

PENGEMBANGAN *FRONT-END WEBSITE* BEBUNGE SEBAGAI ADAPTASI DARI APLIKASI *MOBILE* MENGGUNAKAN MODEL INCREMENTAL

Maura Aqlaila Rasyade^{1*}, Nina Sulistiyowati², Billy Ibrahim Hasbi³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS. Ronggowaluyo, Telukjambe Timur, Karawang - 41361; (0267) 641177

Keywords:

Bebunge;
Black-box Testing;
Front-end Website;
Incremental Model;
Usability Testing

Correspondent Email:

mauraaqlailarasyade13@gmail.com



Copyright © 2026 The Author(s),
Published by Jurnal Informatika dan
Teknik Elektro Terapan. This is an
open-access article distributed under
the terms of the Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License (CC BY-NC
4.0).

Bebunge merupakan aplikasi layanan publik berbasis *mobile* yang menyediakan berbagai informasi layanan bagi masyarakat Kabupaten Bekasi. Keterbatasan akses pada perangkat *mobile* menyebabkan layanan belum dapat diakses secara optimal melalui komputer atau laptop. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *front-end website* Bebunge berdasarkan tampilan aplikasi *mobile* agar dapat diakses melalui berbagai perangkat dan memperluas jangkauan layanan publik. Pengembangan sistem menggunakan model Incremental yang terdiri atas tahap *requirement*, desain, *coding*, *testing*, integrasi sistem, dan evaluasi. Implementasi *website* dilakukan menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. Pengujian sistem dilakukan menggunakan *black-box testing* untuk memverifikasi fungsionalitas serta *usability testing* untuk mengukur kemudahan penggunaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *front-end website* Bebunge berhasil dikembangkan dan seluruh fitur berjalan sesuai kebutuhan. Hasil *usability testing* memperoleh nilai rata-rata 74,42 yang termasuk kategori “Mudah Digunakan”. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan adanya ketidakkonsistenan tampilan, bahasa, dan alur penggunaan pada beberapa fitur yang terintegrasi dengan sistem eksternal. Temuan ini dapat menjadi dasar perbaikan untuk meningkatkan kualitas dan konsistensi layanan pada *website* Bebunge.

Bebunge is a mobile-based public service application that provides various information and services for the people of Bekasi Regency. However, the limitation of access through mobile devices prevents the services from being optimally accessed via computers or laptops. This study aims to develop the Bebunge website front-end based on the mobile application interface to enable access across multiple devices and expand the reach of public services. The system was developed using the Incremental model, which consists of the requirement, design, coding, testing, system integration, and evaluation stages. The website was implemented using HTML, CSS, and JavaScript. System testing was conducted using black-box testing to verify functionality and usability testing to measure ease of use. The results show that the Bebunge website front-end was successfully developed and that all features functioned as intended. The usability testing achieved an average score of 74.42, which falls into the “Good” category. In addition, the evaluation results revealed inconsistencies in interface design, language usage, and user flow in several features integrated with external systems. These findings can serve as a basis for improving the quality and consistency of services provided through the Bebunge website.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor [1], termasuk pemerintahan. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan pemerintah menyediakan layanan publik yang lebih efektif, efisien, serta mudah diakses oleh masyarakat [2]. Salah satu implementasi transformasi digital tersebut adalah penerapan *e-government*, yaitu pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik, transparansi, dan partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan pemerintahan [3].

Untuk mendukung implementasi *e-government*, pemerintah Kabupaten Bekasi melalui Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik mengembangkan aplikasi Bebunge (Bekasi Nyambung Bae). Bebunge merupakan *platform* layanan publik yang mengintegrasikan berbagai layanan pemerintah di Kabupaten Bekasi, seperti pengaduan masyarakat, layanan kependudukan, informasi harga bahan pokok, layanan ketenagakerjaan, dan layanan digital lainnya. Kehadiran Bebunge diharapkan mampu mempermudah masyarakat dalam mengakses berbagai layanan pemerintah melalui satu *platform* terintegrasi [4].

