

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Tinjauan Pustaka**

Analisis dan perancangan sistem ini dibuat untuk mengatasi pemantauan titik reklame pada DPMPTSP Kab Madiun. Berdasarkan penelitian oleh (Fariza, 2024) *WebGIS* merupakan solusi tepat dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi kinerja instansi pemerintahan melalui pemanfaatan data spasial yang akurat dan mudah diakses. Dalam konteks ini, Pendekatan perencanaan spasial digunakan untuk mengurangi risiko yang dihadapi seperti susahnya mencari riwayat informasi data terakhir dari pelabuhan tersebut. Penggunaan *WebGIS* memberikan kemudahan akses informasi seperti titik koordinat, status infrastruktur, hingga detail lokasi pelabuhan dan terminal. Sehingga, sistem ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu teknis, namun juga sebagai sarana peningkatan kualitas pelayanan publik. Dengan pendekatan yang berorientasi pada pengguna, sistem *WebGIS* yang dikembangkan diharapkan mampu menjawab kebutuhan instansi secara langsung dan berkelanjutan, sebagaimana disarankan dalam literatur bahwa sistem yang didesain dengan partisipasi pengguna mampu meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan solusi teknologi (Fariza, 2024).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ruslim Henderson, 2024), pendekatan GDD mampu meningkatkan kualitas antarmuka aplikasi secara signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa desain yang berfokus pada

tujuan dan kebutuhan pengguna dapat menghasilkan sistem antarmuka yang lebih efisien, menarik, dan mudah digunakan. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan GDD menjadi strategi yang tepat untuk merancang sistem ilmipemantauan titik reklame agar lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna serta mendukung peningkatan kepuasan layanan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Widiyanto Hari Subagyo, 2022), *WebGIS (Web- Geographic Information System)* yang memiliki kemampuan untuk melakukan pengolahan data, menampilkan serta menganalisa data. *WebGIS* merupakan sistem informasi berbasis web yang dapat menampilkan dan mengelola data spasial secara interaktif. Sistem ini dirancang agar mudah diakses oleh berbagai kalangan tanpa memerlukan software tambahan, cukup menggunakan browser. Dalam penelitian tersebut, *WebGIS* digunakan sebagai sarana penyampaian informasi spasial yang lebih efisien dan informatif dibandingkan dengan media konvensional. Peneliti menekankan pentingnya tampilan yang sederhana dan fungsional agar pengguna dapat dengan mudah memahami dan memanfaatkan data yang ditampilkan. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan serupa sangat relevan untuk diterapkan pada sistem pemantauan titik reklame pada DPMPTSP Kab Madiun. Dengan memanfaatkan *WebGIS* atau prinsip-prinsip SIG (Sistem Informasi Geografis), sistem yang dikembangkan dapat menyajikan data survei secara visual dan interaktif, sehingga memudahkan pihak dinas dalam memantau posisi titik reklame.

