengan harapan yang diinginkan. Pengoperasian dilakukan saat XAMPP versi 3.2.4 diaktifkan untuk menjalankan server lokal ketika sistem yang telah dirancang akan mengeksekusi sebuah file. Ketika sistem informasi ini berjalan, PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman yang mendukung perancangan sistem dan menghasilkan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk pengelolaan database dan tabel, digunakan database MySQL. Berikut adalah tahap-tahap dalam implementasinya:

- a. Implementasi pada server local (*localhost*)

Aplikasi dirancang dan dibangun pertama kali dijalankan pada komputer lokal. Dimana belum dapat diakses secara online. Implementasi pada server local ini bertujuan untuk memudahkan akses secara lokal oleh pembuat aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan yaitu XAMPP untuk server *localhost*, Sublime Text sebagai

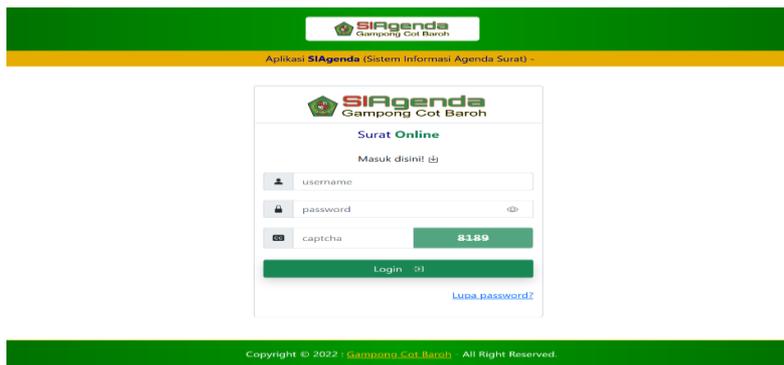
*text editor* dan Mozilla Firefox untuk browser. Penyimpanan data menggunakan *database* MySQL.

b. Implementasi pada hosting (*online*)

Setelah aplikasi berjalan dengan baik pada komputer lokal (*localhost*), maka selanjutnya dilakukan implementasi pada hosting agar aplikasi bisa diakses secara online dari mana dan kapan saja. Selain hosting, domain juga digunakan untuk memudahkan dalam mengingat nama atau *Domain Name Server* (DNS) dalam mengakses aplikasi. Domain dan Hosting yang digunakan adalah shared hosting dari Rumahweb.

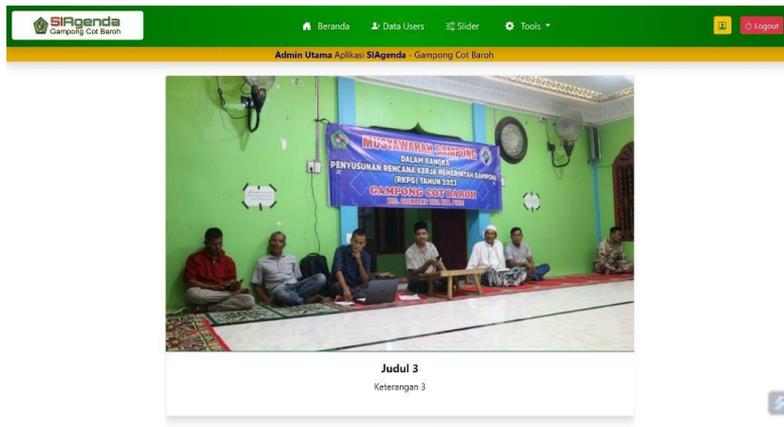
4) Tampilan Aplikasi

a. Halaman Login



Gambar 8. Halaman login

b. Beranda Super Admin



# Sistem Informasi Agenda Surat Berbasis Website Dengan Pendekatan Human and Computer Interaction: Studi Kasus Pada Pemerintah Gampong Cot Baroh

