

EVALUASI DAN REKOMENDASI PENINGKATAN UI/UX PADA APLIKASI E-PERPUS

Faridah Amaliyah, Teduh Dirgahayu

Jurusan Informatika, Universitas Islam Indonesia

Jalan Kaliurang km 14,5, Sleman, Yogyakarta, (0274) 898444

20523144@students.uii.ac.id

ABSTRAK

E-Perpus, aplikasi digital yang dikembangkan oleh PT. Gramedia Asri Media, dirancang bagi pengguna untuk mengelola dan mengelola perangkat mereka, termasuk handphone dan tablet. Aplikasi ini menawarkan akses mudah ke informasi digital dan pengalaman pengguna (UX) bagi pengguna. Aplikasi ini telah mendapatkan rating 3,7 dari 5 di *play store*, namun masih memerlukan perbaikan pada *user interface* (UI) dan *user experience* (UX). Penelitian bertujuan untuk mengevaluasi UI/UX pada beberapa aplikasi E-Perpus, dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini juga mengeksplorasi peran pengalaman pengguna (UX) dalam fungsionalitas aplikasi. Penelitian ini menggunakan berbagai metode evaluasi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan aplikasi E-Perpus. Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan pengujian usabilitas SUS terhadap 6 pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk memahami perjalanan pengguna dan faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi E-Perpus memiliki beberapa kekurangan, seperti penataan letak fitur yang membingungkan, font yang tidak selaras, dan buku yang terpotong. Meskipun skor SUS menunjukkan kepuasan pengguna, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa beberapa pengguna mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan beberapa perbaikan UI/UX, seperti membuat ukuran font selaras, membuat tata letak yang lebih responsif, dan memperbaiki buku yang terpotong.

Kata kunci : E-Perpus, rekomendasi perbaikan, *user interface*, *user experience*

1. PENDAHULUAN

Aplikasi E-Perpus, yang dikembangkan oleh PT. Gramedia Asri Media dan diluncurkan pada tahun 2019, adalah aplikasi perpustakaan digital yang memungkinkan pengguna untuk meminjam dan membaca buku, majalah, serta surat kabar secara digital [1]. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat *mobile* seperti ponsel dan tablet. Aplikasi ini telah diadopsi oleh lebih dari 100 instansi/perusahaan di Indonesia. Fitur utama aplikasi ini, antara lain: pencarian berdasarkan judul, pengarang, atau kategori; peminjaman dengan informasi buku dan ulasan; pembacaan dan pengembalian buku; dan riwayat peminjaman.

Kegunaan utama aplikasi E-Perpus adalah memberikan akses mudah dan cepat terhadap sumber daya ilmiah dan informasi yang tersedia dalam bentuk digital. Ini memberikan kemudahan bagi pengguna, termasuk mahasiswa, peneliti, serta masyarakat umum untuk mencari referensi dan sumber informasi tanpa harus pergi ke perpustakaan. Aplikasi E-Perpus juga harus memiliki desain antarmuka pengguna (*user interface*, UI) yang baik agar dapat digunakan secara efektif dan memberikan pengalaman pengguna (*user experience*, UX) yang menyenangkan bagi pengguna.



Gambar 1. Grafik rating aplikasi E-perpus di *play store*

Sesuai pada gambar 1, aplikasi ini mendapatkan penilaian 3.7 dari 5 dengan 1.090 ulasan. Namun, aplikasi ini masih memerlukan perbaikan, antara lain pada UI dan UX. Beberapa masalah yang dilaporkan oleh pengguna termasuk aplikasi yang tidak responsif, penggunaan bahasa campuran, pemilihan warna yang membingungkan, dan perbedaan *font* yang membingungkan saat membaca sinopsis.

UI adalah bagian dari aplikasi perangkat lunak yang dapat diakses dan dimengerti oleh manusia. UI mencakup elemen yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dan diajak bicara [2]. Desain dan penyusunan UI harus dipertimbangkan secara cermat untuk menciptakan tampilan yang baik [3]. Interaksi pengguna dengan aplikasi melalui UI. UX yang merupakan persepsi dan respons pengguna terhadap penggunaan atau antisipasi dari aplikasi [2]. UI dan UX saling berhubungan, dengan UI sebagai bagian dari pengalaman pengguna [4]. Aplikasi dengan tata letak yang jelas akan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik [5]. UX bukan hanya tentang cara aplikasi berfungsi, tetapi juga tentang cara interaksi antara pengguna dan produk. Desain UI perlu memahami bagaimana UX mempengaruhi pengguna dalam menggunakan aplikasi [6].