Reklame merupakan media komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi, promosi, atau iklan kepada masyarakat. (Hidayat Y. N., 2025). Dalam konteks penelitian ini reklame merupakan salah satu sumber pendapatan dari suatu daerah, Untuk memudahkan pemantauan titik reklame yang berada di Kabupaten Madiun. Untuk itu DPMPTSP Kab Madiun memerlukan sistem pemantauan titik reklame untuk mengelola, dan menyajikan informasi titik reklame secara visual di atas peta digital, serta mendukung efisiensi kerja dan memudahkan penyampaian informasi kepada publik.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Azizah, 2021). dalam jurnal berjudul "*Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Geografis Pengelolaan Pajak Reklame pada BPKAD Kabupaten Jepara*", keberadaan sistem informasi geografis (SIG) dapat membantu dalam mengelola dan memantau titik reklame yang tersebar di wilayah Kabupaten Jepara. Permasalahan utama yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengetahui lokasi reklame yang telah dipasang karena kurangnya pelaporan dari pihak terkait. Dengan diterapkannya sistem SIG, lokasi objek pajak reklame dapat divisualisasikan secara digital melalui peta, sehingga memudahkan petugas dalam memverifikasi titik-titik reklame, menghitung potensi pajak, serta melakukan pengawasan yang lebih akurat dan efisien. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi pemetaan digital sangat relevan dalam mendukung transparansi dan peningkatan layanan publik, terutama dalam sektor pengelolaan pajak reklame.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Suwantoni L, 2024). dengan judul "*Analisa Pada Sistem Pengelolaan Iklan Billboard dengan Menerapkan Metode Berbasis Peta Digital*", penelitian ini membahas peningkatan efektivitas dalam proses pengelolaan dan pemantauan reklame melalui sistem informasi berbasis peta digital. Penelitian ini di latarbelakangi oleh permasalahan di lapangan, yaitu masih digunakannya metode manual dalam mengawasi lokasi dan masa aktif reklame, sehingga banyak reklame ilegal atau yang masa sewanya telah habis tetap terpasang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan sistem berbasis peta digital memungkinkan penyajian data reklame yang lebih terstruktur, lengkap dengan titik lokasi, detail informasi, serta status sewa reklame. Persamaannya dengan penelitian saya adalah sama-sama bertujuan mengembangkan sistem berbasis web dan peta digital untuk mendukung kegiatan pemantauan reklame secara efisien.

## B. Landasan Teori

### 1. Sistem informasi *geografis*

Sistem Informasi Geografis (SIG) merujuk pada teknologi yang memungkinkan pengumpulan, pengelolaan, analisis, dan visualisasi data geografis untuk mendukung pengambilan keputusan. SIG memanfaatkan data spasial yang terkait dengan lokasi geografis untuk menyajikan informasi yang bermanfaat (Supiyandi, 2024). *GIS* mengintegrasikan perangkat keras, perangkat lunak, data, dan manusia untuk menangkap, menyimpan, menganalisis, mengelola, dan menyajikan semua jenis data *geografis*. *GIS* memungkinkan pemrosesan data spasial untuk mendukung pengambilan keputusan yang berbasis lokasi. Dengan kata lain, *GIS* bukan hanya sekadar peta digital, tetapi juga alat analisis yang memungkinkan pengguna memahami pola, hubungan, dan tren dari data yang memiliki elemen *geografis*. Sistem informasi *geografis* (*SIG*) adalah sebuah sistem untuk mengumpulkan, menyimpan, mengintegrasikan, mengatur, mentransformasikan, memanipulasi, dan menganalisis data *geografis*. *SIG* yang kuat yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan prosedur komputer yang dirancang untuk mengumpulkan, menyimpan, mengambil, memindahkan, memanipulasi, menganalisis, dan menampilkan data *spasial* dari geografi permukaan bumi untuk menyelesaikan masalah perencanaan dan manajemen, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Hampir semua disiplin ilmu saat ini

menggunakan *SIG* atau format yang kompatibel dengan *SIG* sebagai alat analisis dan representasi yang menarik, terutama yang berhubungan dengan informasi geografis (Rachman, 2023).

## 2. Webgis

Menurut penelitian Rizky (2015), WebGIS adalah sistem berbasis website yang tersusun pada sistem untuk menolah, menganalisis, dan menyajikan informasi geografis. (Fadly, 2022). *WebGIS* adalah Sistem Informasi Geografis yang didistribusikan ke suatu jaringan komputer untuk mengintegrasikan, menyebarkan, dan mengkomunikasikannya secara visual melalui *World Wide Web* (Archita Permata Santynawan\*), 2020). WebGIS sangat membantu menyebarkan informasi data spasial sehingga semua orang dapat mengakses data dan hasil analisis SIG. Dengan sifatnya yang terdistribusi, berbasis objek, dan interoperable, WebGIS memungkinkan visualisasi, analisis, dan kolaborasi spasial secara real-time dari berbagai lokasi dan platform. Ini menjadikannya solusi yang efisien, transparan, dan terjangkau untuk pengelolaan data geospasial. (Chauhan, 2024).

