

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *User Experience* (UX)

2.1.1 Konsep dan Definisi *User Experience* (UX)

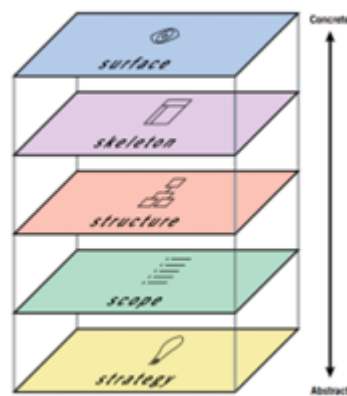
Menurut ISO 9241-210 (2009), *User Experience* (UX) adalah persepsi dan respon dari pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk, sistem atau service. *User Experience* merupakan bagaimana *user* merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, melihat atau memegang produk tersebut. UX tidak dapat dirancang oleh desainer tapi seorang desain dapat merancang sebuah produk yang dapat menghasilkan UX.

Tujuan utama UX adalah untuk meningkatkan kepuasan pengguna dengan memastikan bahwa pengalaman pengguna yang dihasilkan dari interaksi tersebut optimal dan memuaskan. UX memiliki lima elemen dasar (Garret, 2011) antara lain:

1. *Strategy plane*, merupakan lapisan paling bawah yang berupa strategi bisnis mendasar yang menentukan tujuan dari produk dan kebutuhan penggunanya.
2. *Scope plane*, merupakan translasi dari strategi untuk diteruskan dalam pembuatan spesifikasi fungsional.
3. *Structure plane*, dibentuk arsitektur informasi yang disusun untuk memfasilitasi pemahaman pengguna.
4. *Skeleton plane*, terdiri atas tiga bagian, meliputi:

- a. *Information design*, merupakan presentasi dari informasi untuk memudahkan pemahaman.
 - b. *Interface design*, merupakan pengaturan elemen antarmuka untuk memungkinkan pengguna dalam berinteraksi.
 - c. *Navigation design*, merupakan kumpulan elemen yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi arsitektur informasi.
5. *Surface plane*, merupakan pengalaman sensorik ke pengguna meliputi (warna, gambar, ikon) yang dibuat untuk menyelesaikan produk.

Kelima elemen tersebut merupakan urutan dari lapisan paling bawah (mendasar dan abstrak) hingga lapisan paling atas (visual). Lapisan tersebut digambarkan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Elemen Dasar UX (Nurul Ikhsan, 2020)

User Experience melibatkan aspek-aspek seperti kegunaan (*usability*), aksesibilitas, estetika, kepuasan pengguna, dan efisiensi dalam penggunaan produk. Metode dari *User Experience* ini dibagi menjadi 4, yaitu *User Centered Design* (UCD), *Activity Centered Design* (ACD), *Keep it Simple Stupid* (KISS), dan *Goal Directed Design* (GDD).

Tujuan akhir dari UX adalah menciptakan pengalaman pengguna yang positif, intuitif, dan memuaskan sehingga pengguna dapat dengan mudah mencapai tujuan mereka dalam menggunakan produk atau layanan tersebut. UX yang baik diperlukan proses penelitian terhadap pengguna atau *user research*. *User research* adalah proses penggambaran bagaimana manusia bisa mengartikan dan menggunakan produk atau layanan (Goodman et al., 2012).

2.1.2 Manfaat *User Experience* (UX)

Menurut Himawan & F (2020), manfaat dari *user experience* sebagai berikut:

1. Memudahkan pengguna: Penerapan *user experience* akan mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi karena terdapat penilaian aspek *usability*.
2. Menarik minat pengguna: Penerapan *user experience* digunakan untuk menarik minat pengguna, karena apabila tidak menarik akan mudah ditinggalkan pengguna.
3. Menghasilkan UI yang bagus: Apabila penerapan *user experience* diperhatikan dengan benar, maka akan menghasilkan desain UI yang bagus.
4. Memenangkan persaingan: Penerapan *user experience* yang baik dan benar akan bisa memenangkan pasar meskipun terdapat kompetitor yang bergerak dibidang yang sama.
5. Berdampak pada kesuksesan: Penerapan *user experience* penting untuk dilaksanakan supaya dapat meningkatkan atau mempertahankan kesuksesan.

2.2 Landasan Teori *E-Office*

2.2.1 Konsep dan Definisi *E-Office*

Electronic Office (E-Office) adalah suatu sistem yang berhubungan dengan administrasi, secara maya memusatkan komponen-komponen sebuah organisasi dimana data, informasi, dan komunikasi dibuat melalui media telekomunikasi (Robles, dalam Arief).

E-Office dapat diterapkan dalam berbagai jenis organisasi, termasuk perusahaan, pemerintahan, organisasi non-profit, dan sebagainya. *E-Office* dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel pintar.

Dalam implementasinya, *E-Office* perlu dirancang dan dikembangkan secara seksama agar dapat mengakomodasi kebutuhan bisnis dan teknologi organisasi. Proses pengembangan *E-Office* meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan evaluasi. *E-Office* juga memerlukan dukungan dan partisipasi penuh dari seluruh pengguna dan pihak yang terkait agar dapat berjalan dengan optimal.

2.2.2 Sistem Kerja *E-Office*

Freuhling dan Rosemary (dalam Prayudha, 2012) mendefinisikan sistem cara kerja *E-Office* dalam lima bagian, yaitu:

1. *Input*. Terdapat tiga kategori yang terletak dalam proses *input*, yaitu data dalam bentuk audio, visual dan audiovisual, media yang berupa *electronic mail* dan *online information*, serta perangkat keras untuk memasukkan data, seperti *scanner*.

2. *Process*. Sumber informasi yang telah dimasukkan melalui *input*, kemudian akan diolah melalui aplikasi yang terdapat didalam komputer. Pengolahan sumber informasi tersebut dapat berupa memanipulasi data, mengkalkulasi data, atau mengedit gambar.
3. *Storage*. Data yang telah diolah, kemudian disimpan dalam penyimpanan virtual untuk menjaga agar data tersebut tidak hilang dan bisa dipakai lagi dikemudian hari.
4. *Output*. Setelah data diolah dan disimpan, maka proses berikutnya adalah *output*. Bentuk dari *output* berupa *hard copy* dan *soft copy*.
5. *Distribution*. Data yang melewati proses *output*, kemudian didistribusikan ke seluruh pengguna *e-office*. Pendistribusian lebih fokus dengan cara *local electronic distribution*, yaitu mendistribusikan data yang telah diolah dengan cara posting data melalui web, distribusi kemasing-masing akun pengguna *e-office*

2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi E-Office Suatu Organisasi

Faktor yang dapat mempengaruhi *e-office* dalam suatu organisasi (Prayudha, 2012) yaitu:

1. IT Infrastruktur. Bahwa infrastruktur teknologi informasi memberikan pondasi dasar bagi kapasitas teknologi informasi yang digunakan untuk membangun aplikasi bisnis dan biasanya dikelola oleh kelompok sistem informasi.
2. Skill dan Sumber Daya Manusia. Skill dan SDM adalah sumber daya yang dimiliki oleh setiap individu berupa fisik, mental (semangat, kepiawaian, moral, kepribadian, kecerdasan, perilaku, dan pengalaman), dan *skill* (*hard*

skill dan *soft skill*). Organisasi yang unggul dalam bersaing tidak lepas dari faktor sumber daya manusia yang baik, strategi yang mapan, dan suasana organisasi kondusif. Tantangan yang dihadapi oleh organisasi dalam dekade mendatang mengharuskan organisasi berkonsentrasi kepada masalah SDM. Tantangan tersebut adalah globalisasi, memenuhi kebutuhan *stakeholder*, dan sistem kerja yang semakin canggih.