Tujuan penelitian ini adalah melakukan evaluasi UI/UX pada beberapa fitur utama aplikasi E-Perpus. Evaluasi UI/UX dilakukan secara kualitatif melalui observasi dan wawancara, dan kuantitatif melalui pengujian usabilitas. Penelitian ini kemudian memberikan rekomendasi peningkatan UI/UX aplikasi E-Perpus.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus mengajukan teori-teori sebagai kerangka yang berguna untuk menggambarkan sudut pandang peneliti dalam memandang masalah yang diteliti. Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut, peneliti harus menyusun kerangka teori sebagai landasan teori untuk menggambarkan masalah yang dipilih dari sudut pandang mana [7].

Landasan teori adalah alur logika yang berisi sekumpulan konsep, definisi, dan proporsi yang disusun secara sistematis [8]. Landasan teori inilah yang menjadi landasan dasar bagi penelitian yang dilakukan [9]. Oleh karena itu, menciptakan landasan teori yang baik dan benar dalam penelitian merupakan salah satu hal yang penting, karena landasan teori akan menjadi pondasi dan landasan dari penelitian itu sendiri.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik ini telah dilakukan sebelumnya, penelitian tersebut dijadikan referensi atau acuan untuk digunakan menyusun penelitian ini. Penelitian ini menganalisis masalah *usability* pada aplikasi E-Perpus Purwakarta dan merancang solusi untuk masalah-masalah tersebut dengan metode yang digunakan melibatkan *double diamond* dan *think aloud* untuk mengidentifikasi masalah *usability* dan mengukur tingkat *usability* [10]. Penelitian ini menganalisis masalah *usability* pada aplikasi E-Perpus Purwakarta dan merancang solusinya. Metode yang digunakan adalah *double diamond* dan *think aloud*. Dalam sesi *think aloud* dengan delapan pengguna, ditemukan masalah seperti penempatan tombol yang kurang tepat, tidak ada tombol pendaftaran, dan desain yang monoton. Evaluasi awal menunjukkan skor netral, tetapi setelah perancangan ulang, skor *usability* meningkat secara signifikan. Perancangan ulang berhasil mengatasi masalah sebelumnya dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

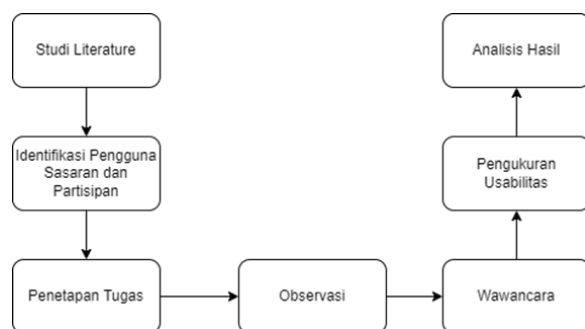
Penelitian serupa memberikan rekomendasi desain *user interface* dan *prototype* pada aplikasi iPusnas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk evaluasi yang lebih baik, serta menganalisis *user experience* guna mendapatkan nilai kegunaan (*usability*) [11]. Studi membahas perpustakaan digital iPusnas yang menyediakan koleksi buku elektronik secara gratis dan *online*. Namun, penggunaan aplikasi iPusnas kurang mendapatkan apresiasi dari pengguna. Rating di *play store* sebesar 3,8 dan di *appstore* sebesar 2,8 menunjukkan ketidakselarasan antara rating dan komentar terkait tampilan dan kendala saat menggunakan aplikasi. Beberapa masalah terkait tampilan dan pengalaman pengguna perlu diperbaiki. Penelitian ini memberikan rekomendasi desain *user interface* dan *prototype* untuk meningkatkan kepuasan pengguna pada aplikasi iPusnas. Metode yang digunakan adalah *Goal Direct Design* (GDD) yang melibatkan enam tahap, yakni *research*, *modelling*, *requirements*, *framework*, *refinement*, dan *support*. Pengujian *usability* pada 307 responden umum

mencapai nilai 80 dari 100, mendapat peringkat B (*good*) dalam skor SUS. Meskipun demikian, masih ada permasalahan dan kendala yang dialami pengguna saat menggunakan aplikasi. Desain rekomendasi dianggap layak digunakan oleh pengguna.