## 3. Reklame

Reklame adalah jenis media informasi yang dapat berupa benda, alat, tindakan, atau sarana komunikasi visual lainnya yang dirancang secara khusus dengan berbagai bentuk, corak, dan ragam dan dibuat secara khusus dengan tujuan meningkatkan bisnis. (Hidayat W. , 2024).

Reklame bertujuan untuk memperkenalkan, menganjurkan, mempromosikan, atau menarik perhatian publik terhadap suatu produk, jasa, individu, atau entitas tertentu. Informasi yang disampaikan melalui reklame dapat diserap oleh khalayak melalui berbagai indera, seperti dilihat secara visual, dibaca melalui teks, didengar melalui suara, dirasakan atmosfernya, atau bahkan dinikmati secara langsung oleh masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4. *Goal Directed Design (GDD)*

Alan Cooper membangun metode yang berpusat pada pengguna yang disebut Goal-Directed Design (GDD) untuk menyatukan tujuan yang berbeda-beda. Research, Modeling, Requirements, Framework, Refinement, dan Support adalah enam proses yang harus dilalui dalam Desain Berorientasi Hasil. membuat desain interaksi yang mengutamakan pengalaman pengguna aplikasi. Goal Directed Design (GDD) adalah salah satu teknik yang paling banyak digunakan.

(effendy, 2024). Pengertian tahapan metode *Goal Directed Design* menurut Allan Cooper (2007) mencakup sebagai berikut :

a. *Research* (Penelitian)

Mengumpulkan data tentang pengguna, konteks penggunaan, dan kebutuhan bisnis.

b. *Modeling* (Pemodelan Pengguna)

Membuat *persona* berdasarkan hasil penelitian. *Persona* adalah representasi fiktif dari tipe pengguna utama.

c. *Requirements Definition* (Definisi Kebutuhan)

Menentukan tujuan pengguna (*user goals*) dan kebutuhan sistem yang harus dipenuhi untuk mendukung tujuan tersebut.

d. *Framework Definition* (Perancangan Struktur Sistem)

Merancang arsitektur antarmuka dan alur kerja utama berdasarkan kebutuhan pengguna.

e. *Refinement* (Penyempurnaan Desain)

Menyempurnakan desain visual, interaksi, dan elemen detail berdasarkan feedback.

f. *Development Support* (Dukungan Implementasi)

Mendampingi proses pengembangan untuk memastikan implementasi sesuai dengan desain dan kebutuhan pengguna.

## 5. Website

Website adalah salah satu sarana informasi yang dimanfaatkan oleh perusahaan, organisasi, atau institusi untuk memperkenalkan produk serta layanan yang dimiliki. Website sendiri merupakan aplikasi yang berisi berbagai dokumen multimedia, seperti teks, audio, gambar, animasi, dan video. Seluruh konten ini disajikan menggunakan protokol *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) dan dapat diakses melalui perangkat lunak khusus bernama browser. (Suryawan, 2022).

## 6. Wireframe

*Wireframe* berfungsi sebagai kerangka dasar awal sebelum proses desain halaman website atau antarmuka aplikasi dilakukan. Tahapan ini sangat krusial dalam proses perancangan produk, karena memberikan gambaran awal mengenai tata letak elemen yang akan digunakan. *Wireframe* juga menjadi acuan penting bagi para stakeholder untuk menyetujui penempatan informasi dalam aplikasi sebelum masuk ke tahap pembuatan desain antarmuka pengguna (UI). (Hartawan, 2022) .

Penyusunan *wireframe* dapat membantu *developer* dalam merancang struktur dasar dari aplikasi atau *website* yang akan dikembangkan. Selain itu, proses *wireframing* juga mempermudah UI/UX designer dalam merancang antarmuka aplikasi serta meminimalkan potensi kesalahan dalam desain. *Wireframe* ini juga dikenal dengan istilah *Low Fidelity Design*, karena menyajikan gambaran awal dengan detail yang masih sederhana. (Umiga, 2022).

