

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENJUALAN FURNITURE INTERIOR & BUILD PADA TOKO STEPLINE MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN (GDD)

Nigel Putra Christover Sitorus, Irsan Jaelani, Yusuf Muhyidin

Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknik

Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana, Jalan Cikopak No.53, Mulyamekar, Kec. Babakancikao, Kabupaten

Purwakarta, Jawa Barat 41151, Indonesia

nigelputra81@wastukencana.ac.id

ABSTRAK

User Interface (UI) berperan penting dalam memberikan kesan awal yang baik kepada pengguna mulai dari desain *visual* hingga tata letak *tools* pada aplikasi *mobile*. Sedangkan *User Experience* (UX) membantu membangun interaksi antara pengguna dengan aplikasi *mobile*, seperti pengalaman yang dialami pengguna dalam menggunakan aplikasi hingga pengalaman untuk menemukan dan memahami informasi yang tersedia. Toko Stepline membutuhkan sebuah perancangan UI/UX dengan tujuan untuk memudahkan pemilik maupun pelanggan dalam proses transaksi yang lebih mudah kedepannya dan untuk memastikan bahwa aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD) peneliti dapat mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan pengguna. Hasil perancangan ini dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode ini berfokus pada kebutuhan dan tujuan pengguna. dengan melakukan pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai pengujian hasil penelitian mendapatkan hasil skor 70,5 dengan grade C dikategorikan *Acceptable*.

Kata kunci : *User Interface, User Experience, Goal Directed Design, System Usability Scale*

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat karena telah menjadi bagian integral dari kehidupan mereka. Perusahaan dan organisasi bergantung pada teknologi informasi dan sistem informasi untuk menjalankan proses bisnis mereka. Teknologi informasi memiliki infrastruktur dan sumber daya manusia yang dapat membantu bisnis dalam mengumpulkan, mengatur, dan menganalisis data. Selain itu, teknologi informasi sangat penting bagi bisnis untuk meningkatkan nilai yang diberikan kepada konsumen. [1]

User Interface (UI) berperan penting dalam memberikan kesan awal yang baik kepada pengguna mulai dari desain *visual* hingga tata letak *tools* pada aplikasi *mobile*. Sedangkan *User Experience* (UX) membantu membangun interaksi antara pengguna dengan aplikasi *mobile*, seperti pengalaman yang dialami pengguna dalam menggunakan aplikasi hingga pengalaman untuk menemukan dan memahami informasi yang tersedia. UI dan UX yang dirancang sangat berpengaruh bagi kenyamanan pengguna, untuk menyediakan UI dan UX yang sesuai maka diperlukan analisis yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Sebuah perancangan UI/UX diperlukan adanya metode atau pendekatan yang terstruktur sebagai gambaran proses pada sebuah perancangan. Metode *Goal Directed Design* (GDD) adalah cara untuk mengatur desain interaksi sesuai dengan tujuan, yaitu apa yang diharapkan pengguna saat menggunakan produk. Metode ini terdiri dari enam proses: *Research*,

modelling, requirements, framework, refinement, dan support.

Pada penelitian kali ini objek yang diteliti adalah salah satu toko *furniture* yang ada di Purwakarta yaitu toko *Furniture Stepline*. Toko tersebut berdiri sejak tahun 2019 di Tangerang dan pindah pada tahun 2021 ke Purwakarta. Berdasarkan wawancara dengan pemilik toko, salah satu permasalahan yang dihadapi toko ini yaitu adanya beberapa pelanggan toko Stepline yang ingin memesan barang akan tetapi terkendala saat melakukan transaksi dimana pemesanan masih dilakukan secara manual. Sedangkan pada saat ini perkembangan teknologi sudah semakin maju dimana pemesanan barang bisa melalui aplikasi atau secara online dengan mudah dan cepat. Maka dari itu toko Stepline membutuhkan sebuah perancangan UI/UX dengan tujuan untuk memudahkan pemilik maupun pelanggan dalam proses transaksi yang lebih mudah kedepannya dan untuk memastikan bahwa aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian pada penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Menurut Jogiyo dalam bukunya "Analisis dan Desain", perancangan adalah tahap setelah analisis siklus pengembangan sistem. Ini dapat mencakup gambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Ini juga mencakup mengkonfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem.[2]