3. Keamanan Sistem. Masalah keamanan sistem merupakan salah satu aspek penting dari sebuah sistem informasi. Masalah keamanan ini sering kali kurang mendapat perhatian dari pada pemilik dan pengelola sistem informasi.
4. Internal Organisasi. Lingkungan internal adalah kejadian dan kecenderungan dalam suatu organisasi yang mempengaruhi manajemen, karyawan, dan budaya organisasi. Organisasi sesuai konsep masa kini merupakan kumpulan dari berbagai macam sumber daya, kapabilitas dan kompetensi yang selanjutnya bisa digunakan untuk membentuk posisi tertentu.
5. Sosial dan Budaya Organisasi. Definisi budaya organisasi merupakan suatu perekat sosial yang ada dalam organisasi, mengandung nilai, kebiasaan, kepercayaan yang mencirikan karakteristik organisasi dan seluruh anggota organisasi. Budaya organisasi menjadi titik tekan dalam melakukan perubahan organisasi.

2.3 Landasan Teori Metode KISS

2.3.1 Konsep dan Definisi KISS

KISS adalah singkatan dari *Keep It Simple, Stupid*. Konsep ini mengacu pada prinsip bahwa hal-hal yang sederhana lebih disukai daripada hal-hal yang rumit. Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, KISS berarti menghindari penggunaan fitur yang rumit atau tidak perlu dan mempertahankan desain yang mudah dipahami dan digunakan. Tujuan utama dari KISS adalah untuk memastikan bahwa penggunaan sistem menjadi lebih mudah, hemat waktu, dan efisien.

Metode KISS (*Keep it Simple, Stupid*) menurut Norman, Don (1988) dalam buku *The Design of Everyday Things* menyatakan,

“KISS adalah prinsip desain yang dicatat oleh Angkatan Laut AS pada tahun 1960. Prinsip KISS menyatakan bahwa sebagian besar sistem bekerja paling baik jika dibuat sederhana daripada dibuat rumit; oleh karena itu, kesederhanaan harus menjadi tujuan utama dalam desain, dan kompleksitas yang tidak perlu harus dihindari.”

Konsep KISS sering digunakan dalam berbagai disiplin ilmu seperti desain grafis, arsitektur, ilmu komputer, dan manajemen proyek. Dalam pengembangan perangkat lunak, penggunaan prinsip KISS dapat menghasilkan perangkat lunak yang lebih mudah dipelajari, dipahami, dan digunakan oleh pengguna.

Salah satu contoh penerapan KISS pada pengembangan perangkat lunak adalah dengan menggunakan desain minimalis dan penggunaan fitur-fitur dasar yang diperlukan. Pengembang juga harus memastikan bahwa tampilan antarmuka pengguna sederhana, jelas, dan tidak membingungkan. Dengan menggunakan konsep KISS dalam pengembangan perangkat lunak, pengguna akan dapat

menghemat waktu dan fokus pada tugas utama mereka tanpa mengalami kebingungan akibat fitur yang rumit atau tidak perlu.

2.3.2 Manfaat Metode KISS dalam Pengembangan Website

Penggunaan metode KISS (*Keep It Simple, Stupid*) dalam pengembangan *website* memiliki beberapa manfaat dan keuntungan, di antaranya:

1. Desain yang lebih baik dan mudah dimengerti

Menggunakan prinsip KISS pada proses pembuatan produk atau *website* akan membuat tampilan menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna. Hal ini membuat pengguna lebih cepat memahami fungsi dan navigasi *website*, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna (Humaira Aliya, 2020).

2. Meningkatkan user experience

Tampilan desain yang mudah dipahami dan fokus pada hal-hal yang fundamental, pengalaman pengguna saat mengakses aplikasi atau *website* akan menjadi lebih menyenangkan. Pengalaman positif ini dapat meningkatkan kemungkinan pengguna untuk kembali dan mengeksplorasi lebih dalam pada *website* tersebut (Humaira Aliya, 2020).

3. Memudahkan pemeliharaan

Desain yang sederhana juga memudahkan pemeliharaan *website*. Dengan menghindari fitur yang rumit dan penggunaan *plugin* yang berlebihan, pemeliharaan dan perbaikan *website* akan menjadi lebih mudah dan efisien (Humaira Aliya, 2020).

4. Meningkatkan performa

Desain yang sederhana juga berdampak pada performa *website*. Dengan mengoptimalkan gambar, meminimalkan kode, dan menggunakan teknik *caching*, *website* akan lebih cepat dimuat dan berfungsi dengan baik (Mila Rosyida, 2023).

5. Meningkatkan SEO

Desain yang sederhana dan navigasi yang baik juga berdampak positif terhadap SEO. Internal *link* yang baik akan memudahkan mesin pencari seperti Google dalam menemukan dan mengindeks *website* (Mila Rosyida, 2023).

2.4 Efisiensi dan Kualitas Pelayanan

2.4.1 Konsep Efisiensi dan Kualitas Pelayanan Pemerintahan

Efisiensi dan kualitas pelayanan pada lembaga pemerintah adalah dua konsep yang sangat penting dalam mengevaluasi kinerja lembaga pemerintah dalam memberikan layanan kepada masyarakat.

Efisiensi dapat didefinisikan sebagai kemampuan lembaga pemerintah dalam menggunakan sumber daya yang tersedia secara optimal untuk mencapai tujuan organisasi dengan biaya yang rendah. Dalam konteks pemerintahan, efisiensi dapat diartikan sebagai kemampuan lembaga pemerintah untuk memberikan layanan publik yang berkualitas dengan memaksimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia, seperti anggaran, tenaga kerja, dan peralatan.

Sedangkan kualitas pelayanan pada lembaga pemerintah dapat diartikan sebagai kemampuan lembaga pemerintah untuk memberikan layanan yang memenuhi harapan dan kebutuhan masyarakat. Kualitas pelayanan meliputi

berbagai aspek, seperti kecepatan, akurasi, ketepatan waktu, kelengkapan, kemudahan akses, dan lain-lain.