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pengembangan sistem layanan publik berbasis digital. Penelitian oleh Lusiana dkk menunjukkan bahwa *website* layanan informasi mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan mendukung proses administrasi, namun masih memiliki keterbatasan pada aspek antarmuka dan fitur interaktif [5]. Penelitian oleh Akhriana dan Irmayana menyatakan bahwa digitalisasi layanan publik dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan proses pengaduan masyarakat, meskipun implementasinya masih terbatas pada jenis layanan tertentu [6]. Sementara itu, penelitian oleh Ointu dan Manar menunjukkan bahwa aplikasi Bebunge berkontribusi dalam meningkatkan akuntabilitas pelayanan publik dan partisipasi masyarakat [7]. Penelitian lain oleh Rayhan mengungkapkan bahwa implementasi Bebunge membantu masyarakat memperoleh layanan administrasi secara lebih mudah, namun masih menghadapi kendala pada aspek integrasi data antar layanan [8].

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan manfaat digitalisasi layanan publik, masih terdapat beberapa permasalahan yang belum terselesaikan. Berdasarkan analisis ulasan pengguna pada Google Play Store terhadap aplikasi Bebunge versi 3.10.6, sekitar 47,3% ulasan yang diberikan bersifat negatif, yang menunjukkan masih adanya kendala pada penggunaan aplikasi. Selain itu, Bebunge saat ini hanya tersedia dalam bentuk aplikasi *mobile* sehingga akses layanan bergantung pada spesifikasi perangkat dan sistem operasi yang digunakan pengguna [4]. Kondisi tersebut berpotensi membatasi aksesibilitas masyarakat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa 77,8% responden lebih memilih *platform* berbasis *website* dibandingkan aplikasi *mobile* karena dianggap lebih stabil, mudah digunakan, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat [9]. Selain itu, penelitian lain menyatakan bahwa *website* mampu memperluas jangkauan layanan dan meningkatkan fleksibilitas akses informasi karena dapat digunakan melalui perangkat desktop, tablet, maupun *smartphone* [10].

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan *front-end website* Bebunge sebagai adaptasi dari aplikasi *mobile* sekaligus mengintegrasikan berbagai layanan publik Kabupaten Bekasi dalam satu *platform* berbasis *web*. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan *front-end website* Bebunge yang mengadaptasi layanan pada aplikasi *mobile* menggunakan pendekatan *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model Incremental. Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif media akses layanan publik yang lebih fleksibel bagi masyarakat Kabupaten Bekasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Aplikasi *web* merupakan sistem berbasis informasi yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem melalui antarmuka *web*, meliputi proses permintaan, pengolahan data, dan penyampaian respons [11]. Sementara itu, situs *web* adalah kumpulan halaman yang saling terhubung dan menyajikan informasi berupa teks, gambar, suara, animasi, atau kombinasinya, baik bersifat statis, maupun dinamis dalam suatu jaringan [12].

2.2 Bebunge (Bekasi Nyambung Bae)

Bebunge merupakan *platform* digital pengaduan masyarakat berbasis *online* yang dapat diakses melalui *smartphone* untuk memudahkan penyampaian aspirasi dan laporan kepada pemerintah daerah. Selain layanan pengaduan, Bebunge menyediakan akses ke berbagai layanan publik, seperti kesehatan dan administrasi kependudukan, serta integrasi dengan sejumlah instansi terkait [4]. *Platform* ini memungkinkan masyarakat untuk memantau progres laporan dan menerima umpan balik yang lebih transparan [7].

2.3 HTML

HTML merupakan bahasa yang digunakan untuk menyusun struktur dan konten pada halaman *web*, seperti teks, gambar, video, audio, maupun tautan ke halaman lainnya. HTML memungkinkan dokumen *web* ditampilkan secara terstruktur di *browser* dan dapat diakses oleh pengguna melalui jaringan internet [13].