2.2. User Interface (UI)

User Interface adalah salah satu hal yang harus diperhatikan saat membuat aplikasi adalah antarmuka, atau *interface*, karena seberapa mudah aplikasi digunakan pengguna. [3]

User Interface adalah tampilan yang berinteraksi langsung dengan pengguna dan berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan sistem sehingga perangkat elektronik seperti komputer, tablet, smartphone, dan lainnya dapat dioperasikan dengan baik [9]

2.3. User Experience (UX)

User experience, yang berasal dari kata *user*, yang artinya pengguna, dan *experience*, yang artinya pengalaman, merupakan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau media. Pengalaman pengguna ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mencapai keinginannya untuk berinteraksi atau mencari informasi dari suatu produk atau media, dan didukung oleh UI yang baik juga harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. [4]

2.4. Aplikasi

Satu unit perangkat lunak yang disebut aplikasi adalah yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan untuk berbagai aktivitas, seperti game, sistem bisnis, layanan masyarakat, iklan, atau semua proses yang hampir selalu dilakukan manusia. [5]

Aplikasi, menurut Sri Widiyanti, adalah *software* (perangkat lunak) yang berfungsi sebagai *front end* pada sebuah sistem dan berfungsi untuk mengelola berbagai jenis data sehingga memberikan manfaat bagi pengguna dan sistem yang terkait [10]

2.5. Goal Directed Design (GDD)

Salah satu metode desain yang berpusat pada pengguna, *goal-directed design*, dikembangkan oleh Alan Cooper untuk menggabungkan tujuan yang berbeda-beda. Metode ini berfokus pada mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pengguna dan kemudian memasukkannya secara langsung ke dalam desain produk atau aplikasi. GDD dapat membantu menentukan tujuan pengguna dan membuat aplikasi untuk mencapainya. Metode *goal directed design* (GDD) memiliki 6 fase, yaitu *Research*, *Modelling*, *Requirements*, *Framework*, *Refinement*, dan *Support* [6]

2.6. System Usability Scale (SUS)

Kegunaan dan kepuasan pengguna saat menggunakan suatu aplikasi dapat diukur melalui kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Kuesioner terdiri dari sepuluh pertanyaan dan lima skala pilihan jawaban. Responden dapat menggunakan nomor 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju) untuk menjawab pertanyaan ini. Kuesioner juga dapat digunakan untuk mengevaluasi aplikasi. [7]

