

User Interface and User Experience E-commerce Berbasis Mobile

¹Rani Tarisa, ^{*2}Fatoni, ³Kurniawan, ⁴Siti Sauda

^{1,2}Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Indonesia

¹ranitarisa13@gmail.com, ^{*2}fatoni@binadarma.ac.id, ³kurniawan@binadarma.ac.id, ⁴siti_sauda@binadarma.ac.id

Article Info

Article history:

Received, 2023-09-23

Revised, 2023-10-02

Accepted, 2023-11-28

Kata Kunci:

e-commerce, user centered design, user interface, user experience

Keywords:

e-commerce, user centered design, user interface, user experience

ABSTRAK

CV. Global Sakti Mandiri merupakan tempat yang menjual berbagai macam alat elektronik dan juga tempat yang menyediakan jasa servis elektornik. Pada penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) sebagai pendekatan yang merupakan konsep dari rancangan melalui pendekatan oleh pengguna sistem, dimana proses perancangan sistem berfokus pada kebutuhan *user*. Adapun tujuan menggunakan metode ini untuk membantu menentukan kesesuaian antarmuka aplikasi *e-commerce* berbasis *mobile* berdasarkan daya tarik oleh pengguna. *Prototype* ini agar dapat menyesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. langkah-langkah dari metode *user centered design*. Penelitian ini akan dimulai dari tahap *Specify the context of use*, setelah itu ke tahap kedua *Specify User and organization requirements*, kemudian tahap ketiga *Produce design solution*, dan terakhir *Evaluate design*. Hasil penilaian ini menggunakan metode system usability scale (SUS) menunjukkan skor 73,6 kategori baik, menunjukkan bahwa sistem e-commerce memiliki tingkat kemudahan pengguna yang baik. Pengguna merasa bahwa antarmuka dan fungsionalitas mudah digunakan dan dipahami.

ABSTRACT

CV. Global Sakti Mandiri is a place that sells various kinds of electronic equipment and is also a place that provides electronic service services. In this research, the user interface and user experience are used as the design of a mobile-based buying and selling system on CV. Global Sakti Mandiri, where this research was conducted in the city of Palembang. Building the desired mobile-based e-commerce user interface and user experience. Therefore, this research focuses on a mobile-based user interface and user experience Prototype with an interface display, so that it is easy to use. This system was built using the figma application which was designed specifically for Prototypes, and uses the user centered design method. With the user interface and user experience, it makes it easier to develop the system that will be built later, and the other goal is to provide convenience to users and the best service with the user interface and user experience display. The results of this research are in the form of a mobile-based display Prototype on CV. Global Sakti Mandiri.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

Fatoni

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Bina Darma

Email : fatoni@binadarma.ac.id

1. PENDAHULUAN

CV. Global Sakti Mandiri adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang penjualan alat elektronik khususnya dibidang pendingin seperti ac, kulkas, mesin cuci, dispenser, dan menyediakan sparepart untuk alat elektronik yang di jual serta menerima jasa servis atau perbaikan alat-alat elektronik. CV. Global Sakti Mandiri ini terletak di Jl. Jendral Sudirman No. 545 RT. 08 RW. 03 KM. 5 Kel. 20 Ilir D. IV Kec. IT Plg. Yang awalnya hanya menyediakan jasa servis elektronik dan hingga sekarang bukan hanya menyediakan jasa servis elektronik tetapi juga menyediakan berbagai macam penjualan alat elektronik.