Menurut Hasan, dkk. (2019), kualitas pelayanan publik diukur dari perspektif pengguna dengan empat dimensi, yaitu:

- 1) *Responsiveness*, yaitu kemampuan lembaga pemerintah dalam merespons kebutuhan dan harapan masyarakat dengan cepat dan efektif.
- 2) *Assurance*, yaitu kemampuan lembaga pemerintah dalam memberikan jaminan kepada masyarakat bahwa layanan yang diberikan berkualitas dan aman.
- 3) *Empathy*, yaitu kemampuan lembaga pemerintah dalam memahami kebutuhan dan harapan masyarakat secara individu dan berbeda-beda.
- 4) *Tangibles*, yaitu kemampuan lembaga pemerintah dalam memberikan pelayanan yang terlihat dan dirasakan oleh masyarakat.

Kedua konsep tersebut sangat penting dalam memastikan bahwa lembaga pemerintah dapat memberikan layanan publik yang efektif dan berkualitas untuk masyarakat. Dalam rangka meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan, lembaga pemerintah harus selalu melakukan evaluasi dan perbaikan terus-menerus pada sistem dan prosedur kerja mereka, serta memastikan bahwa sumber daya yang tersedia digunakan secara optimal untuk mencapai tujuan organisasi dan memberikan layanan yang berkualitas untuk masyarakat.

2.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Efisiensi dan Kualitas

Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi efisiensi dan kualitas pelayanan pada lembaga pemerintah. Berikut adalah beberapa faktor yang umumnya diidentifikasi sebagai faktor yang mempengaruhi efisiensi dan kualitas pelayanan pada lembaga pemerintah:

1. Ketersediaan Sumber Daya

Ketersediaan sumber daya, seperti anggaran, tenaga kerja, dan peralatan, sangat penting dalam memastikan efisiensi dan kualitas pelayanan pada lembaga pemerintah. Ketika sumber daya yang tersedia tidak mencukupi untuk memenuhi permintaan layanan publik, maka kinerja lembaga pemerintah dalam memberikan pelayanan akan menurun (Siswanto, 2017).

2. Sistem Manajemen dan Prosedur Kerja

Sistem manajemen dan prosedur kerja yang baik dan terstruktur membantu meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan pada lembaga pemerintah. Sistem dan prosedur kerja yang jelas dapat meminimalkan kesalahan dan meningkatkan produktivitas tenaga kerja (Siswanto, 2017).

3. Kompetensi Tenaga Kerja

Tenaga kerja yang kompeten dan berkualitas merupakan faktor penting dalam memastikan efisiensi dan kualitas pelayanan pada lembaga pemerintah. Tenaga kerja yang memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai dapat memberikan pelayanan yang lebih baik dan efektif (Pamungkas, 2017).

4. Teknologi Informasi

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan pada lembaga pemerintah. Pemanfaatan TIK dapat mempercepat proses pelayanan dan memberikan akses yang lebih mudah bagi masyarakat (Pamungkas, 2017).

5. Kepuasan Masyarakat

Kepuasan masyarakat adalah faktor yang sangat penting dalam mengevaluasi efisiensi dan kualitas pelayanan pada lembaga pemerintah. Kepuasan masyarakat terhadap pelayanan publik dapat mempengaruhi kepercayaan masyarakat terhadap lembaga pemerintah dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam proses pembangunan (Widiastuti, 2019).

2.4.3 Strategi untuk Meningkatkan Efisiensi dan Kualitas

Berikut adalah beberapa strategi untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan pada lembaga pemerintah:

1. Memanfaatkan *E-Office*

E-Office adalah sistem manajemen kantor yang terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung aktivitas operasional kantor secara *online*. Memanfaatkan *E-Office* dapat membantu lembaga pemerintah untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan. Dalam *E-Office*, proses administrasi dapat dilakukan secara *online* dan otomatis, sehingga mengurangi waktu dan biaya yang dibutuhkan untuk proses administrasi (Suhaimi, 2019).

2. Menerapkan *E-Document Management System*

E-Document Management System adalah sistem manajemen dokumen elektronik yang memungkinkan penyimpanan, pengelolaan, dan berbagi dokumen secara elektronik. Dengan menerapkan *E-Document Management System*, lembaga pemerintah dapat mengurangi biaya dan waktu yang diperlukan untuk mencari dokumen, meningkatkan keamanan dan ketepatan dalam pengelolaan dokumen, serta meningkatkan efisiensi pelayanan (Rahman, 2019).

3. Menyediakan Layanan Publik Secara *Online*

Lembaga pemerintah dapat menyediakan layanan publik secara *online* melalui website *E-Office*. Dengan menyediakan layanan publik secara *online*, masyarakat dapat mengakses layanan publik tanpa harus datang ke kantor pemerintah, sehingga mengurangi waktu dan biaya yang dibutuhkan. Selain itu, penyediaan layanan publik secara *online* juga dapat meningkatkan kualitas pelayanan karena dapat dilakukan dengan lebih cepat dan mudah (Suhaimi, 2019).

4. Melakukan Pelatihan Sumber Daya Manusia (SDM)

Pelatihan SDM sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan pada lembaga pemerintah yang memanfaatkan *E-Office*. Pelatihan SDM diperlukan untuk memastikan bahwa SDM yang bekerja di lembaga pemerintah mampu mengoperasikan dan memanfaatkan *E-Office* dengan baik (Rahman, 2019).

2.5 Tempat Penelitian

2.5.1 Gambaran Umum Mengenai Kecamatan Cihideung

Kecamatan Cihideung merupakan salah satu kecamatan yang berada di tengah-tengah wilayah Kota Tasikmalaya, kecamatan ini dalam RT/RW dijadikan pusat pelayanan umum, perdagangan dan jasa skala kota dan regional. Adapun luas wilayah Kecamatan Cihideung ialah 5,19 km² yang terbagi menjadi 6 kelurahan. Jarak antara kelurahan di wilayah Cihideung berkisar antara 0,5 km sampai dengan 7,1 km dengan rata-rata ketinggian tempat 349 mdpl. Secara keseluruhan apabila dilihat dari topografinya Kecamatan Cihideung merupakan daerah dengan dataran sedang dan cenderung rata. Di Kecamatan Cihideung terdapat 68 Rukun Warga dan

340 Rukun Tetangga, kepadatan penduduk 13,412km². Untuk luas wilayah Kecamatan Cihideung dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Luas Wilayah Kecamatan Cihideung

No	Kelurahan	Luas Wilayah (Km²)
1	Argasari	0,64
2	Cilembang	0,85
3	Nagarawangi	0,51
4	Tugujaya	1,54
5	Tuguraja	1,32
6	Yudanagara	0,33
Total		5,19

Batas-batas wilayah Kecamatan Cihideung adalah sebagai berikut:

Sebelah Utara : Kecamatan Tawang dan Kecamatan Cipedes.