Penelitian selanjutnya mengevaluasi *usability* aplikasi *mobile library* KPAD kota Malang dan mengidentifikasi beberapa permasalahan seperti navigasi yang kurang nyaman, kurangnya pemberitahuan saat kesalahan *password*, tidak konsisten dalam pemakaian bahasa, penempatan menu yang kurang efisien, dan tampilan yang kurang menarik [12]. Penelitian ini bertujuan mendalaminya permasalahan *usability* pada aplikasi dan mengukur tingkat *usability* pada aplikasi *mobile library* perpustakaan kota Malang. Selain itu, memberikan saran desain perbaikan antarmuka pengguna agar meningkatkan *usability* aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *usability testing* yang melibatkan pengujian tugas secara langsung kepada pengguna untuk mengukur aspek efisiensi, kemajuan pembelajaran, dan kesalahan, serta penyebaran kuesioner *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur aspek kepuasan.

Dari penelitian-penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dengan penelitian peneliti dalam membuat redesain aplikasi E-Perpus. Walaupun demikian, terdapat juga perbedaan pada kebutuhan dan fungsi yang perlu diterapkan pada rancangan sistem informasi yang dibuat, sehingga pembahasan pada penelitian ini memerlukan penyelesaian masalah yang berbeda.

3. METODE PENELITIAN



Gambar 2. Tahapan evaluasi

Dalam melakukan penelitian ini, dibuat beberapa tahapan evaluasi seperti pada gambar 2 untuk memperjelas proses ini. Evaluasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan aplikasi E-Perpus. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan pengukuran *usabilitas*.

3.1. Studi Literature

Studi literatur dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan buku, majalah, dan sumber lain yang

relevan dengan tujuan penelitian [6]. Tujuan studi literatur adalah mempelajari teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, memperluas pengetahuan, dan memberikan referensi yang mendukung hasil penelitian [13].

3.2. Identifikasi Pengguna Sasaran dan pengguna

Identifikasi pengguna sasaran merupakan langkah penting dalam menentukan pengguna yang akan dilibatkan dalam penelitian ini. Kriteria pemilihan pengguna berdasarkan kriteria demografi meliputi umur, jenis kelamin, status, pendidikan, pekerjaan, dan lokasi tempat tinggal. Kriteria selanjutnya psikografi meliputi biografi, motivasi, hal yang disukai dan hal yang tidak disukai. Teknografi meliputi perangkat yang digunakan oleh pengguna. pengguna sebanyak 6 orang dibedakan dalam dua kelompok, yaitu (a) 3 pengguna yang sudah pernah menggunakan aplikasi dan (b) 3 pengguna yang belum pernah menggunakan aplikasi.

3.3. Penetapan Tugas

Tugas-tugas yang harus dilakukan pengguna ditetapkan sebagai *user stories*. Terdapat 5 tugas yang telah ditetapkan, yaitu:

- Sebagai pembaca buku, saya ingin meminjam buku secara *online*, sehingga saya bisa membaca buku dimanapun dan kapanpun saya bisa.
- Sebagai pembaca buku, saya ingin melihat buku secara *online* berdasarkan kategori yang ada, sehingga bisa memilih buku yang diminati.
- Sebagai pembaca buku, saya ingin mencari buku berdasarkan nama penerbit, sehingga saya bisa meminjam buku yang saya inginkan.
- Sebagai pembaca buku, saya ingin melihat riwayat buku yang pernah saya pinjam sebelumnya, sehingga saya dapat membaca buku yang sebelumnya telah dipinjam.
- Sebagai pembaca buku, saya ingin melihat buku yang saya pinjam sekarang, sehingga saya dapat membacanya secara *offline*.

3.4. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati pengguna dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Data observasi dinyatakan sebagai *user journey* yang menggambarkan proses interaksi pengguna dari awal hingga akhir saat menggunakan aplikasi [14]. Suatu *user journey* merangkum perilaku pengguna, termasuk fitur-fitur yang digunakan, tindakan yang dilakukan, dan kesalahan yang terjadi.

Observasi dilakukan untuk mengevaluasi aplikasi E-Perpus, mencakup fitur-fitur seperti warna, layout, *font* dan informasi yang disampaikan pada aplikasi ini. Identifikasi mengenai fitur-fitur yang akan dibuat sesuai dari permasalahan yang telah didapat sebelumnya akan dibuat sebuah desain UI/UX.