CV. Global Mandiri ingin memajukan usahanya di era teknologi informasi saat ini dengan demikian CV. Global Sakti Mandiri memerlukan sebuah *Prototype e-commerce* berbasis *mobile* yang diinginkan dengan tampilan antarmuka agar mudah digunakan oleh pengguna. Sebuah sistem *user interface and user experience*. *Tool* yang digunakan untuk membangun *user interface and user experience* berbasis *mobile* adalah *figma*, *figma* sendiri adalah *tool* yang digunakan untuk membangun sebuah sistem *e-commerce* berbasis *mobile*, banyak yang menggunakan *figma* untuk membangun sebuah *user interface and user experience* [1]. *Figma* memiliki keunggulan yaitu kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif, memungkinkan beberapa orang bekerja bersama-sama, meskipun berada di lokasi yang berbeda, pada pekerjaan yang sama [2]. Untuk melakukan pendekatan langsung dengan pengguna maka dari itu metode yang digunakan adalah metode *user centered design*. *E-Commerce* merupakan salah satu bentuk bisnis online yang melibatkan kegiatan penjualan-beli produk dan layanan melalui jaringan [3]. Manfaat dari *user interface and user experience* adalah sebuah perancangan yang bagus, mudah digunakan oleh pengguna dan tidak menyulitkan pengguna. Yang dimaksud dapat dilihat dari betapa mudahnya para pengguna dalam mendapatkan apa yang mereka inginkan dari suatu produk tersebut [4]. *Wireframe* adalah tahapan elemen yang sangat penting dalam desain produk yang harus dipahami dengan baik [5].

Dalam membangun *user interface and user experience* berbasis *mobile* tampilan *prototype e-commerce* pasti harus mudah digunakan dan mudah dipahami oleh pengguna. Oleh karena itu membangun *prototype* membuat tampilan antarmuka tentu dapat dimengerti oleh semua orang, jadi pada saat pengguna menggunakan *prototype* pertama kali tidak perlu bingung karena tombol dan tampilannya sudah tidak asing lagi dan bahkan tampilannya pun sering kali dilihat. *Prototype* merupakan bentuk draft dari produk yang bisa ditunjukkan kepada *user* ataupun klien, sehingga mereka bisa merasakan dan melakukan eksplorasi konsep fitur dari produk yang kita buat [6]. *User interface and user experience* merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain. *User interface* merupakan tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna saat mereka menggunakan sebuah program, sedangkan *user experience* merupakan apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan suatu program [7]. *User experience* adalah sistem yang mengatur pengalaman yang dirasakan pengguna terhadap perangkat lunak yang menilai tentang tingkat kemudahan dan kenyamanan terhadap fungsionalitas dari sebuah perangkat lunak [8]. *User experience* akan memberikan pengalaman bagi pengguna dalam berinteraksi langsung dengan sistem [9].

Pada penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD) sebagai pendekatan yang merupakan konsep dari rancangan melalui pendekatan oleh pengguna sistem, dimana proses perancangan sistem berfokus pada kebutuhan user. Adapun tujuan penggunaan metode ini untuk membantu menentukan kesesuaian antarmuka aplikasi e-commerce berbasis *mobile* berdasarkan daya tarik oleh pengguna. *Prototype* ini agar dapat menyesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. langkah-langkah dari metode *user centered design*. Penelitian ini akan dimulai dari tahap Specify the context of use, setelah itu ke tahap kedua Specify User and organization requirements, kemudian tahap ketiga Produce design solution, dan terakhir Evaluate design.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun *user interface and user experience e-commerce* berbasis *mobile* pada CV. Global Sakti Mandiri berfungsi sebagai *prototype* dengan mempertimbangkan beberapa aspek *user interface and user experience* menggunakan metode *user centered design*. Berdasarkan uraian diatas dengan demikian, maka penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membangun *prototype user interface and user experience e-commerce* berbasis *mobile* pada CV. Global Sakti Mandiri dengan tampilan yang enak dipandang dengan pilihan warna yang baik dan mudah digunakan oleh pengguna.

2. METODE PENELITIAN

Pada tahap pertama pada *user centered design* menentukan siapa yang akan menjadi pengguna akhir dan produk seperti apa yang akan dibuat berdasarkan latar belakang pengguna. Tahap ini dilakukan observasi dimulai dengan proses indentifikasi pengguna yang akan menggunakan sistem. Sebuah proses mendefinisikan apa yang akan dilakukan tentang komponen dan tantangan yang akan dihadapi selama proses pengerjaan.