Sebelah Selatan : Kecamatan Kawalu.

Sebelah Barat : Kecamatan Mangkubumi dan Kecamatan Bungursari.

Sebelah Timur : Kecamatan Tawang.

2.5.2 Visi dan Misi Kecamatan Cihideung

1. Visi Kecamatan Cihideung

Berdasarkan Iman dan Taqwa, Mewujudkan Kemandirian Ekonomi Yang Berdaya Saing Menuju Masyarakat Madani.

2. Misi Kecamatan Cihideung

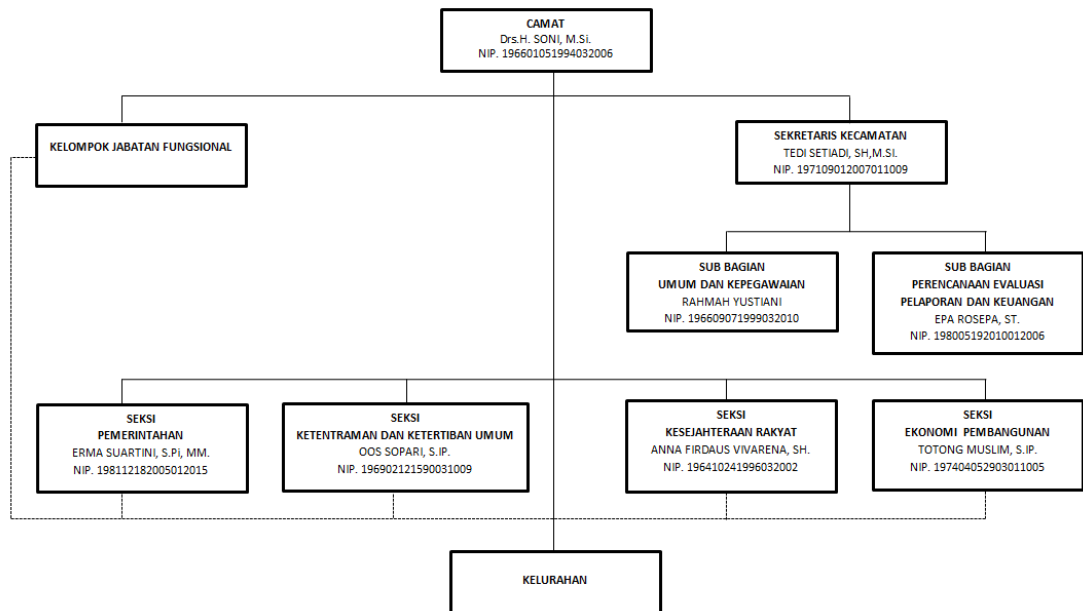
Adapun Misi Kecamatan Cihideung adalah:

- 1) Mewujudkan penyelenggaraan pemerintahan yang amanah profesional dan akuntabel.

- 2) Meningkatkan sumber daya manusia yang didukung penguasaan IPTEK dan kualitas IMTAQ.
- 3) Meningkatkan pembangunan lingkungan yang sehat dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2.5.3 Struktur Pemerintahan

Struktur organisasi Kecamatan merupakan representasi visual dari hierarki dan hubungan antara unit-unit fungsional yang ada di dalam Kecamatan. Struktur ini mencakup bagaimana berbagai unit bekerja bersama, tanggung jawab masing-masing unit, serta aliran komunikasi dan kewenangan di dalam lingkungan Kecamatan. Struktur organisasi Kecamatan Cihideung dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Struktur Pemerintahan (Kecamatan Cihideung, 2022)

2.5.4 Analisis Kebutuhan Website Kecamatan Cihideung

Metode KISS (*Keep It Simple, Stupid*) dalam pembuatan website *E-Office* memiliki fokus pada kesederhanaan dan kemudahan penggunaan. Berikut ini adalah beberapa kebutuhan pengguna dari segi pelayanan dan tampilan website yang perlu diperhatikan dalam pembuatan website *E-Office* menggunakan metode KISS.

1. Desain yang Sederhana dan Responsive

Desain website yang bersih dan sederhana dapat membantu pengguna memahami informasi yang disajikan secara lebih mudah. Selain itu, website *E-Office* juga harus responsif dan mudah diakses dari berbagai perangkat.

2. Navigasi yang Jelas dan Mudah Dipahami

Pengguna harus dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan melalui navigasi yang jelas dan mudah dipahami. Selain itu, halaman informasi harus mudah diakses melalui navigasi atau melalui pencarian.

3. Pemrosesan Informasi yang Cepat

Website *E-Office* harus dapat memproses informasi dengan cepat, terutama untuk fitur-fitur yang sering digunakan seperti pengajuan permohonan atau pencarian informasi.

4. Pelayanan yang Ramah dan Responsif

Pengguna mengharapkan pelayanan yang ramah dan responsif dari petugas yang bertugas, sehingga mereka dapat memperoleh informasi yang diinginkan dengan mudah dan cepat.

5. Fitur-Fitur yang Bermanfaat

Website E-Office harus menyediakan fitur-fitur yang bermanfaat dan berguna bagi pengguna, seperti layanan informasi publik, dan fitur pencarian yang efektif.

Dalam pengembangan *website E-Office* dengan metode KISS, perlu mempertimbangkan kebutuhan pengguna dalam desain *website* dan fungsionalitasnya. Desain *website* yang sederhana dan mudah dipahami serta fungsionalitas yang efektif dan bermanfaat akan membantu memastikan kesuksesan *website E-Office* dalam memberikan pelayanan publik yang lebih baik.

2.5.5 Pengembangan *E-Office* Menggunakan Metode KISS

Berikut adalah langkah-langkah perencanaan dan pengembangan *website E-Office* kecamatan Cihideung menggunakan metode KISS.

1. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Dalam tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna melalui *survey* atau wawancara dengan pihak-pihak terkait seperti staf kecamatan, masyarakat, dan pengunjung. Estimasi waktu yang dibutuhkan untuk tahap ini adalah sekitar 2 minggu.

2. Penentuan Fitur dan Fungsionalitas

Setelah kebutuhan pengguna teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah menentukan fitur dan fungsionalitas *website* yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Estimasi waktu yang dibutuhkan untuk tahap ini adalah sekitar 1 minggu.

3. Desain Tampilan Website

Setelah fitur dan fungsionalitas *website* ditentukan, selanjutnya adalah membuat desain tampilan *website* yang menarik dan mudah digunakan. Estimasi waktu yang dibutuhkan untuk tahap ini adalah sekitar 2 minggu.

4. Pengembangan dan Implementasi

Setelah desain tampilan *website* selesai dibuat, selanjutnya adalah melakukan pengembangan dan implementasi *website*. *Website* harus dioptimalkan untuk kecepatan akses dan keamanan, serta harus memenuhi standar *web* yang berlaku. Estimasi waktu yang dibutuhkan untuk tahap ini adalah sekitar 2 minggu.