2.4 CSS

CSS merupakan bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan dan tata letak halaman *web*. CSS memisahkan desain visual, seperti warna, *font*, dan *layout*, dari struktur konten sehingga kode menjadi lebih terorganisir dan mudah dikelola. Selain itu, CSS dapat diterapkan melalui file eksternal untuk menjaga konsistensi tampilan pada berbagai halaman *web* [14].

2.5 JavaScript

JavaScript merupakan bahasa yang digunakan untuk menambahkan elemen interaktif dan dinamis pada halaman *web*, serta umumnya disisipkan bersama kode HTML untuk mengatur respons atau aksi tertentu dari pengguna secara langsung melalui *web browser* [15].

2.6 Black-box Testing

Black-box testing merupakan metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian fungsi sistem berdasarkan spesifikasi dan kebutuhan tanpa melihat kode program atau struktur internal. Pengujian dilakukan dengan memberikan berbagai *input* dan mengevaluasi kesesuaian *output* yang dihasilkan dengan hasil yang diharapkan [16].

2.7 Usability Testing

Usability testing merupakan metode pengujian yang digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan suatu antarmuka oleh pengguna. Antarmuka yang dirancang dengan baik dapat memudahkan interaksi, meningkatkan kepuasan pengguna, serta mendorong pengguna untuk kembali mengakses *website* [17].

3. METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

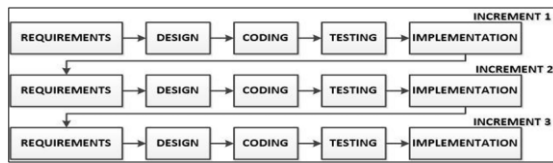
Objek penelitian ini adalah *website* Bebunge, yaitu *platform* berbasis *web* yang dikembangkan sebagai adaptasi dari aplikasi *mobile* Bebunge milik pemerintah Kabupaten Bekasi. Bebunge merupakan layanan publik digital yang menyediakan berbagai informasi dan layanan, seperti berita, promosi UMKM, pelayanan administrasi, dan pelaporan masyarakat.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode studi pustaka dan dokumentasi. Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari berbagai jurnal, artikel, dan literatur yang berkaitan dengan *website*, *e-government*, SDLC, serta model Incremental sebagai landasan penelitian. Adapun metode dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari situs resmi Diskominfoantik Kabupaten Bekasi, situs dinas terkait, serta berbagai dokumen pendukung yang berkaitan dengan layanan Bebunge. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam proses pengembangan *website*.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Incremental. Model ini mengembangkan sistem secara bertahap melalui beberapa *increment*, di mana setiap *increment* menghasilkan bagian sistem yang dapat diuji dan dievaluasi sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya [18]. Pendekatan ini memungkinkan proses pengembangan yang lebih fleksibel serta memudahkan perbaikan dan penyempurnaan sistem pada setiap tahap pengembangan sesuai kebutuhan yang telah ditetapkan [19]. Rancangan penelitian menggunakan model Incremental ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rancangan Penelitian

1) Requirement

Tahap *requirement* dilakukan untuk merumuskan kebutuhan sistem melalui analisis masalah, analisis kebutuhan, dan pengumpulan data.

2) Increment 1

Increment 1 mencakup pengembangan fitur dengan kategori administrasi pemerintahan, penyampaian informasi publik, serta layanan aspirasi dan pengaduan masyarakat. Proses pengembangan meliputi desain sistem menggunakan *use case diagram* dan *wireframe*, implementasi menggunakan HTML, CSS, JavaScript, serta pengujian menggunakan *black-box testing* dan *usability testing*.

3) Increment 2

Increment 2 mencakup pengembangan fitur dengan kategori ketenagakerjaan dan ekonomi. Tahapan yang dilakukan meliputi desain sistem menggunakan *use case diagram* dan *wireframe*, implementasi menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, serta pengujian menggunakan *black-box testing* dan *usability testing*.