3.5. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pengguna setelah menyelesaikan tugas yang diberikan. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan pengalaman pengguna, yaitu:

- Bagaimana pengalaman Anda dalam mencari dan menemukan buku atau materi di E-Perpus?
- Apakah Anda merasa bahwa aplikasi ini mudah dalam penggunaannya? Sertakan alasannya
- Bagaimana pendapat Anda tentang kualitas konten buku yang tersedia di aplikasi?
- Bagaimana Anda menilai fitur daftar tunggu, sedang dipinjam, dan riwayat peminjaman?
- Apakah Anda pernah mengalami kendala saat menggunakan aplikasi ini? Jika ya, apa jenis masalah yang Anda hadapi?
- Fitur apa yang anda sukai dan fitur apa yang anda tidak sukai?
- Apakah ada fitur atau fungsi tambahan yang Anda harapkan akan ditambahkan ke dalam aplikasi E-Perpus?
- Apakah Anda akan merekomendasikan E-Perpus kepada orang lain? Jika iya Mengapa kalau tidak mengapa?

3.6. Pengukuran Usabilitas

Pengukuran dilakukan menggunakan SUS (*System Usability Scale*). pengguna diberikan kuesioner dengan 10 item pernyataan yang harus dinilai dengan skala 1-5 [15]. Skor dari pilihan jawaban tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skala penilaian skor

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-Ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Skor rata-rata SUS dari seluruh pengguna akan digunakan untuk menentukan predikat hasil penilaian. Predikat hasil penilaian ditentukan berdasarkan SUS *score percentile rank* [16] dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. SUS *score percentile rank*

Predikat	Keterangan
Sangat Baik	>80,3
Baik	68 -80,3
Cukup	68
Buruk	51 – 68
Sangat Buruk	< 51

3.7. Analisis Hasil

Data hasil observasi, wawancara dan pengukuran usabilitas dianalisis untuk mengidentifikasi temuan utama dan digunakan sebagai dasar untuk memberikan rekomendasi perbaikan pada aplikasi E-Perpus.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, akan dipaparkan hasil-hasil dari evaluasi yang telah dilakukan terhadap antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi E-Perpus. Evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan wawancara mendalam dengan pengguna untuk mendapatkan wawasan yang lebih komprehensif. Berdasarkan temuan tersebut, berbagai rekomendasi perbaikan akan diuraikan untuk meningkatkan kinerja dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi ini.

4.1. Observasi



Gambar 3. Pelaksanaan Observasi dengan pengguna 1



Gambar 4. Pelaksanaan Observasi dengan pengguna 2

Hasil observasi menunjukkan bahwa pengguna dapat mengatasi tantangan dan menghadapi situasi selama penyelesaian tugas. pengguna juga mampu memahami petunjuk dan menggunakan aplikasi dengan lancar. Beberapa pengguna melakukan kesalahan tetapi kemudian bisa memperbaiki

kesalahan yang dibuat. Respons cepat dan kemampuan belajar dari kesalahan menjadi ciri menonjol dari sebagian pengguna. Pada gambar 3 dan 4 menampilkan berbagai situasi dan aktivitas yang terjadi selama kegiatan observasi berlangsung, memperlihatkan interaksi antara peserta serta metode yang digunakan untuk mengumpulkan data secara rinci.

4.2. Wawancara

Hasil wawancara dapat dirangkum sebagai berikut. Fitur yang disukai adalah fitur riwayat peminjaman dan fitur pinjam buku. Fitur yang tidak disukai adalah filter katalog umum yang terlalu terbatas, kesulitan membaca ringkasan buku karena ukuran tulisan berbeda, dan font yang tidak jelas. pengguna juga mengharapkan penambahan filter pada pencarian buku, penambahan fitur keluar akun pada profil, dan fitur bantuan. pengguna juga mengungkapkan bahwa tata letak kategori terlihat kurang jelas dan fitur kategori sulit ditemukan. Perbaikan yang diusulkan antara lain penataan ulang tata letak kategori, perbaikan tampilan buku, penambahan fitur sukai buku, dan peningkatan ketersediaan buku yang bervariasi.

pengguna yang sudah pernah menggunakan aplikasi E-Perpus menyukai kemudahan penggunaan dan fitur riwayat peminjaman, namun mengkritik perbedaan ukuran tulisan dan kurangnya tombol kembali. pengguna yang belum pernah menggunakan aplikasi mengalami kesulitan mencari buku, namun tetap mengapresiasi kemudahan penggunaan dan kualitas konten buku.