5. Uji Coba dan Evaluasi

Setelah *website* selesai dikembangkan dan diimplementasikan, selanjutnya adalah melakukan uji coba dan evaluasi. Uji coba dilakukan untuk memastikan bahwa *website* berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan penggunaan metode KISS dalam pengembangan *website E-Office* Kecamatan Cihideung. Estimasi waktu yang dibutuhkan untuk tahap ini adalah sekitar 2 minggu. Untuk waktu penelitian lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu (Minggu)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Identifikasi Kebutuhan Pengguna	■	■						
2.	Penentuan Fitur dan Fungsionalitas			■					
3.	Desain Tampilan Website				■	■			

4.	Pengembangan dan Implementasi								
5.	Uji Coba dan Evaluasi								

Dengan demikian, estimasi waktu total pelaksanaan perencanaan dan pengembangan website *E-Office* Kecamatan Cihideung menggunakan metode KISS adalah sekitar 8 minggu atau sekitar 2 bulan. Namun, estimasi waktu ini dapat berbeda tergantung pada kompleksitas dan kebutuhan khusus dari *website* yang akan dikembangkan.

2.6 Hasil Penelitian yang Relevan

Implementasi *E-Office* dan metode KISS adalah salah satu cara untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan serta informasi pada *website* Kecamatan Cihideung. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk membahas mengenai implementasi *E-Office* dan metode KISS dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan. Hasil penelitian yang relevan dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul	Tujuan	Penerapan Metode KISS	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	R. Salim dan J. M. Sulaiman (2019).	<i>The Impact of Website Usability on Customer Satisfaction in Online Purchasing: A Case Study in Indonesia.</i>	Menilai pengaruh <i>usability website</i> pada kepuasan pelanggan dalam konteks pembelian <i>online</i> di Indonesia.	Penelitian ini menemukan bahwa <i>website</i> yang memiliki tata letak yang sederhana, mudah dinavigasi, dan memiliki informasi yang jelas dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan mempercepat proses pembelian.	Menilai pengaruh <i>usability website</i> pada kepuasan pelanggan, namun fokus pada konteks pembelian <i>online</i> di Indonesia.	Berfokus pada konteks pembelian <i>online</i> di Indonesia dan tidak secara khusus membahas tentang penerapan prinsip KISS pada desain <i>website</i> .
2	M. T. Camacho dan M. M. Cavusoglu (2010).	<i>An analysis of factors affecting the online consumer's initial trust in e-commerce.</i>	Menilai faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan awal konsumen pada <i>e-commerce</i> , termasuk aspek <i>usability website</i> .	Penelitian ini menilai <i>usability website</i> dan menemukan bahwa <i>website</i> yang lebih sederhana, mudah dinavigasi, dan memiliki tata letak yang konsisten dapat meningkatkan kepercayaan awal konsumen.	Faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan konsumen pada <i>e-commerce</i> , termasuk aspek <i>usability website</i> .	Penelitian ini tidak secara khusus membahas tentang penerapan prinsip KISS pada desain <i>website</i> .

3	C. A. Avila-Garcia dan A. M. Hidalgo-Montesinos (2019).	<i>Usability evaluation of e-commerce websites based on the use of eye tracking.</i>	Menilai <i>usability website e-commerce</i> dengan menggunakan <i>eye tracking</i> dan mengidentifikasi area yang menarik perhatian pengguna.	Penelitian ini menemukan bahwa <i>website</i> dengan tata letak yang sederhana dan jelas, teks yang mudah dibaca, dan navigasi yang intuitif dapat meningkatkan <i>usability</i> dan mempercepat proses pembelian oleh pengguna.	Menilai <i>usability website e-commerce</i> , namun menggunakan metode <i>eye tracking</i> untuk mengukur pengalaman pengguna dengan lebih detail.	Menggunakan metode <i>eye tracking</i> untuk mengukur pengalaman pengguna dengan lebih detail, sedangkan penelitian sebelumnya hanya mengevaluasi <i>usability website</i> secara umum.
4	Kim dan Yoon (2020).	<i>Evaluating the Effects of Simplified Web Design on User's Engagement and Cognitive Load.</i>	Mengevaluasi efek desain <i>website</i> yang disederhanakan pada keterlibatan pengguna dan beban kognitif mereka. Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan meminta partisipan untuk menyelesaikan tugas pada dua versi <i>website</i> yang	desain <i>website</i> yang disederhanakan untuk mengurangi kompleksitas dan meningkatkan <i>usability</i> .	Menggunakan metode eksperimen dan fokus pada pengaruh desain <i>website</i> pada pengalaman pengguna.	Fokus pada efek desain <i>website</i> yang disederhanakan pada keterlibatan pengguna dan beban kognitif mereka.

			berbeda, yaitu versi yang disederhanakan dan versi asli.			
5	Sukhavasi, Liu, dan Mahmood (2021).	<i>Enhancing User Experience Through Keep it Simple Stupid (KISS) Principle in Website Design.</i>	Mengevaluasi pengaruh penerapan prinsip KISS pada desain <i>website</i> terhadap pengalaman pengguna. Peneliti menggunakan metode kuesioner untuk mengumpulkan data dari partisipan yang mengunjungi dua <i>website</i> yang berbeda dengan desain yang berbeda pula, yaitu satu <i>website</i> dengan penerapan prinsip KISS dan satu lagi tanpa penerapan prinsip KISS.	Pengurangan kompleksitas dan peningkatan <i>usability</i> dalam desain <i>website</i> .	Penggunaan kuesioner untuk mengumpulkan data dan fokus pada pengaruh desain <i>website</i> pada pengalaman pengguna.	Fokus pada pengaruh penerapan prinsip KISS pada desain <i>website</i> terhadap pengalaman pengguna secara keseluruhan.
6	Kucharska, Plichta, dan Gancarczyk (2020).	<i>Keep It Simple: The Impact of Website Design Simplicity on User Experience and</i>	Mengevaluasi pengaruh kesederhanaan desain <i>website</i> pada pengalaman	Pengurangan kompleksitas dan peningkatan <i>usability</i> dalam desain <i>website</i> .	Menggunakan metode eksperimen dan fokus pada pengaruh desain	Fokus pada pengaruh kesederhanaan desain <i>website</i> pada persepsi

		<i>Perceived Trustworthiness.</i>	pengguna dan persepsi kepercayaan pengguna. Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan meminta partisipan untuk mengevaluasi dua versi website yang berbeda, yaitu versi yang kompleks dan versi yang sederhana.		<i>website</i> pada pengalaman pengguna.	kepercayaan pengguna.
7	Liao dan Chen (2019).	<i>The Impact of Mobile Website Design Simplicity on Customer Satisfaction: The Mediating Effects of Perceived Usability and Attitude.</i>	Mengevaluasi pengaruh kesederhanaan desain <i>website</i> pada kepuasan pelanggan. Peneliti menggunakan metode survei dengan meminta partisipan untuk mengevaluasi <i>website</i> mobile yang berbeda dengan tingkat kesederhanaan desain yang berbeda.	Pengurangan kompleksitas dan peningkatan <i>usability</i> dalam desain <i>website mobile</i> .	Menggunakan metode survei dan fokus pada pengaruh desain <i>website</i> pada kepuasan pelanggan.	Fokus pada pengaruh kesederhanaan desain <i>website mobile</i> pada kepuasan pelanggan.