4) Increment 3

Increment 3 mencakup pengembangan fitur dengan kategori pendidikan, sosial, bantuan masyarakat, serta perlindungan perempuan dan anak. Pengembangan dilakukan melalui desain sistem menggunakan *use case diagram* dan *wireframe*, implementasi menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, serta pengujian menggunakan *black-box testing* dan *usability testing*.

5) Integrasi Sistem

Tahap integrasi dilakukan setelah seluruh increment selesai dikembangkan dan diuji. Tujuannya adalah memastikan seluruh komponen sistem dapat berjalan secara terintegrasi, stabil, dan siap digunakan.

6) Evaluasi dan Dokumentasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan dan potensi perbaikan sistem dari aspek fungsionalitas, antarmuka dan pengalaman pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Requirement

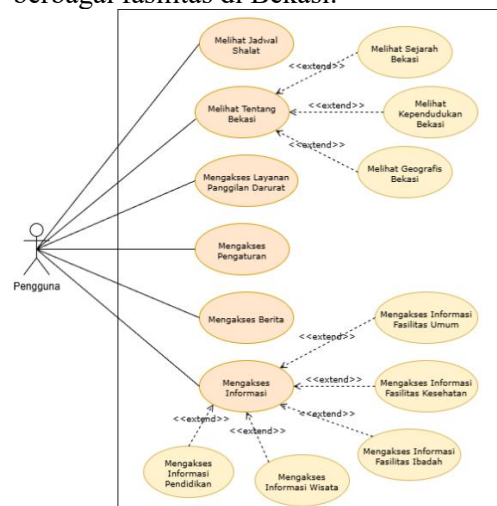
Tahap *requirement* dilakukan melalui analisis dokumentasi Aplikasi Bebunge dan studi literatur untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan sistem. Hasil analisis menunjukkan bahwa Bebunge hanya tersedia dalam bentuk aplikasi *mobile* sehingga pengguna harus menginstal aplikasi untuk mengakses layanan, yang berpotensi membatasi aksesibilitas terutama bagi pengguna *desktop* atau laptop. Oleh karena itu, dikembangkan *front-end website* Bebunge agar layanan dapat diakses melalui *browser* tanpa instalasi. Kebutuhan sistem meliputi kebutuhan fungsional berupa akses layanan dan informasi publik melalui *website*, serta kebutuhan non-fungsional berupa kompatibilitas pada berbagai perangkat dan sistem operasi, tampilan responsif, dan konsistensi antarmuka dengan aplikasi Bebunge.

4.2 Desain

Tahap desain terdiri dari *use case diagram* dan *wireframe* yang digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan selanjutnya. *Use case diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem, sedangkan *wireframe* digunakan untuk menggambarkan rancangan tampilan.

1) Use Case Diagram

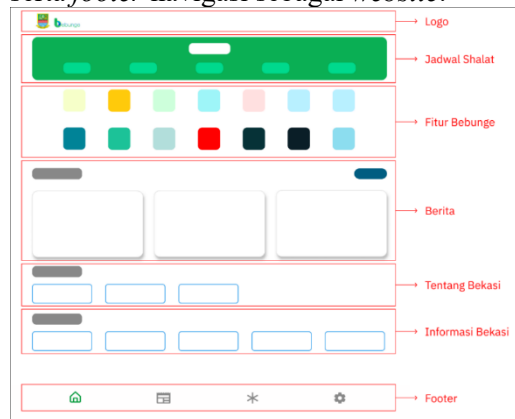
Gambar 2 menunjukkan interaksi pengguna dengan fitur umum pada *front-end website* Bebunge, meliputi akses jadwal shalat, informasi Kabupaten Bekasi, panggilan darurat, pengaturan, berita, serta informasi berbagai fasilitas di Bekasi.