Identifikasi Tujuan

Pada tahapan identifikasi tujuan Pengguna adalah orang yang menggunakan sistem secara tidak langsung atau langsung. Tujuan dari identifikasi yaitu pengguna yang akan menggunakan sistem. Hal yang dilakukan selanjutnya melakukan terhadap identifikasi karakteristik pengguna identifikasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui jangkauan pengguna karakteristik yang akan diidentifikasi berikut ditetapkan karakteristik identifikasi tujuan pengguna yaitu pengguna dapat berasal dari semua jenis kelamin, dan pengguna tidak ada batasa usia. Pada identifikasi tujuan memfokuskan siapa saja yang akan terlibat dalam menggunakan sistem atau produk identifikasi ini dilakukan untuk mengarahkan agar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Setelah mengidentifikasi tujuan pengguna kemudian mengidentifikasi karakteristik pengguna. Karakteristik pengguna ini meliputi berbagai aspek seperti usia, dan jenis kelamin. Dalam hal ini mengidentifikasi pengguna tidak dapat membatasi pengguna hanya pada kelompok tertentu. Pengguna dapat berasal dari berbagai jenis kelamin dan tidak ada batasan usia. Dimana produk tersebut dirancang untuk dapat digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat.

Identifikasi Pengguna

Identifikasi pengguna sistem yang merupakan siapa saja yang menggunakan produk atau sistem yang sedang dirancang. Mengetahui karakteristik pengguna yang diharapkan dan tugas yang dilakukan oleh pengguna diharapkan dalam hal ini. Identifikasi pengguna ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui siapa saja yang terlibat dengan pengguna. Hasil dari identifikasi pengguna dilakukan secara observasi berikut adalah identifikasi pengguna.

Tabel 1. Identifikasi Pengguna

Kelompok Pengguna	Sistem Kegunaan
Pengguna akhir	Berperan sebagai pengguna sistem menyediakan antarmuka yang sederhana dan muda dipahami untuk tampilan produk
Pengguna staff admin	Memantau stok produk, mengelola pesanan dan mengelola informasi yang masuk dari pengguna

Specify User And Organization Requirements

Pada tahap kedua, menyaring informasi melakukan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna, kebutuhan pengguna didapat pada saat mengidentifikasi masalah berdasarkan hasil observasi menentukan kebutuhan pengguna serta sistem yang akan diterapkan pada perancangan desain. Langkah ini mencari tahu apa yang dibutuhkan oleh pengguna dan organisasi untuk membuat produk.

Identifikasi Kebutuhan Pengguna

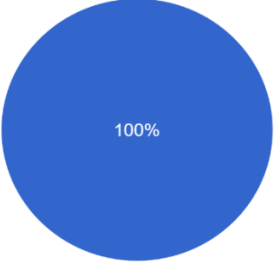
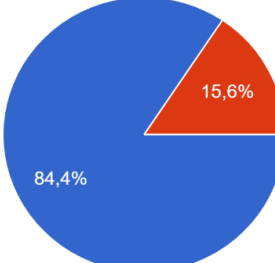
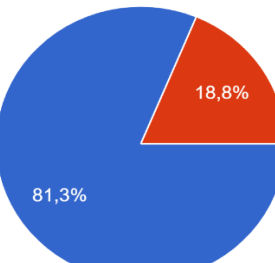
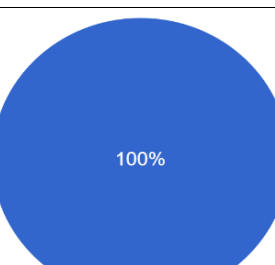
Pada tahapan identifikasi kebutuhan pengguna merupakan tahapan mengumpulkan kebutuhan dan harapan pengguna terhadap suatu produk, layanan, dan sistem. Tahapan ini mendapatkan gambaran umum yang dilakukan lewat observasi yang melibatkan pimpinan dan pengguna untuk mengetahui kendala dan permasalahan yang dihadapi. Berikut ini beberapa langkah dalam identifikasi pengguna yaitu, mengumpulkan informasi dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber termasuk melakukan observasi langsung dan tinjauan literatur. Tujuan dari mengumpulkan data adalah agar dapat memahami konteks pengguna dan harapan pengguna.