8	Kurniawan dan Kristianto (2021).	Pengaruh Desain Web yang Sempel Terhadap Kepercayaan dan Niat Pembelian Konsumen (Studi Pada E-Commerce Shopee Indonesia)	Mengevaluasi pengaruh kesederhanaan desain website <i>e-commerce</i> pada kepercayaan dan niat pembelian konsumen. Peneliti menggunakan metode survei dengan meminta partisipan untuk mengevaluasi website <i>e-commerce</i> Shopee Indonesia dengan tingkat kesederhanaan desain yang berbeda.	Pengurangan kompleksitas dan peningkatan <i>usability</i> dalam desain website <i>e-commerce</i> .	Menggunakan metode survei dan fokus pada pengaruh desain website pada kepercayaan dan niat pembelian konsumen.	Fokus pada pengaruh kesederhanaan desain website <i>e-commerce</i> pada kepercayaan dan niat pembelian konsumen di Indonesia.
9	Bozkurt (2019)	<i>The Impact of Simple and Complex Web Design on Consumers' Purchase Decisions: A Study on Clothing Websites.</i>	Mengevaluasi pengaruh kesederhanaan desain website pada keputusan pembelian konsumen. Peneliti menggunakan metode eksperimen dengan meminta partisipan untuk mengevaluasi	Pengurangan kompleksitas dan peningkatan <i>usability</i> dalam desain website <i>clothing</i> .	Menggunakan metode eksperimen dan fokus pada pengaruh desain website pada keputusan pembelian konsumen.	Fokus pada pengaruh kesederhanaan desain website <i>clothing</i> pada keputusan pembelian konsumen.

			<i>website clothing</i> yang berbeda dengan tingkat kesederhanaan desain yang berbeda.			
10	Jaka Prasetya dan Iwan Kurniawan (2020).	Penerapan Prinsip <i>Keep It Simple and Stupid</i> (KISS) pada <i>Web Design</i> (Studi Kasus: <i>Website</i> UMKM Batik Semarang).	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan prinsip KISS pada desain <i>website</i> UMKM Batik Semarang, serta untuk mengetahui dampak penerapan prinsip KISS terhadap <i>usability website</i> tersebut.	Menerapkan prinsip KISS dalam desain <i>website</i> UMKM Batik Semarang dengan menghindari penggunaan elemen yang berlebihan, serta memprioritaskan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami.	Membahas tentang penerapan prinsip KISS pada desain <i>website</i> , namun dengan objek yang berbeda.	Berfokus pada UMKM Batik Semarang sebagai objek penelitian, sedangkan penelitian terkait fokus pada objek yang berbeda.
11	Irfan Ardiyanto dan Dian Safitri (2021).	Analisis Kualitas Antarmuka pada <i>Website</i> dengan Prinsip KISS (Keep It Simple, Stupid).	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas antarmuka pada <i>website</i> yang menerapkan prinsip KISS, serta untuk mengetahui pengaruh penerapan prinsip KISS terhadap	Menerapkan prinsip KISS pada desain antarmuka <i>website</i> dengan menghindari penggunaan elemen yang tidak perlu, serta memprioritaskan tampilan yang	Penerapan prinsip KISS pada desain antarmuka <i>website</i> , namun dengan fokus yang berbeda.	Fokus pada analisis kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna pada <i>website</i> yang menerapkan prinsip KISS, sedangkan penelitian terkait

			pengalaman pengguna (<i>user experience</i>) dalam menggunakan website tersebut.	mudah dipahami dan dioperasikan.		fokus pada objek yang berbeda.
12	Fauzan Rahman dan Ahmad Ashari (2019).	Analisis KISS pada Desain <i>User Interface</i> (UI) <i>Website</i> .	Menganalisis penerapan prinsip KISS pada desain antarmuka pengguna (UI) situs <i>web</i> .	Penelitian ini secara khusus membahas tentang penerapan prinsip KISS dalam desain antarmuka pengguna (UI) situs <i>web</i> .	Menganalisis penerapan prinsip KISS dalam desain situs <i>web</i> , namun fokus pada desain antarmuka pengguna (UI) situs <i>web</i> .	Fokus pada penerapan prinsip KISS dalam desain antarmuka pengguna (UI) situs <i>web</i> , serta menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi desain UI situs <i>web</i> .
13	Wida Sari dan Siti Arfiah (2021).	Evaluasi <i>User Experience</i> (UX) dengan Prinsip <i>Keep It Simple Stupid</i> (KISS) pada <i>Website</i> Sekolah.	Mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) pada <i>website</i> sekolah dengan menerapkan prinsip KISS.	Menggunakan prinsip KISS dalam mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) pada <i>website</i> sekolah.	Menggunakan prinsip KISS dalam evaluasi UX, namun fokus pada <i>website</i> sekolah.	Fokus pada evaluasi UX pada <i>website</i> sekolah, serta menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi UX situs <i>web</i> .

14	Abdulrahman Alqahtani (2018).	<i>Keep it Simple Stupid (KISS) Principle and Website Navigation: An Empirical Investigation of User Perception.</i>	Meneliti bagaimana prinsip KISS mempengaruhi persepsi pengguna terhadap navigasi situs <i>web</i> .	Memanfaatkan prinsip KISS untuk mengembangkan dua versi situs <i>web</i> yang berbeda dengan perbedaan pada kompleksitas navigasi, kemudian meminta partisipan untuk mengevaluasi kedua versi tersebut.	Menerapkan prinsip KISS pada situs <i>web</i> dan mengevaluasi pengalaman pengguna. Namun, penelitian ini lebih fokus pada pengaruh prinsip KISS pada persepsi pengguna terhadap navigasi situs <i>web</i> .	Lebih fokus pada navigasi situs <i>web</i> , serta menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengevaluasi persepsi pengguna.
15	Siti Nadhirah Md Yasin, Nor Azan Mat Zin, Nurul Nadia Mohd Shariff, dan Mohd Zulkeflee Abd Razak (2017).	Prinsip <i>Keep It Simple, Stupid</i> (KISS) dalam Reka Bentuk Halaman <i>Web</i> .	Untuk menilai efektivitas penerapan prinsip KISS dalam reka bentuk halaman <i>web</i> dan mengukur tahap pemahaman pengguna terhadap halaman <i>web</i> yang menggunakan prinsip KISS.	Menerapkan prinsip KISS dengan mengurangi elemen-elemen yang tidak perlu pada halaman <i>web</i> , mengatur informasi secara teratur, dan memilih warna yang sesuai.	Memfokuskan pada penerapan prinsip KISS dalam reka bentuk halaman <i>web</i> .	Mengevaluasi efektivitas penerapan prinsip KISS pada halaman <i>web</i> dan mengukur pemahaman pengguna terhadap halaman <i>web</i> yang menggunakan prinsip KISS.
16	Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya, Ali	Penerapan Prinsip <i>Keep It Simple, Stupid</i> (KISS)	Untuk menganalisis penerapan prinsip KISS dalam reka	Menerapkan prinsip KISS dengan mengurangi elemen	Membahas penerapan prinsip KISS dalam reka	Menguji pengaruh penerapan prinsip