Gambar 9. Beranda super-admin

## c. Beranda Admin Surat



Gambar 10. Beranda Admin Surat

## d. Halaman Surat Masuk

No	Nomor Urut	Tanggal Terima	Nomor Surat	Tanggal Surat	Pengirim	Isi Singkat	Keterangan	Petugas	Arsip	Aksi
1	01	09 Januari 2023	005/017/2023	09 Januari 2023	Camat Glumpang Tiga	Undangan Rapat Percepatan APBG Tahun 2023	Undangan Rapat Percepatan APBG Tahun 2023	Admin Surat	[Icon]	[Icon]
2	02	18 Januari 2023	005/042/2023	18 Januari 2023	Kecamatan Glumpang Tiga	Undangan Kegiatan Lokakarya Mini Tingkat Kecamatan	Undangan Kegiatan Lokakarya Mini Tingkat Kecamatan	superadmin02	[Icon]	[Icon]
3	03	16 Februari 2023	005/100/2023	16 Februari 2023	Kecamatan Glumpang Tiga	Undangan Pra Musrenbang	Undangan Pra Musrenbang	superadmin02	[Icon]	[Icon]
4	04	21 Februari 2023	005/107/2023	21 Februari 2023	Camat Glumpang Tiga	Undangan Pembentukan dan Penetapan Badan Usaha MIAK Desa Bernama BUMDES LKD	Surat Undangan	superadmin02	[Icon]	[Icon]
5	05	20 Februari 184/TU-		20 Februari	Pukeemas	Permohonan Izin Studi Kasus	Permohonan Izin Studi Kasus	superadmin02	[Icon]	[Icon]

Gambar 11. Halaman surat masuk

## e. Halaman Rekap Surat

No	Jenis Surat	Rekapitulasi
1	Surat Keputusan (SK)	[Cetak Rekapitulasi]
2	Surat Masuk	[Cetak Rekapitulasi]
3	Surat Keluar	[Cetak Rekapitulasi]
4	Indek Surat	[Cetak Rekapitulasi]
5	Peraturan	[Cetak Rekapitulasi]
6	Qanun	[Cetak Rekapitulasi]
7	SPT	[Cetak Rekapitulasi]
8	SPPD	[Cetak Rekapitulasi]

Gambar 12. Halaman rekap surat

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan pengujian diatas, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut.

- 1) Desain Antarmuka yang Efektif
  - a. Desain antarmuka yang baik sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
  - b. Kesederhanaan dan konsistensi dalam desain antarmuka dapat meningkatkan efisiensi pengguna.
- 2) Konteks Pengguna  
Memahami konteks pengguna (seperti preferensi, kebutuhan, dan keterbatasan) penting untuk merancang interaksi yang relevan dan bermanfaat.
- 3) Responsivitas dan Kinerja  
Sistem dan aplikasi yang responsif dan efisien mendukung pengalaman pengguna yang positif.
- 4) Adaptabilitas  
Sistem yang dapat beradaptasi dengan preferensi pengguna atau perubahan situasional dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

#### Daftar Pustaka

- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah)*. Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora, 3(1), 1-12.
- Farira, F. T. (2023). *Analisa dan Evaluasi Pemodelan Sistem Pemarkiran Berdasarkan Konsep Interaksi Manusia dan Komputer*. TECHSI-Jurnal Teknik Informatika, 14(1), 54-58.
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). *Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda Online menggunakan Black Box Testing dengan Metode*

## Sistem Informasi Agenda Surat Berbasis Website Dengan Pendekatan Human and Computer Interaction: Studi Kasus Pada Pemerintah Gampong Cot Baroh

---

- Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis*. Jurnal Teknik Informatika UNIS JUTIS, 6(1), 25-29. [www.ccsenet.org/cis](http://www.ccsenet.org/cis).
- Husaini, A., Hutabri, E., & Irsyadunas. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Inventori Barang Pada Toko Auryn Computer Kabupaten Solok Selatan*. Edik Informatika, 7(1), 9-18.
- Listiawati, E. (2015). *Pengelolaan Surat di Kantor Kecamatan Pengasih Kulon Progo*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Musdalipa, M., Parawangi, A., & Malik, I. (2017). *Kualitas Pelayanan Publik Di Kantor Desa Parigi Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa*. Kolaborasi: Jurnal Administrasi Publik, 3(1), 47-62.
- Oktasari, A. J., & Kurniadi, D. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Mahasiswa Berbasis Web*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika, 7(4), 149-157.
- Rijal, M., Mary, T., & Irsyadunas, I. (2023). *Sistem Informasi Manajemen Data Surat Berbasis Web di Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sumatera Barat*. Josee-Journal of Software Engineering, 1(1).
- Sitohang, H. T. (2018). *Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan*. Journal Of Informatic Pelita Nusantara, 3(1), 6-9. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bhj5q>
- Sobiyanto, S. (2019). *Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Dengan Konsep Human and Computer Interaction: Studi Kasus Stmik Dharma Putra*. Computation: Journal of Computer Science and Information Systems, 3(1), 56-66.
- Syahputra, D., Rani, F. A., & Yoesoef, M. D. (2014). *Keberadaan Gampong Sebagai Satuan Pemerintahan Otonom Dalam Sistem Pemerintahan Daerah Di Indonesia*. Jurnal Ilmu Hukum, 2(3).