Tabel 2. Kriteria Pengguna

<i>Demographics</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Laki-laki atau perempuan
<i>Psychographics</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna <i>smartphone</i>
<i>Behavior</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pernah melakukan transaksi jual beli online

1. Kuesioner mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan menentukan kebutuhan pengguna.

Tabel 3. Kuesioner Kebutuhan Pengguna

	Apakah sistem penyediaan barang dan jasa online dapat mempercepat pencarian barang yang diinginkan pengguna. Dari hasil diperoleh 100% pengguna menyatakan sistem penyediaan barang dan jasa online mempercepat pencarian barang.
	Apakah tampilan pada fitur yang ada menjadi pertimbangan dalam menggunakan. Dari hasil diperoleh 84,4% lebih mempertimbangkan tampilan pada fitur dan 15,6% tidak mempertimbangkan tampilan pada fitur dalam menggunakan sistem.
	Apakah lebih menyukai warna biru dan putih pada fitur tampilan yang diinginkan pengguna <i>e-commerce</i> . Dari hasil yang diperoleh 81,3% pengguna menyukai perpaduan warna biru dan putih sebagai desain tampilan, sedangkan 18,8% pengguna mempertimbangkan warna tampilan tersebut.
	Dalam menggunakan sistem apakah pengguna lebih menyukai fitur yang simple tampilannya. Dari hasil yang diperoleh 100% pengguna menyatakan lebih menyukai fitur yang simple tampilannya karena dapat memahami secara cepat pada saat menggunakan dan lebih cepat mengingat pada saat menggunakannya kembali.

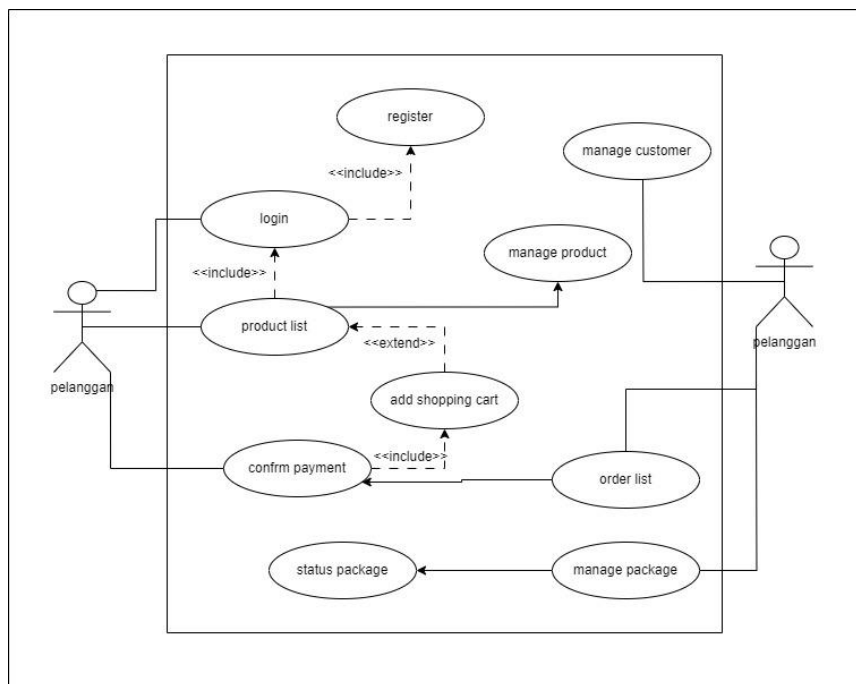
2. Wawancara kebutuhan pengguna terkait desain produk yang diinginkan. Wawancara dilakukan secara langsung dengan pengguna, wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi kebutuhan pengguna. Tahapan ini dilakukan dengan menggunakan wawancara ke pengguna salah satu cara yang umum digunakan untuk memahami apa yang diinginkan oleh pengguna sehingga desain dapat diarahkan untuk memenuhi keinginan pengguna. Berikut wawancara yang dilakukan untuk kebutuhan desain pengguna.