	Salman, dan Nur Azimah Chew Abdullah (2016).	dalam Reka Bentuk Laman <i>Web</i>	bentuk laman <i>web</i> dan menguji pengaruhnya terhadap persepsi pengguna terhadap kualitas laman <i>web</i> .	yang tidak perlu, menyederhanakan struktur laman <i>web</i> , dan memperbaiki navigasi laman <i>web</i> .	bentuk laman <i>web</i> .	KISS terhadap persepsi pengguna terhadap kualitas laman <i>web</i> .
17	Herry Purnama, Rian Andriawan, Ria Asnita, Irma Yunita Sari (2020).	Penerapan <i>e-Office</i> pada <i>Website</i> Pemerintahan Kota Bandar Lampung dengan Metode KISS (<i>Keep It Simple and Stupid</i>)	Menganalisis efektivitas implementasi <i>e-Office</i> pada <i>website</i> pemerintahan Kota Bandar Lampung dengan metode KISS untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas kerja di lingkungan pemerintahan.	Memastikan desain <i>e-Office</i> yang sederhana, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh pengguna.	Memfokuskan pada penerapan metode KISS, yang mana pada penelitian ini menjadi fokus utama untuk memastikan keberhasilan implementasi <i>e-Office</i> .	Memfokuskan pada implementasi <i>e-Office</i> pada <i>website</i> pemerintahan.
18	Budi Hartono, Tanti Octavia, Eryk Panca (2021).	Evaluasi Sistem <i>e-Office</i> pada <i>Website</i> Pemerintahan Daerah Kabupaten Jember dengan Pendekatan KISS (<i>Keep It Simple and Straightforward</i>).	Mengevaluasi sistem <i>e-Office</i> pada <i>website</i> pemerintahan daerah Kabupaten Jember dengan pendekatan KISS untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi sistem serta meningkatkan	Memastikan tampilan sistem <i>e-Office</i> yang sederhana, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh pengguna.	Memfokuskan pada pendekatan KISS, yang mana pada penelitian ini menjadi fokus utama untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem <i>e-Office</i> .	Memfokuskan pada evaluasi sistem <i>e-Office</i> pada <i>website</i> pemerintahan daerah.

			produktivitas pengguna.			
19	Rizky Alia Putri (2019).	Pengembangan <i>e-Office</i> pada <i>Website</i> Pemerintah Kota Malang.	Meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja pegawai pemerintahan dalam mengelola dokumen dengan menerapkan <i>e-Office</i> pada <i>website</i> pemerintah Kota Malang.	Tidak dijelaskan secara eksplisit, namun peneliti memfokuskan pada pengembangan fitur-fitur <i>e-Office</i> yang mudah digunakan dan memudahkan pengguna.	Fokus pada implementasi <i>e-Office</i> pada <i>website</i> pemerintah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan dokumen.	Lebih fokus pada pengembangan <i>e-Office</i> pada <i>website</i> pemerintah Kota Malang
20	Ahmad et al. (2020).	Analisis Implementasi <i>E-Office</i> pada <i>Website</i> Pemerintahan dengan Metode KISS (<i>Keep it Simple and Smart</i>)	Menganalisis pengaruh penerapan prinsip KISS dalam implementasi sistem <i>e-office</i> pada <i>website</i> pemerintahan di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik survei dan pengumpulan data melalui kuesioner terhadap 100 responden.	Memastikan tampilan sistem <i>e-Office</i> yang sederhana, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh pengguna.	Mengkaji pengaruh penerapan prinsip KISS dalam implementasi <i>e-office</i> pada <i>website</i> pemerintahan.	Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif menggunakan teknik survei dan pengumpulan data melalui kuesioner.

2.6.1 Matriks Penelitian

Tabel 2.4 Matriks Penelitian

No	Peneliti	Judul	Variabel					
			Web	E-Office	UI	UX	KISS	Usability
1	R. Salim dan J. M. Sulaiman (2019).	<i>The Impact of Website Usability on Customer Satisfaction in Online Purchasing: A Case Study in Indonesia.</i>	√			√		√
2	M. T. Camacho dan M. M. Cavusoglu (2010).	<i>An analysis of factors affecting the online consumer's initial trust in e-commerce.</i>	√			√		√
3	C. A. Avila-Garcia dan A. M. Hidalgo-Montesinos (2019).	<i>Usability evaluation of e-commerce websites based on the use of eye tracking.</i>	√			√		√
4	Kim dan Yoon (2020).	<i>Evaluating the Effects of Simplified Web Design on User's Engagement and Cognitive Load.</i>	√		√			√
5	Sukhavasi, Liu, dan Mahmood (2021).	<i>Enhancing User Experience Through Keep it Simple Stupid (KISS) Principle in Website Design.</i>	√			√	√	√
6	Kucharska, Plichta, dan Gancarczyk (2020).	<i>Keep It Simple: The Impact of Website Design Simplicity on User Experience and Perceived Trustworthiness.</i>	√		√	√	√	
7	Liao dan Chen (2019).	<i>The Impact of Mobile Website Design Simplicity on Customer Satisfaction: The Mediating Effects of Perceived Usability and Attitude.</i>	√			√		√