4.3. Pengujian Usabilitas

System Usability Scale (SUS) digunakan untuk mengevaluasi penggunaan sistem atau aplikasi dan mengukur tingkat kepuasan pengguna. Skala ini terdiri dari pernyataan yang dinilai oleh pengguna untuk memberikan gambaran tentang tingkat kegunaan sistem. Untuk melihat hasil dari SUS dapat dilihat seperti pada tampilan di tabel 3.

Tabel 3. Hasil pengujian usabilitas

Pernyataan	User 1*	User 2*	User 3*	User 4	User 5	User 6
Saya akan sering menggunakan sistem ini	5	1	4	4	4	4
Saya rasa sistem ini terlalu kompleks	1	5	3	2	2	2
Saya pikir sistem ini mudah digunakan	5	2	4	5	5	5
Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini	2	3	1	3	2	1
Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	5	3	4	4	4	5
Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini	1	3	4	2	2	2
Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat	5	2	3	5	4	5
Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	1	2	2	2	2	1
Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini	5	2	3	3	4	5
Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini	1	5	3	4	4	1
Skor SUS	97.5	30.0	62.5	70.0	72.5	92.5
Rata-Rata	70.8					
Predikat	Baik					

* = pengguna yang pernah menggunakan aplikasi

Berdasarkan hasil SUS di Tabel 3, pengguna aplikasi E-Perpus memberikan skor rata-rata 70.8 dengan predikat "Baik." Namun demikian, beberapa pengguna menghadapi kesulitan dalam menggunakan aplikasi dan mengkritik penataan letak yang belum sesuai.

4.4. Analisis Hasil

Analisis ini melibatkan berbagai pendekatan hasil observasi, wawancara, dan pengujian usabilitas. Pada observasi, terdapat variasi respons dari pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas di aplikasi ini. Hasil variasi respon dari pengguna menyatakan bahwa ada beberapa fitur yang disukai yaitu, Filter pencarian, unduh buku, dan sistem rating buku. Namun, ada beberapa pengguna yang mengalami kendala seperti filter katalog yang terbatas dan kesulitan membaca ringkasan buku. Pada tahap wawancara dengan pengguna mengungkapkan preferensi dan kendala dalam menggunakan aplikasi. Fitur yang disukai meliputi filter pencarian buku, kemampuan unduh buku, dan sistem rating. Namun, pengguna menghadapi masalah dengan *font* yang berbeda dalam sinopsis dan informasi buku, serta kurangnya tombol *back* setelah memilih kategori.

Pada pengujian usabilitas, pengguna merasa puas dengan aplikasi ini dengan skor SUS 70.8 yang mendapatkan predikat baik. Namun demikian, hasil ini tidak mencerminkan dari hasil analisis *user journey* yang dilakukan oleh pengguna dikarenakan ada beberapa pengguna yang kebingungan dalam menggunakan aplikasi. Beberapa pengguna mengeluhkan ukuran *font* dan ketidakterlihatan sub menu dalam aplikasi ini.

Pada studi kasus ini memiliki kelebihan, tetapi perlu beberapa perbaikan. Pengguna mengalami kesamaan dalam penggunaan aplikasi, tetapi terdapat perbedaan dalam menyelesaikan tugas, menunjukkan adanya potensi peningkatan. Observasi tidak sesuai dengan hasil dari SUS, sehingga perlu desain ulang untuk penggunaan aplikasi. Beberapa saran dari peneliti adalah ukuran *font* dibuat selaras sehingga pengguna tidak bingung, membuat tata letak yang lebih responsif untuk pengguna, dan memperbaiki buku yang terpotong sehingga pengguna tidak kesulitan dalam membaca buku. Hal ini akan meningkatkan kualitas UI/UX E-Perpus dan memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pengguna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Peneliti melakukan evaluasi UI/UX terhadap aplikasi E-Perpus kepada 6 pengguna. Hasil pengujian usabilitas menggunakan SUS memperoleh skor SUS 70.8 yang menunjukkan kepuasan pengguna. Namun analisis hasil observasi menunjukkan kebingungan beberapa pengguna. Beberapa permasalahan sering dikeluhkan oleh pengguna, terutama terkait dengan penata letak fitur dalam aplikasi. pengguna merasa penata letak fitur kategori yang terlalu kecil dan penggunaan *font* yang berbeda di dalam aplikasi