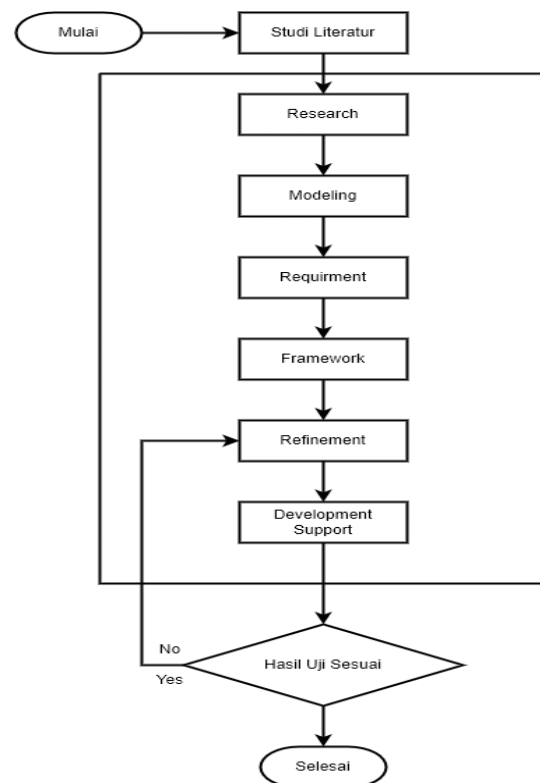
2.7. Figma

Salah satu alat desain berbasis *cloud* gratis yaitu Figma mirip dengan *Sketch* dan *Adobe XD* dari segi fungsionalitas dan fitur, dan dapat digunakan di aplikasi *desktop* atau *browser* di *Windows* dan *MAC OS*. Namun, ada satu fitur yang membuat Figma lebih baik, yaitu kemampuan untuk bekerja sama dalam tim. Singkatnya, Figma adalah aplikasi desain UI dan UX berbasis *browser* yang memberi pengguna semua alat yang mereka butuhkan untuk tahap desain proyek, termasuk alat vektor yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, serta kemampuan *prototyping* dan pembuatan kode untuk *hand-off*. Saat ini (mungkin) alat desain antarmuka terbaik di industri, dengan fitur canggih yang membantu tim dalam setiap tahap proses desain [8]

3. METODE PENELITIAN

3.1. Kerangka Penelitian

Gambar 1 menunjukkan kerangka penelitian, yang merupakan gambaran umum dari penelitian yang dilakukan.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain :

1. Observasi

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data dimulai dengan melakukan observasi langsung di Stepline interior dan build. Tujuan dari proses ini adalah untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk melengkapi bahan penelitian.

2. Wawancara
Wawancara dilakukan kepada pemilik dan pembeli *interior* bangunan di stepline dengan tujuan agar dapat mengetahui kebutuhan apa saja yang di perlukan pengguna untuk membuat perancangan aplikasi penjualan *interior* bangunan di stepline.
3. Studi Literatur
Teknik pengumpulan data studi literatur berupa jurnal, karya ilmiah, dan studi pustaka lainnya digunakan sebagai penunjang keilmuan untuk penelitian ini. Dengan mencari studi kasus yang bisa di jadikan sebagai acuan pada penelitian ini.

3.3. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan untuk menyelidiki desain UI dan pengalaman pengguna ini menggunakan metode perancangan *Goal Directed Design* (GDD). Berikut tahapan-tahapan pada penerapan metode GDD:

3.3.1 Research

Tahapan ini dilakukan dengan mengumpulkan data awal penelitian melalui wawancara dan observasi dengan stakeholder dan pengguna akhir serta meninjau literatur. Tahap ini menghasilkan hasil penelitian.

3.3.2 Modelling

Pemilihan *persona* yang bertanggung jawab atas perancangan aplikasi atau *website* melakukan proses ini. Dalam proses perancangan sistem, karakter *persona* digunakan sebagai pendekatan. Tahapan ini menghasilkan pemodelan *persona*, perjalanan pengguna, atau interaksi *persona* dengan lingkungan sekitar.

3.3.3 Requirements

Tahapan ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan setiap *persona* yang ada. Data diperoleh dari gambaran *persona* yang beroperasi di sistem. Hasilnya adalah pendefinisian kebutuhan yang menyeimbangkan kebutuhan pengguna, bisnis, dan teknis untuk rancangan desain yang diperlukan.

3.3.4 Framework

Perancangan interaksi antar kerangka dengan alat visual digunakan untuk mencapai tujuan ini. Pada titik ini, komponen fungsi yang ada didefinisikan, seperti wireframe aplikasi atau *website* dan skenario konteks yang menunjukkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem. Dengan tahapan ini, konsep rancangan desain yang stabil dibuat dan struktur formal yang rinci ditunjukkan.

3.3.5 Refinement

Untuk mencapai tujuan ini, dirancang aplikasi dan web yang memiliki fitur antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, dan informasi pendukung.

3.3.6 Support

Tahapan ini digunakan untuk menilai dan menguji rancangan antarmuka yang telah dibuat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Research

Pada tahapan pertama yaitu *Research*, penulis melakukan wawancara terstruktur dengan pihak toko yaitu Siknory Sinaga, yang merupakan pemilik toko Stepline *interior design & build* dengan mengajukan pertanyaan yang ada pada lampiran. Hasil wawancara dapat disimpulkan seperti yang ada pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Wawancara Pemilik Toko Stepline