Tabel 1. Wawancara Kebutuhan Pengguna

Pertanyaan	Jawaban pengguna
Bagaimana tentang warna ikon yang digunakan dalam antarmuka?	Warna-warna ikon sebaiknya konsisten dan mudah dibedakan
Apa elemen visual menurut anda sangat penting dalam antarmuka?	Suka memiliki gambar produk dengan jelas membantu saya tanpa harus banyak membaca teks
Bagaimana perasaan anda warna dalam tampilan produk menggunakan warna biru dan putih untuk tampilan antarmuka	Setuju karna penggunaan warna yang tidak terlalu banyak sehingga tampilan antarmuka muda digunakan dan tampak menarik
Apakah setuju jika dengan tampilan sederhana antarmuka agar mudah dipahami?	Setuju dengan tampilan sederhana membuat mudah digunakan dan diingat tampilannya sehingga tidak kesulitan pada saat menggunakannya lagi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

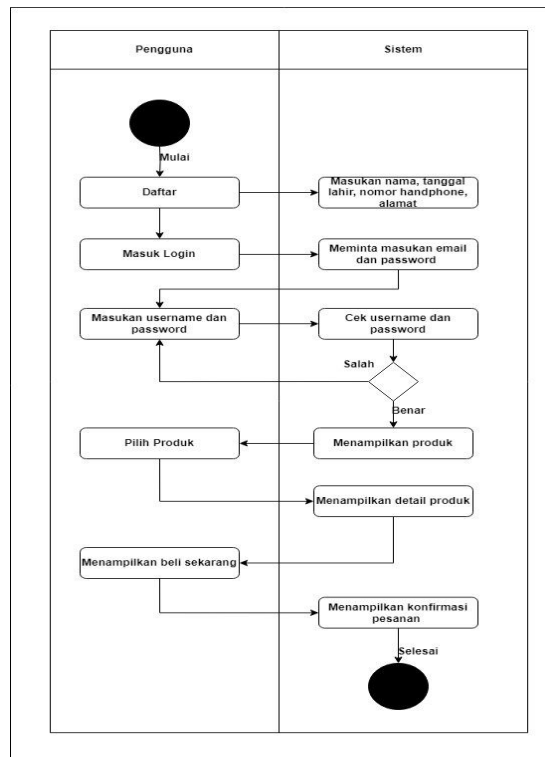
Adapun struktur pada aliran proses yang terjadi dengan menggunakan metode *user centered design* terdiri dari *Use Case Diagram*, pada tahap ini digunakan untuk memodelkan bisnis proses berdasarkan pengguna. Yang terdiri dari pengguna yang akan mengoperasikan atau orang yang berinteraksi, diagram *use case* dapat digunakan untuk menggambarkan secara grafis interaksi actor dan *use case*.



Gambar 2 Use Case Diagram

Activity Diagram

Pada tahapan ini digunakan untuk memodelkan pengguna dapat melakukan aktifitas Daftar terdiri dari mulai, masuk login, meminta masuk email dan password, masukan username dan password, cek username dan password, menampilkan produk, pilih produk, menampilkan detail produk, menampilkan beli sekarang, menampilkan konfirmasi pesanan, selesai.



Gambar 3 Activity Diagram

Perancangan Wireframe

Pada tahapan *wireframe* dilakukan pembuat gambar kerangka dari bentuk awal sebuah desain dalam penataan item-item sebelum proses pembuatan desain dimulai, agar *prototype* yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahapan *wireframe* dilakukan pembuatan kerangka sederhana atau garis besar paling awal sebelumnya melakukan rancangan *prototype*. Dengan menguraikan secara terperinci penampilan setiap komponen seperti button, teks, menu, image, dan lainnya yang nantinya akan menjadi pedoman dalam pembuatan *prototype* di tahap selanjutnya.