Gambar 2. Use Case Diagram

2) Wireframe

Gambar 3 menampilkan *wireframe* halaman beranda fitur umum Bebunge yang terdiri atas logo sebagai identitas layanan, informasi jadwal shalat, kumpulan menu layanan Bebunge dalam bentuk ikon, berita terkini, dan informasi Kabupaten Bekasi, serta *footer* navigasi sebagai *website*.



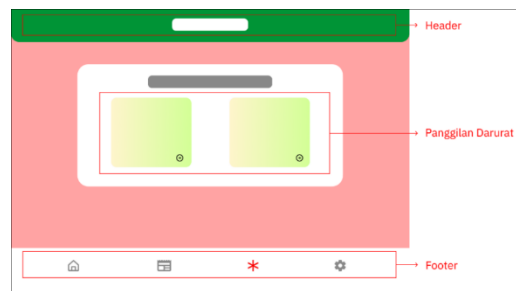
Gambar 3. Wireframe Beranda

Gambar 4 menampilkan *wireframe* halaman berita pada fitur umum Bebunge yang terdiri atas logo sebagai identitas layanan, kolom pencarian untuk memudahkan pencarian berita, berita utama, daftar berita lainnya sebagai informasi tambahan, dan *footer* sebagai navigasi *website*.



Gambar 4. Wireframe Berita

Gambar 5 menampilkan *wireframe* halaman layanan panggilan darurat pada fitur umum Bebunge yang terdiri atas *header* sebagai penanda halaman, menu layanan panggilan darurat dalam bentuk tombol akses cepat, dan *footer* sebagai navigasi *website*.



Gambar 5. Wireframe Panggilan Darurat

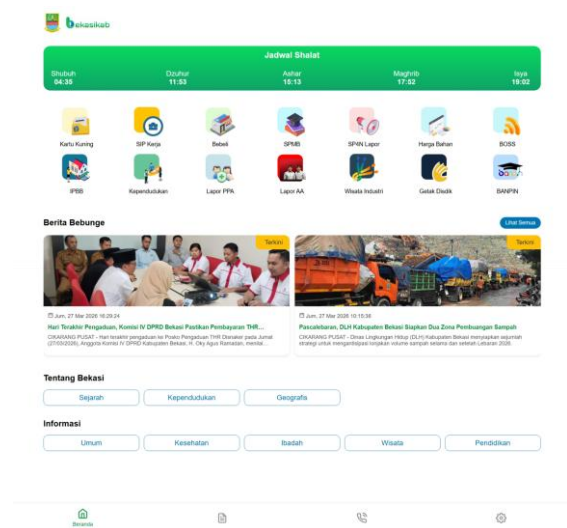
Gambar 6 menampilkan *wireframe* halaman pengaturan pada fitur umum Bebunge yang terdiri atas *header* sebagai penanda halaman, daftar menu pengaturan, logo sebagai identitas layanan, serta *footer* sebagai navigasi *website*.