## 7. *Figma*

Berdasarkan pernyataan Ridho Nastainullah (2020), Figma merupakan salah satu alat desain berbasis *cloud* yang dapat digunakan secara gratis melalui browser maupun aplikasi desktop di sistem operasi Windows dan macOS. Fungsionalitas serta fitur yang dimilikinya serupa dengan Sketch atau Adobe XD. Namun, keunggulan utama Figma terletak pada kemampuannya untuk mendukung kolaborasi tim secara *real-time*. Saat ini, Figma telah menjadi salah satu *tools* desain antarmuka yang paling banyak digunakan di industri, berkat fitur-fiturnya yang mendukung proses kerja tim di setiap tahap desain. (Kurniawan B. , 2022).

## 8. *UML*


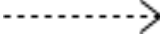


*Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa pemodelan berbasis visual yang digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan spesifikasi, membangun, serta mendokumentasikan sistem dalam pengembangan perangkat lunak berorientasi objek. UML adalah hasil integrasi dari beberapa pendekatan pemodelan, yaitu metode *Booch*, *Object Modeling Technique* (OMT), dan *Object-Oriented Software Engineering* (OOSE) (Nitami, 2021). Meskipun UML bukan bahasa pemrograman, model yang dihasilkan dapat dikaitkan secara langsung dengan berbagai bahasa pemrograman, sehingga memungkinkan dilakukan pemetaan langsung ke bahasa-bahasa berorientasi objek seperti Java. Pada penelitian ini, desain sistem

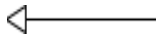





dibatasi pada empat jenis diagram, yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

a. *Use case diagram*

*Use case diagram* ialah *diagram* yang wajib dirancang pertama kali saat pemodelan software berorientasi di objek yg dilakukan (Tri Wulandari, 2022). *Use case diagram* berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara aktor dengan berbagai *use case* atau fungsi-fungsi utama yang disediakan oleh sistem. Berikut adalah penjelasan dari simbol *use case diagram*:

Tabel 2. 1 Simbol *Use case diagram* (Farhan & Leman, 2023)

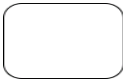




GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

#### b. *Activity Diagram*

Menurut Novitasari 2018 dalam (Kurniawan H. , 2020) *Activity Diagram* adalah pemodelan yang menggambarkan alur aktivitas dalam suatu sistem tanpa memperhatikan detail kode atau tampilan. *Diagram* ini berfungsi untuk menjelaskan proses kerja sistem dari awal hingga akhir secara logis, memudahkan pemahaman alur kerja, dan membantu dalam analisis serta perancangan sistem yang lebih terstruktur. Berikut adalah penjelasan dari simbol dari *Activity Diagram*:

Tabel 2. 2 Simbol *Activity Diagram*(Farhan & Leman, 2023)

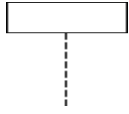
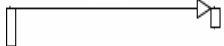

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

### c. *Sequence Diagram*

Menurut Pratama (2019) dalam (Kurniawan H. , 2020). *Sequence Diagram* merupakan salah satu diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang berfungsi untuk menggambarkan interaksi dinamis antara objek-objek dalam suatu sistem. Diagram ini memperlihatkan alur pengiriman pesan antar objek serta bagaimana interaksi tersebut terjadi pada waktu tertentu selama proses sistem

dijalankan. Di bawah ini adalah penjelasan mengenai simbol-simbol yang digunakan dalam Sequence Diagram:



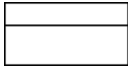
Tabel 2. 3 *Sequence Diagram* (Farhan & Leman, 2023).