No	Pertanyaan	Hasil
1.	Mengetahui apakah pihak toko pernah atau sedang melakukan pengembangan terkait aplikasi.	Pada saat ini toko stepline ingin membuat suatu aplikasi <i>mobile</i> akan tetapi terkendala untuk merancang tampilan <i>interface</i> .
2.	Mengetahui tujuan dibuatnya aplikasi toko dan target penggunanya.	Dimana nantiya dengan adanya aplikasi <i>mobile</i> stepline dapat membantu memudahkan para pembeli barang dalam memesan barang.
3.	Mengetahui penjelasan mengenai layanan dan informasi yang tersedia pada toko serta pengelolaan informasi secara lebih jelas dan mendalam.	Mendapatkan informasi barang baru yang ada di toko stepline

Tabel 2. Hasil Wawancara Kepada User

No	Pertanyaan	Hasil
1.	Untuk mengetahui pengalaman dan tanggapan pengguna dalam menggunakan aplikasi.	a. Dapat melakukan aktivitas sehari-hari b. Dapat memudahkan transaksi c. Dapat memudahkan berbelanja
2.	Mengetahui tujuan dari pengguna dalam menggunakan aplikasi pemesanan <i>interior</i> .	a. Mempermudah dalam melakukan pemesanan <i>interior</i>
3.	Mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna dalam menggunakan aplikasi pemesanan <i>interior</i> .	a. Mengetahui barang apa saja yang tersedia b. Dapat mempermudah transaksi Ketika memesan

4.2. Modelling

Pada tahap *modelling* sebuah *user persona* yang telah diperoleh berdasarkan hasil wawancara kepada pengguna pada tahapan *research*. Berikut merupakan beberapa informasi kategori kelompok *persona* yang menjadi gambaran masing-masing pengguna, yaitu :

1. Demographic

Berisikan sebuah informasi mengenai nama pengguna, usia, jenis kelamin, pekerjaan pengguna dan lokasi pengguna.

2. Behaviour Technology

Terdapat sebuah informasi dan kebiasaan *user* dalam menggunakan teknologi, elektronik dan internet.

3. Goals

Terdapat informasi mengenai tujuan pengguna dengan adanya aplikasi pemesanan barang.

4. User Needs

Terdapat informasi mengenai kebutuhan yang pengguna butuhkan dan inginkan dari aplikasi pemesanan barang.

5. Impacts

Terdapat informasi mengenai keuntungan yang pengguna dapatkan Ketika menggunakan aplikasi pemesanan barang.

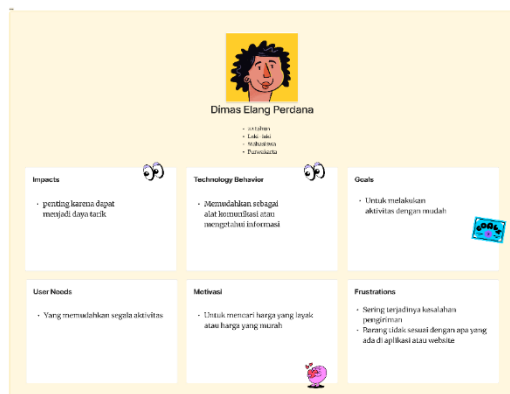
6. Frustration

Terdapat informasi mengenai hal hal yang menjadi permasalahan pada pemesanan barang

7. Motivation

Terdapat informasi mengenai apa yang menjadi alasan pengguna dalam menggunakan aplikasi pemesanan barang.

Berikut ini merupakan *user persona* yang telah dibuat dari hasil kesimpulan jawaban wawancara pada penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 2. User Persona

4.3. Requirement

Pada tahap ini, dimasukkan konteks skenario dan informasi yang dibutuhkan pengguna yang telah diperoleh dari *user persona* selama tahap *modelling*. Konteks skenario juga dapat digambarkan sebagai adegan yang dilakukan pengguna secara terstruktur untuk melakukan aktifitas.