Konsep Visual

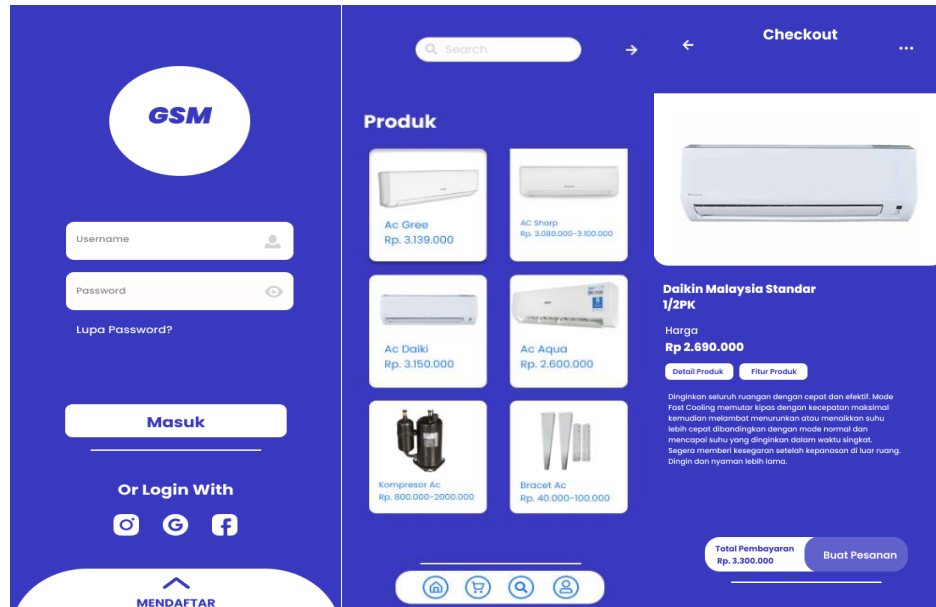
Konsep visual melakukan pemilihan warna, gambar, dan teks yang akan digabungkan ke dalam tahapan *wireframe*. Dalam perancangan desain konsep visual melakukan konsep ide sebuah desain, konsep visual ini terdiri dari warna, font, dan icon. Warna dalam material design membantu designer menerapkan warna ke *user interface* dengan cara yang berarti dan dapat memilih warna pada produk design yang akan dibuat. Warna yang digunakan adalah warna biru (3939BF), warna putih (FFFFFF), warna hitam pekat (000000) dan warna hitam normal (838181) untuk desain. Dalam perancangan desain konsep visual melakukan konsep ide sebuah desain, konsep visual ini terdiri dari warna, font, dan icon.

Prototype

Pembuatan *prototype* dibuat berdasarkan hasil dari tahapan *wireframe*, dengan menambahkan komponen warna, *tipografi*, dan *button*.

Tampilan UI/UX

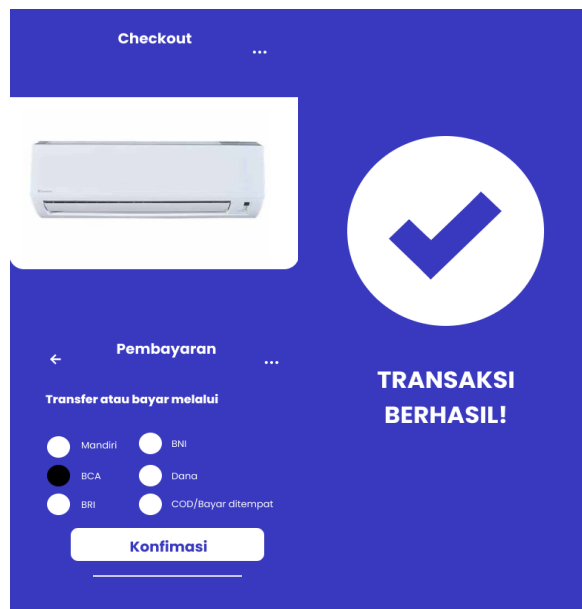
Adapun tampilan UI/UX yang telah didesain menggunakan figma, dapat dilihat dibawah ini :