Gambar 6. Wireframe Pengaturan

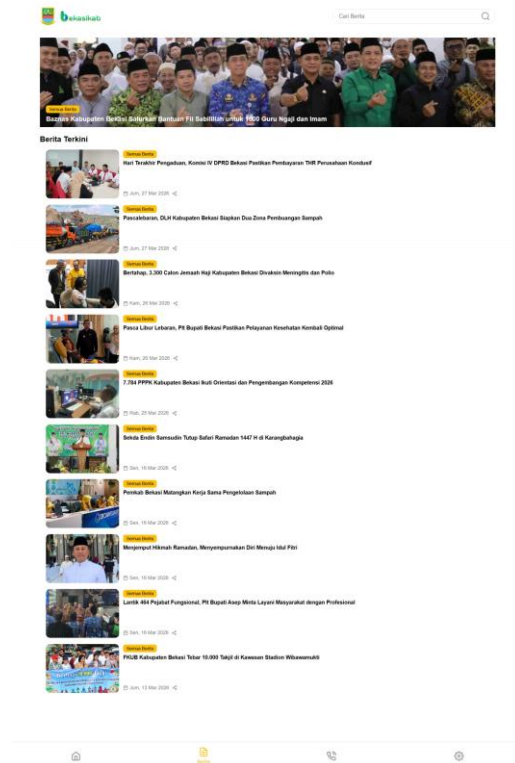
4.3 Coding

Gambar 7 menampilkan halaman beranda pada fitur umum Bebunge yang berfungsi sebagai halaman utama *website* yang digunakan untuk mengakses dan berpindah ke seluruh layanan Bebunge. Selain itu, halaman ini juga berfungsi untuk mengakses berbagai informasi publik dan berita terkini terkait Kabupaten Bekasi.



Gambar 7. Halaman Beranda

Gambar 8 menampilkan halaman berita pada fitur umum Bebunge yang berfungsi untuk menyajikan dan mengakses informasi berita terkini. Pengguna dapat mencari berita dan membaca daftar berita yang tersedia melalui halaman ini.



Gambar 8. Halaman Berita

Gambar 9 menampilkan halaman panggilan darurat pada fitur umum Bebunge yang berfungsi untuk memudahkan pengguna mengakses layanan panggilan darurat yang tersedia melalui *website*.



Gambar 9. Halaman Panggilan Darurat

Gambar 10 menampilkan halaman pengaturan pada fitur umum Bebunge yang berfungsi untuk mengelola dan menyesuaikan pengaturan akun serta preferensi pengguna.



Gambar 10. Halaman Pengaturan

4.4 Testing

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan kualitas dan kelayakan *front-end website* Bebunge sebelum digunakan pengguna. Pengujian melibatkan partisipasi staf IT Diskominfosantik Kabupaten Bekasi. Pengujian dilakukan menggunakan metode *black-box testing* dan *usability testing*.

1) Black-box Testing

Black-box testing berfokus pada pengujian fungsionalitas sistem dengan mengevaluasi kesesuaian *output* dan *input* berdasarkan skenario yang telah ditentukan tanpa memperhatikan kode program. Rincian skenario dan hasil pengujian *black-box testing* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Black-box Testing*

No	Nama Fitur	Hasil
1.	Fitur Umum Bebunge	Berhasil
2.	SP4N Laporan	Berhasil
3.	IPBB	Berhasil
4.	Kependudukan	Berhasil
5.	Laporan AA	Berhasil
6.	Kartu Kuning	Berhasil
7.	SIP Kerja	Berhasil
8.	Bebeli	Berhasil
9.	Harga Bahan	Berhasil
10.	Wisata Industri	Berhasil
11.	BOSS	Berhasil
12.	SPMB	Berhasil
13.	Laporan PPA	Berhasil
14.	Getak Disdik	Berhasil
15.	BANPIN	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian *black-box testing* pada Tabel 1, seluruh fitur yang diuji memperoleh status berhasil sehingga menunjukkan bahwa fungsi sistem telah berjalan sesuai kebutuhan yang ditetapkan.

2) Usability Testing

Pengujian *usability* dilakukan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan sistem. Hasil pengujian pada seluruh increment menunjukkan nilai rata-rata *usability* sebesar 74,42 yang termasuk dalam kategori “Mudah Digunakan”. Secara rinci, nilai *usability* meningkat dari 73,93 pada increment 1 menjadi 74,59 pada increment 2 dan 74,74 pada increment 3. Nilai ini menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat *usability* yang baik dan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna, meskipun masih terdapat peluang peningkatan pada aspek kejelasan tampilan dan kemudahan memahami alur penggunaan sistem.