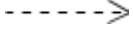

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi.

d. *Class Diagram*

*Class Diagram* adalah sebuah spesifikasi dalam pemrograman berorientasi objek yang berfungsi sebagai cetakan untuk membuat objek. *Class Diagram* menjadi komponen utama dalam proses perancangan dan pengembangan sistem berbasis objek. Menurut (Widodo, 2015) dalam bukunya Menggunakan UML menjelaskan bahwa: “*Class Diagram*” Merupakan inti dari proses pemodelan objek. *Tool* yang membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu system (Fadel Arif Novianto, 2022). Berikut adalah penjelasan dari simbol *Class Diagram*:

Tabel 2. 4 Simbol *Class Diagram* (Farhan & Leman, 2023).

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

### C. Keaslian Penelitian

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN MODEL SISTEM WEBGIS UNTUK PEMANTAUAN TITIK REKLAME  
PADA DPMPTSP KABUPATEN MADIUN DENGAN PENDEKATAN GOAL-DIRECTED DESIGN**

**Tabel 1.** Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
1.	Perancangan Sistem Informasi Webgis pada Dinas Perhubungan Kabupaten Kayong Utara dengan Metode SDLCPrototype	Surya Tama Fariza1, Dewi Yanti, Istikoma Universitas Muhammadiyah Pontianak, 2024.	Merancang sistem WebGIS untuk membantu Dinas Perhubungan Kabupaten Kayong Utara dalam memantau lokasi dan informasi tertentu, seperti penerangan jalan, lokasi pelabuhan, dan identifikasi kendaraan di Terminal Kayong Utara.	WebGIS yang dirancang dapat meningkatkan kinerja organisasi dengan menyediakan informasi yang efektif, efisien, dan mudah diakses dalam bidang Sistem Informasi Geografis (SIG)	Sistem masih dalam tahap prototipe dan memerlukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan stabilitas dan keandalannya.	Sama sama membuat rancangan prototype webgis namun metode dan tempat penelitian berbeda.

**Tabel 1.** Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
2.	Perancangan WebGIS Jalur Evakuasi Bencana di Gunung Kelud Kabupaten Blitar	Widiyanto Hari Subagyo, Annisaa Hamidah Imaduddina, Agustina Nurul Hidayati Institut Teknologi Nasional Malang 2022.	Merancang WebGIS untuk menampilkan jalur evakuasi bencana Gunung Kelud di Kabupaten Blitar, guna mempermudah masyarakat dalam memahami rute evakuasi saat terjadi erupsi.	WebGIS yang dirancang berhasil menampilkan jalur evakuasi bencana Gunung Kelud secara interaktif, sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam perencanaan dan pelaksanaan evakuasi saat terjadi bencana.	Sistem masih dalam tahap pengembangan awal dan memerlukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan keandalan dan akurasi data.	Penelitian ini sama sama membuat perancangan prototype webgis namun pada jurnal ini membuat perancangan prototipe WebGIS untuk jalur evakuasi bencana Gunung Kelud di Kabupaten Blitar
3.	Pengembangan Sistem Informasi Geografis Berbasis Website (WEBGIS) Untuk Simulasi Pemetaan Daerah	Yogi Nur Hidayat, Fauzatul Laily Nisa, Renny Oktafia Fakultas Ekonomi dan Bisnis	Memberikan edukasi kepada pelaku usaha agar sadar dan patuh dalam membayar pajak reklame, untuk meningkatkan PAD Surabaya.	Edukasi langsung terbukti meningkatkan kesadaran pelaku usaha, meningkatkan kepatuhan, dan	Pemerintah perlu menyampaikan informasi pajak secara transparan dan mudah dipahami; hambatan seperti	Edukasi langsung dan wawancara informal kepada pelaku usaha, dilaksanakan sebagai kegiatan