membuat pengguna kebingungan dalam menggunakan aplikasi. Dari temuan-temuan tersebut, penelitian ini mengusulkan beberapa rekomendasi untuk perbaikan UI/UX. Rekomendasi perbaikan UI/UX E-Perpus adalah dengan membuat ukuran *font* selaras, membuat tata letak yang lebih responsif, serta memperbaiki buku yang terpotong agar pengguna tidak kesulitan membaca. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti mempunyai beberapa saran-saran sebagai berikut: Untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan perancangan antarmuka yang telah dibuat sehingga menjadi produk yang dapat membantu pengguna kedepannya serta dapat dilakukan pengujian kembali pada hasil perbaikan antarmuka pengguna yang telah dilakukan dengan menggunakan metode yang berbeda. Untuk pihak perusahaan PT. Gramedia Asri Media disarankan untuk melakukan perbaikan sesuai hasil penelitian, mengingat tujuan dilakukannya pembaruan untuk mendapatkan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pengguna dalam menggunakan aplikasi. Namun, keputusan perbaikan tersebut dapat disesuaikan kembali dengan sumber daya yang dimiliki oleh perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. A. Media, "ePerpus - Perpustakaan Digital - Apps on Google Play." [Online]. Available: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsfoundry.eperpus>
- [2] M. D. Pradana, A. Sukmaaji, and A. P. Widodo, "Analisa dan Perancangan UI/UX dengan Lean UX pada Kampung Inggris Pare Kediri," 2023.
- [3] A. V. Pratama, "Perancangan User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Prototype Aplikasi Mobile AIS Menggunakan Metode Lean UX," pp. 1–321, 2020.
- [4] A. R. Setiadi and H. Setiaji, "Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor," Automata, vol. 1, no. 2, pp. 228–233, 2020.
- [5] I. K. S. Wijaya and C. R. A. Pramatha, "Implementasi A/B Testing sebagai peningkatan pengalaman pengguna pada aplikasi masterfish diukur dengan Conversion Rate," JELIKU (Jurnal Elektron. Ilmu Komput. Udayana), vol. 12, no. 1, p. 153, 2023, doi: 10.24843/jlk.2023.v12.i01.p17.
- [6] Y. Dina, "User Interface (UI) and User Experience (UX) Design on A Website-Based Document Archiving Information System in Tegal District," Inst. Telkom Telkom Purwokerto, 2022, doi: <http://repository.ittelkom-pwt.ac.id/id/eprint/7967>.
- [7] M. R. Fahreza, "DETERMINAN YANG MEMPENGARUHI PERTUMBUHAN EKONOMI PROVINSI DI INDONESIA," Politek. Negeri Sriwij., 2020, [Online].

- Available:
<http://eprints.polsri.ac.id/id/eprint/8978>
- [8] M. M. Simbolon, "BENTUK PENYAJIAN ANSAMBEL GONDANG SABANGUNAN SEBAGAI PENGIRING TORTOR PADA PESTA ADAT TUGU SILAHISABUNGAN DI DESA SILALAH NABOLAK KECAMATAN SILAHABUNGAN KABUPATEN DAIRI," 2016, [Online]. Available: <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/4694>
- [9] B. I. Ervandi, "PENGARUH FASILITAS RUANG TUNGGU TERHADAP KENYAMANAN PENUMPANG DI BANDAR UDARA INTERNASIONAL SUPADIO PONTIANAK," STTKD Sekol. Tinggi Teknol. kedirgantaraan., 2021, [Online]. Available: <https://digilib.sttkd.ac.id/id/eprint/1734>
- [10] F. N. Zaman, "Analisis dan perancangan ulang UI/UX pada aplikasi E-Perpus dengan metode Double Diamond," UIN Sunan Gunung Djati Bandung., 2023, doi: <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/79935>.
- [11] R. N. Hiryan, "ANALISIS DAN PERANCANGAN ULANG DESAIN USER INTERFACE UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI IPUNAS MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECT DESIGN(GDD)," Repos. UPN Veteran Jakarta, 2023, [Online]. Available: <http://repository.upnvj.ac.id/25313/1/ABSTRAK.pdf%0A>
- [12] D. S. Wibawa, Y. T. Mursityo, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Library Perpustakaan Kota Malang menggunakan Metode Usability Testing," J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput., vol. 4, no. 9, pp. 3185–3192, 2020.
- [13] P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, "Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi," JST (Jurnal Sains dan Teknol., vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020, doi: 10.23887/jstundiksha.v9i1.24691.
- [14] A. D. Putra and T. Armanda, "Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm," J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak, vol. 1, no. 1, pp. 17–24, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.145.
- [15] V. Yoga and P. Ardhana, "Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)," J. Informatics, Electr. Electron. Eng., vol. 2, no. 1, pp. 5–11, 2022.
- [16] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed., vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.