4.5 Integrasi Sistem

Tahap integrasi sistem dilakukan setelah seluruh proses pengembangan pada Increment 1, Increment 2, dan Increment 3 selesai. Pada tahap ini, seluruh fitur dan komponen yang dikembangkan disatukan ke dalam satu *front-end website* Bebunge untuk memastikan keterhubungan fitur, konsistensi navigasi, serta kesesuaian tampilan antarmuka. Integrasi juga dilakukan untuk memastikan seluruh fitur berfungsi sesuai kebutuhan, mendukung perpindahan antarhalaman dengan baik, serta mengidentifikasi potensi kesalahan sebelum sistem digunakan. Hasil integrasi menunjukkan bahwa seluruh fitur berhasil digabungkan dan dapat beroperasi sebagai satu kesatuan sistem yang utuh.

4.6 Evaluasi dan Dokumentasi

Tahap evaluasi dan dokumentasi dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan dan peluang pengembangan pada *front-end website* Bebunge. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar fitur telah berjalan sesuai fungsinya dan mampu mendukung akses layanan publik secara baik. Namun, masih ditemukan beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti konsistensi penerapan fitur multibahasa, pembaruan informasi secara berkala, penyediaan pesan validasi dan notifikasi yang lebih informatif, penambahan fitur registrasi dan bantuan pengguna, serta penyempurnaan integrasi antar proses registrasi dan *login* pada beberapa layanan. Selain itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut pada