(a)

(b)

(c)



(d)

Gambar 4. Prototype

Halaman Login

Halaman login adalah halaman ketika sudah memilih menu masuk. Di halaman ini terdapat *username* dan *password* pengguna dengan catatan sudah memiliki akun. Untuk yang belum mempunyai akun maka bisa memilih menu daftar dan akan dialihkan ke pembuatan akun. Untuk melihat design UI/UX dapat dilihat pada gambar (a)

Halaman Produk

Halaman produk adalah berisi tentang produk yang dijual oleh pihak mitra terdapat produk elektronik yang dijual. Adapun pada halaman produk tersebut menampilkan produk-produk elektronik yang tersedia yang bisa dilakukan pemesanan oleh pembeli. Untuk melihat design UI/UX dapat dilihat pada gambar (b).

Halaman Detail Produk

Halaman detail produk merupakan halaman yang menjelaskan detail produk dan filter produk. Pada halaman ini dijelaskan detail produk dan filter produk yang dijelaskan spesifikasi, model, kapasitas dan ukuran. Seluruh informasi mengenai produk ditampilkan dengan jelas pada halaman detail produk. Untuk melihat design UI/UX dapat dilihat pada gambar (c).

Halaman Proses Pembayaran

Halaman pembayaran adalah akhir dari proses. Pada halaman ini produk yang kita beli, harga produk, metode pembayaran dan alamat pengiriman produk. Ketika pengguna sudah memilih menu bayar maka akan ada informasi bahwa transaksi telah berhasil. Pada halaman ini pengguna diarahkan untuk memilih metode pembayaran kemudian diarahkan untuk konfirmasi pembayaran dan transaksi berhasil. Untuk melihat design UI/UX dapat dilihat pada gambar (d).

Testing

Pembuatan kuesioner dalam hal ini membuat daftar pertanyaan sebagai kuesioner untuk responden. Pada tahapan ini bertujuan mendapatkan *feedback* yang nantinya akan digunakan kepada *user*. Setelah responden melakukan tahap testing, selanjutnya akan mengisi sebuah pernyataan berkaitan dengan pengalaman menggunakan desain tersebut. Pada tahap testing ini menggunakan *System Usability Scale* dengan mengajukan 10 pernyataan. Berikut adalah pernyataan yang diajukan kepada responden.

Tabel 5. Pertanyaan Responden

No	Pernyataan
1	Saya berfikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain untuk menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur fitur di sistem ini berjalan sebagaimana mestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

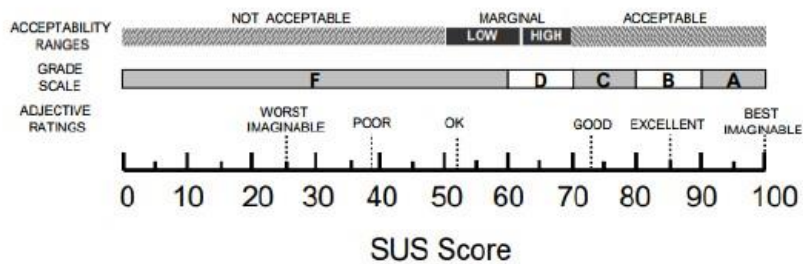
Dari pernyataan yang diajukan tersebut, responden mendapat 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban sendiri memiliki skor yang berguna untuk menghitung *System Usability Scale*. Berikut adalah 5 alternatif jawaban serta skor dari masing masing jawaban yang akan diajukan kepada responden.