8	Kurniawan dan Kristianto (2021).	Pengaruh Desain Web yang Sempel Terhadap Kepercayaan dan Niat Pembelian Konsumen (Studi Pada <i>E-Commerce</i> Shopee Indonesia)	√			√		√
9	Bozkurt (2019)	<i>The Impact of Simple and Complex Web Design on Consumers' Purchase Decisions: A Study on Clothing Websites.</i>	√			√		√
10	Jaka Prasetya dan Iwan Kurniawan (2020).	Penerapan Prinsip <i>Keep It Simple and Stupid</i> (KISS) pada <i>Web Design</i> (Studi Kasus: <i>Website</i> UMKM Batik Semarang).	√		√	√	√	√
11	Irfan Ardiyanto dan Dian Safitri (2021).	Analisis Kualitas Antarmuka pada <i>Website</i> dengan Prinsip KISS (Keep It Simple, Stupid).	√		√	√	√	
12	Fauzan Rahman dan Ahmad Ashari (2019).	Analisis KISS pada Desain <i>User Interface</i> (UI) <i>Website</i> .	√		√		√	
13	Wida Sari dan Siti Arfiah (2021).	Evaluasi <i>User Experience</i> (UX) dengan Prinsip <i>Keep It Simple Stupid</i> (KISS) pada <i>Website</i> Sekolah.	√			√		
14	Abdulrahman Alqahtani (2018).	<i>Keep it Simple Stupid</i> (KISS) Principle and <i>Website Navigation: An Empirical Investigation of User Perception.</i>	√		√	√	√	
15	Siti Nadhirah Md Yasin, Nor Azan Mat Zin, Nurul Nadia Mohd Shariff, dan Mohd Zulkeflee Abd Razak (2017).	Prinsip <i>Keep It Simple, Stupid</i> (KISS) dalam Reka Bentuk Halaman <i>Web</i> .	√		√	√	√	

16	Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya, Ali Salman, dan Nur Azimah Chew Abdullah (2016).	Penerapan Prinsip <i>Keep It Simple, Stupid</i> (KISS) dalam Reka Bentuk Laman Web	√		√	√	√	
17	Herry Purnama, Rian Andriawan, Ria Asnita, Irma Yunita Sari (2020).	Penerapan <i>e-Office</i> pada <i>Website</i> Pemerintahan Kota Bandar Lampung dengan Metode KISS (<i>Keep It Simple and Stupid</i>)	√	√			√	
18	Budi Hartono, Tanti Octavia, Eryk Panca (2021).	Evaluasi Sistem <i>e-Office</i> pada Website Pemerintahan Daerah Kabupaten Jember dengan Pendekatan KISS (<i>Keep It Simple and Straightforward</i>).	√	√	√	√	√	
19	Rizky Alia Putri (2019).	Pengembangan <i>e-Office</i> pada <i>Website</i> Pemerintah Kota Malang.	√	√		√		√
20	Ahmad et al. (2020).	Analisis Implementasi <i>E-Office</i> pada Website Pemerintahan dengan Metode KISS (<i>Keep it Simple and Smart</i>)	√		√	√	√	
21	Usulan Penelitian (2023).	Optimasi Tampilan dan Pelayanan <i>E-Office</i> pada <i>Website</i> Kecamatan Cihideung Menggunakan Pendekatan Desain <i>User Experience</i> (UX)	√	√		√	√	√

2.6.2 Penelitian yang Mendekati

Tabel 2.5 Penelitian Mendekati

No	Peneliti	Judul	Isi	Penerapan Metode KISS
1	Siti Nadhirah Md Yasin, Nor Azan Mat Zin, Nurul Nadia Mohd Shariff, dan Mohd Zulkeflee Abd Razak (2017).	Prinsip <i>Keep It Simple, Stupid</i> (KISS) dalam Reka Bentuk Halaman <i>Web</i> .	Menilai efektivitas penerapan prinsip KISS dalam reka bentuk halaman <i>web</i> dan mengukur tahap pemahaman pengguna terhadap halaman <i>web</i> yang menggunakan prinsip KISS.	Mengurangi elemen-elemen yang tidak perlu pada halaman <i>web</i> , mengatur informasi secara teratur, dan memilih warna yang sesuai.
2	Irfan Ardiyanto dan Dian Safitri (2021).	Analisis Kualitas Antarmuka pada <i>Website</i> dengan Prinsip KISS (<i>Keep It Simple, Stupid</i>).	Menganalisis kualitas antarmuka pada <i>website</i> yang menerapkan prinsip KISS, serta untuk mengetahui pengaruh penerapan prinsip KISS terhadap pengalaman pengguna (<i>user experience</i>) dalam menggunakan <i>website</i> tersebut.	Menerapkan prinsip KISS pada desain antarmuka <i>website</i> dengan menghindari penggunaan elemen yang tidak perlu, serta memprioritaskan tampilan yang mudah dipahami dan dioperasikan.
3	Sukhavasi, Liu, dan Mahmood (2021).	<i>Enhancing User Experience Through Keep it Simple Stupid (KISS) Principle in Website Design</i> .	Mengevaluasi pengaruh penerapan prinsip KISS pada desain <i>website</i> terhadap pengalaman pengguna. Peneliti menggunakan metode kuesioner untuk mengumpulkan data dari partisipan yang mengunjungi dua <i>website</i> yang berbeda dengan desain yang berbeda pula, yaitu satu <i>website</i> dengan penerapan prinsip	Pengurangan kompleksitas dan peningkatan <i>usability</i> dalam desain <i>website</i> .

			KISS dan satu lagi tanpa penerapan prinsip KISS.	
4	Budi Hartono, Tanti Octavia, Eryk Panca (2021).	Evaluasi Sistem <i>e-Office</i> pada <i>Website</i> Pemerintahan Daerah Kabupaten Jember dengan Pendekatan KISS (<i>Keep It Simple and Straightforward</i>).	Mengevaluasi sistem <i>e-Office</i> pada <i>website</i> pemerintahan daerah Kabupaten Jember dengan pendekatan KISS untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi sistem serta meningkatkan produktivitas pengguna.	Memastikan tampilan sistem <i>e-Office</i> yang sederhana, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh pengguna.
5	Rizky Alia Putri (2019).	Pengembangan <i>e-Office</i> pada <i>Website</i> Pemerintah Kota Malang.	Meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja pegawai pemerintahan dalam mengelola dokumen dengan menerapkan <i>e-Office</i> pada <i>website</i> pemerintah Kota Malang.	Tidak dijelaskan secara eksplisit, namun peneliti memfokuskan pada pengembangan fitur-fitur <i>e-Office</i> yang mudah digunakan dan memudahkan pengguna.

2.6.3 Posisi Penelitian

Atribut	Pendekatan Desain User Experience					
	User Research	Prototyping	Responsive Design	User Satisfaction Surveys	Design Iteration	Usability Testing
Pengujian Beta (Beta Testing)	Rizky Alia Putri (2019).		Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya, Ali Salman, dan Nur Azimah Chew Abdullah (2016).	Ahmad et al. (2020).		Jaka Prasetya dan Iwan Kurniawan (2020).
Peluncuran (Launching)	<p>Posisi Penelitian</p> <p>Optimasi Tampilan dan Pelayanan Website E-Office Kecamatan melalui Pendekatan Desain User Experience (UX) untuk Meningkatkan Efisiensi dan Kualitas Informasi.</p>					
	Abdulrahman Alqahtani (2018).				Liao dan Chen (2019).	

Gambar 2.3 Posisi Penelitian