fitur yang masih dalam tahap pengembangan serta penambahan informasi yang lebih lengkap untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk pengembangan serta penyempurnaan sistem Bebunge pada tahap selanjutnya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, pengujian, hingga evaluasi yang telah dilakukan terhadap *website* Bebunge, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) *Front-end website* Bebunge berhasil dikembangkan sebagai adaptasi dari aplikasi *mobile* menggunakan model Incremental. *Website* yang dihasilkan dapat diakses melalui berbagai perangkat sehingga memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk mengakses layanan publik.
- 2) Penerapan model Incremental mendukung proses pengembangan yang terstruktur dan bertahap, mulai dari analisis kebutuhan, pengembangan setiap increment, integrasi sistem, hingga evaluasi, sehingga menghasilkan *website* yang informatif, responsif, dan mudah digunakan.
- 3) Hasil *black-box testing* menunjukkan seluruh fungsi *website* berjalan sesuai kebutuhan, sedangkan *usability testing* memperoleh nilai rata-rata 74,42 yang termasuk kategori “Mudah Digunakan”. *Website* memiliki kelebihan pada aksesibilitas dan responsivitas, namun hasil evaluasi menunjukkan masih terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan, seperti konsistensi antarmuka dan integrasi layanan pada beberapa fitur. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya dapat difokuskan pada peningkatan konsistensi antarmuka dan integrasi dengan sistem eksternal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih ditujukan kepada Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik (Diskominfoantik) Kabupaten Bekasi, khususnya tim pengelola dan pengembang layanan Bebunge, yang telah memberikan informasi, data, masukan, serta dukungan selama proses penelitian. Terima kasih juga diucapkan kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Septyanto and M. A. Hamid, "Elinvo (Electronics , Informatics , and Vocational Education) Pengembangan E-Learning Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall Pengembangan E-Learning Berbasis Website menggunakan Metode Waterfall," vol. 5, no. 1, pp. 89–101, 2020.
- [2] I. F. Ambarsari, N. Azizah, A. Ansori, Y. F. Al-faruq, and K. K. Fahrozi, "Digitalisasi Informasi dan Peningkatan Kualitas Pelayanan Publik Transformasi Desa Digital Melalui Pengembangan Website Desa Klatakan," *I-Com Indones. Community J.*, vol. 4, no. 1, pp. 396–405, 2024, doi: 10.33379/icom.v4i1.4041.
- [3] A. Nurrahman, M. Dimas, M. F. Ma'sum, and M. F. Ino, "Pemanfaatan Website Sebagai Bentuk Digitalisasi Pelayanan Publik Di Kabupaten Garut," *J. Teknol. dan Komun. Pemerintah.*, vol. 3, no. 1, pp. 78–95, 2021, doi: 10.33701/jtkp.v3i1.2126.
- [4] H. W. Widodo and M. Fadil, "Implementasi Aplikasi Bebunge Sebagai Upaya Peningkatan Pelayanan Di Kabupaten Bekasi," *Governance*, vol. 10, no. 2, pp. 18–33, 2022, doi: 10.33558/governance.v10i2.5637.
- [5] D. Lusiana, O. D. Nurhayati, and D. Eridani, "Rancang Bangun SIMAJU , Sistem Informasi Desa Sejomulyo Berbasis Web Menggunakan Kerangka Kerja Codeigniter untuk Mendukung Pemerintahan Berbasis Elektronik (E-Government) pada Pemerintah Desa Sejomulyo , Kecamatan Juwana Kabupaten Pati Build Design SIM," vol. 1, no. 1, pp. 7–13, 2022, doi: 10.14710/jtk.v1i1.31525.
- [6] A. Akhriana and A. Irmayana, "E-Government Design for Complaints and Environmental Dispute Resolution Services in the New Habit Era at the Makassar City Environmental Service Perancangan E-Government Pelayanan Pengaduan Dan Penyelesaian Sengketa Lingkungan di Era Kebiasaan Baru Pada D," vol. 19, no. 1, pp. 19–30, 2022, doi: 10.31515/telematika.v19i1.5475.
- [7] R. S. Ointu and D. G. Manar, "Mahasiswa Ilmu Pemerintahan Universitas Diponegoro Dosen Ilmu Pemerintahan Universitas Diponegoro 1," pp. 1–17, 2025.
- [8] M. A. Rayhan, "The failure of the bebunge (bekasi nyambung bae) digital application in bekasi regency, on efforts to digitalization public services in bekasi regency".
- [9] A. M. Dalimunthe, K. Apriyani, M. Saifullah, and A. Musyarofah, "Analisis Perbandingan Efisiensi Penggunaan E-Learning Berbasis Website dan Aplikasi Mobile dalam Proses Pembelajaran," vol. 14, no. 2, pp. 60–64, 2025.
- [10] Maulana, "Analisis dan Perancangan Aplikasi Responsif Portal Museum dengan Flexbox dan Grid Berbasis Web di Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat," pp. 1–7, 2024.
- [11] M. A. K. Rizki and A. Ferico, "Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–13, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [12] Z. H. Azzahra, M. Fikri, K. Bogor, and K. Bogor, "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE SISTEM INFORMASI RUMAH QUR ' AN PANARAN," vol. 14, no. 2, pp. 1014–1020.
- [13] A. Febriyani and M. Martanto, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Kebutuhan Pokok Berbasis Web Pada Toko Khansaa," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 510–515, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6353.
- [14] D. Irawan and Z. Novianto, "Perancangan E-Learning Pada Sman 1 Kota Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter (Ci)," *J. Digit. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 53, 2020, doi: 10.32502/digital.v3i2.2690.
- [15] D. Rudjiono and H. Saputro, "Pengembangan Desain Website Sebagai Media Informasi dan Promosi (Studi Kasus: PT.Nada Surya Tunggal Kecamatan Pringapus)," *Pixel J. Ilm. Komput. Graf.*, vol. 13, no. 2, pp. 56–66, 2021, doi: 10.51903/pixel.v13i2.300.
- [16] A. P. Putra, F. Andriyanto, T. D. M. Harti, and W. Puspitasari, "Pengujian Aplikasi Point of Sale Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing," *J. Bina Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–78, 2020.
- [17] K. T. Nugroho, B. Julianto, D. Febryan, and N. Ms, "Usability Testing Pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale," vol. 11, pp. 74–83, 2022.
- [18] A. P. Ita, W. Pipin, and Nurmalitasari, "Rancang Bangun Sistem Informasi Aduan Digital Desa Gadingan Menggunakan Metode Incremental," vol. 13, no. 3, 2025.
- [19] W. E. Susanto, "Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Keuangan Masjid Menggunakan Metode Incremental," vol. 12, no. 3, pp. 44–50, 2020.