**Tabel 1.** Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Genangan Banjir Rob Menggunakan Metode Neighbourhood Analysis (Studi Kasus: Pantai Utara Kota Surabaya)	Universitas Pembangunan Nasional Volume 8 Nomor 4 Tahun 2025		berdampak positif pada PAD dari sektor pajak reklame.	ketidakpercayaan dan keterbatasan dana harus diatasi. Sebagian pelaku usaha kurang antusias ikut edukasi karena faktor ekonomi dan minimnya kepercayaan.	pengabdian masyarakat Memberikan pemahaman perpajakan yang berdampak langsung pada kepatuhan dan pendapatan daerah
4.	“Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Geografis Pengelolaan Pajak Reklame pada BPKAD Kabupaten Jepara”	Noor Azizah Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara. ol. 12 No. 2 (2021)	Menyediakan sistem digital yang memudahkan proses pendaftaran, pengelolaan lokasi, dan penghitungan pajak reklame oleh petugas dan masyarakat..	Sistem SIG reklame dapat mempermudah masyarakat dalam pendaftaran dan pemilihan lokasi reklame serta petugas dalam pengelolaan pajak.	Sistem belum diimplementasikan secara penuh, masih pada tahap desain dan rancangan awal..	Kedua penelitian sama-sama menasar pengelolaan reklame dan pajaknya melalui pemanfaatan Sistem Informasi Geografis (SIG), namun memiliki

**Tabel 1.** Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
						pendekatan berbeda. Penelitian saya lebih menekankan aspek desain pengalaman pengguna (UX) dan visualisasi spasial menggunakan WebGIS, sedangkan jurnal lebih menekankan pada pembangunan sistem informasi pajak berbasis form dengan metode RAD.

**Tabel 1.** Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
5.	Analisa Pada Sistem Pengelolaan Iklan Billboard Dengan Menerapkan Metode Berbasis Peta Digital	Liyan Suwantoni, Machudor Yusman Program Studi Informatika, Fakultas Komputer Universitas Mitra Indonesia 2 Jurusan Ilmu Komputer, FMIPA, Universitas Lampung Vol. 5, No. 2, Oktober 2024	Membuat sistem digital untuk memantau penyewaan billboard agar lebih tertib, cepat, dan tidak ada reklame ilegal.	Sistem mampu menampilkan login, daftar billboard, manajemen akun developer, dan checkout penyewaan billboard.	Masih perlu implementasi nyata, terutama untuk pengawasan lapangan secara aktif.	Skripsi ini berfokus pada perancangan sistem WebGIS pemantauan titik reklame pengguna (Goal-Directed Design), sementara jurnal) membangun sistem pengelolaan iklan billboard menggunakan metode prototype.
6.	Analisis Dan Perancangan User	Henderson Ruslim, Abdul	Penelitian ini bertujuan untuk	Perbaikan desain antarmuka	Pengujian bisa diperluas ke lebih	Penelitian di dalam jurnal ini

**Tabel 1.** Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Interface Pada Aplikasi Reparation Menggunakan Metode Goal Directed Design	Munir, Hendra Surasa Teknik Informatika, STMIK Kharisma Makassar Volume: 19 no. 01 – Maret 2024	merancang ulang antarmuka pengguna (UI) pada aplikasi Reparation (layanan servis motor di Makassar) menggunakan metode <i>Goal-Directed Design (GDD)</i> , agar desain antarmuka lebih sesuai dengan kebutuhan dan	menggunakan pendekatan GDD berhasil meningkatkan skor SUS dari 46,375 ( <i>Not Acceptable</i> ) menjadi 84,5 ( <i>Acceptable</i> ). Artinya, desain baru berhasil	banyak pengguna dan konteks layanan lainnya agar hasilnya lebih general. Implementasi hasil desain juga perlu diuji secara langsung dalam versi sistem jadi,	memiliki tema redesign ui aplikasi servis motor sementara sistem saya rancang bangun Sistem pemantauan reklame

**Tabel 1.** Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
			tujuan pengguna serta meningkatkan usability sistem berdasarkan evaluasi System Usability Scale (SUS).	meningkatkan kualitas antarmuka dari kategori “ <i>Poor</i> ” menjadi “ <i>Excellent</i> ”. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan yang berfokus pada tujuan pengguna dapat	bukan hanya melalui prototipe.	

**Tabel 1.** Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
				menghasilkan desain yang lebih efektif, menarik, dan mudah digunakan.		