Setelah melakukan sebuah pernyataan kepada 20 responden, maka hasil dari pernyataan dalam bentuk skor dari pernyataan berikut adalah jawaban responden:

Tabel 6. Nilai Hasil System Usability Scale

No Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	N(jumlah X 2,5)
R1	4	3	4	3	4	2	4	4	4	3	35	87,5
R2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	1	32	33,5
R3	4	3	4	4	4	4	4	0	4	3	34	85
R4	3	2	3	2	3	2	3	2	2	0	22	55
R5	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	29	72,5
R6	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	34	85
R7	4	3	4	3	3	4	4	3	4	2	34	85
R8	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	34	85
R9	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	20	50
R10	3	3	3	2	3	2	3	3	4	1	27	67,5
R11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R12	3	3	4	1	4	3	4	3	4	1	30	75
R13	4	1	3	1	3	1	3	1	2	1	20	50
R14	1	3	3	4	3	4	3	3	3	4	31	77,5
R15	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
R16	4	3	3	3	4	3	4	3	4	1	32	80
R17	3	3	4	1	4	3	4	3	3	1	29	72,5
R18	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	36	90
R19	4	4	3	4	3	2	3	3	4	4	34	85
R20	4	3	2	4	3	2	4	4	3	4	33	82,5
Jumlah												1.473,5
Nilai Hasil												73,6

Dari hasil akhir tersebut maka didapat nilai 73,6 yang berarti nilai tersebut diatas nilai rata rata dengan kategori *GOOD* yang juga berarti sudah layak diterima atau bisa dipakai.



Gambar 5. System Usability Scale

4. KESIMPULAN

Hasil penilaian ini menggunakan metode system usability scale (SUS) menunjukkan skor 73,6 kategori baik, menunjukkan bahwa sistem e-commerce memiliki tingkat kemudahan pengguna yang baik. Pengguna merasa bahwa antarmuka dan fungsionalitas mudah digunakan dan dipahami. Metode system usability scale digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna dan pendekatan user centered design sebagai fokus utama dalam proses desain mengarah kepada kebutuhan pengguna. Hal tersebut sudah sesuai dengan tujuan penelitian ini yang ingin mengetahui bagaimana kategori implemmentasi dari design UI/UX yang telah diimplementasikan.

REFERENSI

- [1] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [2] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisono J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [3] N. Musthofa and M. A. Adiguna, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang," *J. Ilmu Komput. dan Sci.*, vol. 1, no. 03, pp. 199–207, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [4] G. Dwi, P. Haryanto, and A. Voutama, "Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," *Joutica J. Inform. Unisla*, vol. 8, no. 1, pp. 23–30, 2023, [Online]. Available: <https://www.jurnalteknik.unisla.ac.id/index.php/informatika/article/view/949>
- [5] A. Naser, Syafwandi, and S. Ahdi, "Perancangan User Interface Dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang," *DEKAVE J. Desain Komun. Vis.*, vol. 8, no. 1, pp. i–23, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/100136>
- [6] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan UiuX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf. Mahakarya*, vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [7] N. luh P. G. G. Saraswati, A. A. K. O. Sudana, and N. K. A. Wirdiani, "Perancangan User Interface Berbasis Web Pada SIMRS Modul Sarana Dan Prasarana," *J. Ilm. Teknol. dan Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 154–163, 2020, [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/351372/>
- [8] M. S. Hartawan, "Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film," *Jeis J. Elektro Dan Inform. Swadharma*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2022, doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.
- [9] Eni, "Perancangan UI/UX pada Aplikasi Financial Technology ARENA," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., vol. 9, no. Mi, pp. 5–24, 2023.

- [10] I. U. Khasanah, M. Fachry, N. S. Adriani, N. Defiani, Y. Saputra, and A. Ibrahim, "Penerapan Metode User Centered Design dalam Menganalisis User Interface pada Website Universitas Sriwijaya," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 21–27, 2018, doi: 10.31284/j.integer.2018.v3i2.226.
- [11] W. Hariyani, A. Zakir, and B. O. Sembiring, "Sistem Informasi Administrasi Skripsi Dan Kerja Praktik Pada Program Studi Sistem Informasi Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd), (Studi Kasus Universitas Harapan Medan)," *Djtechno J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 115–125, 2022, doi: 10.46576/djtechno.v3i1.2207.
- [12] Y. P. Savira, I. V Papatungan, and B. Suranto, "Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 28–29, 2020.
- [13] Tb Asyraf Dakhilullah and Beni Suranto, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star," *Automata*, 2022.