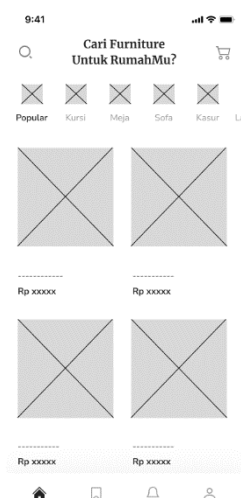
Tabel 3. Konteks Skenario

No	Tujuan	Task	Skenario
1	Menggunakan aplikasi	Membuka aplikasi	Pengguna membuka aplikasi dengan halaman awal
2	Masuk pada aplikasi	Memilih menu mulai pada home aplikasi	Pengguna dapat memilih menu mulai di aplikasi. Orang yang memiliki akun sebelumnya dapat

No	Tujuan	Task	Skenario
			menggunakan aplikasi secara menyeluruh dengan memasukkan email dan password yang telah mereka masukkan sebelumnya.
3	Daftar pada aplikasi	Memilih menu <i>sign up</i> pada halaman <i>sign up</i>	Pengguna dapat memilih menu <i>sign up</i> pada aplikasi. Pengguna mengisi data diri, setelah semua data diri telah di isi pengguna dapat menggunakan aplikasi secara menyeluruh.
4	Halaman beranda	Telah melakukan masuk atau daftar pada akun	Pengguna akan langsung menuju ke halaman beranda utama setelah melakukan masuk atau daftar pada aplikasi
5	Melakukan pemesanan barang	Memilih barang	Saat pengguna ingin memesan barang, pengguna dapat memilih barang yang ingin di beli tersedia informasi atau, warna barang, deskripsi barang dan harga barang.

4.4. Perancangan Wireframe

1. Wireframe Beranda



Gambar 3. Wireframe Beranda

Pada gambar 3 *Wireframe Beranda*, setelah *user* melakukan pendaftaran atau masuk pada aplikasi *user* menuju halaman beranda dimana berisi beberapa barang pilihan yang ada di *stepline*. *User* dapat melihat nama barang, barang populer, serta barang barang lain dan harga barang.

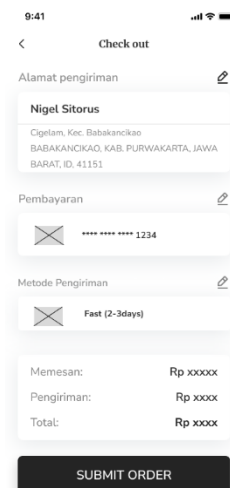
2. Wireframe Produk



Gambar 4. Wireframe Produk

Pada Gambar 4 *Wireframe Produk*, setelah *user* memilih dan memesan barang, *user* dapat melakukan transaksi selanjutnya dengan mengklik masukan keranjang.

3. Wireframe Check Out

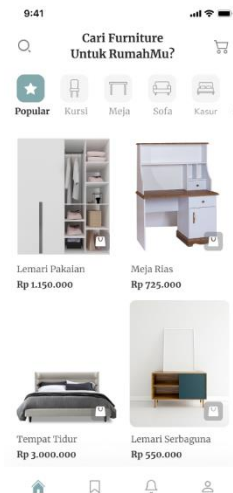


Gambar 5. Wireframe Check Out

Pada gambar 5 *Wireframe Check Out*, *user* dapat melihat alamat pengiriman, pembayaran, metode pengiriman, dan total harga barang setelah semuanya sudah tepat lalu klik *submit order*.

4.5. Refinement

1. Halaman Beranda



Gambar 6. Desain Halaman Beranda

Pada gambar 6. Beranda: Setelah login atau log in ke aplikasi, pengguna akan dibawa ke halaman beranda, yang menampilkan beberapa produk pilihan yang terletak di jalur langkah demi langkah. Di sana, pengguna dapat melihat nama produk, popularitas produk, harga produk, dan produk lain.

2. Halaman Produk



Gambar 7. Desain Halaman Produk

Pada gambar 7. Setelah pelanggan memilih dan memesan produk, mereka dapat melanjutkan transaksi dengan mengklik masukkan ke keranjang.

3. Halaman Check Out

Gambar 8. Desain Halaman Check Out

Pada gambar 8. Setelah semuanya sesuai, pengguna dapat melihat *Check Out*, di mana mereka dapat melihat alamat pengiriman, pembayaran, metode

pengiriman, dan total harga barang. Setelah itu, mereka dapat klik *Submit Order*.

4.6. Support (Testing)

Berdasarkan tampilan *user interface* dilakukan dengan cara pengujian analisa data *System Usability Scale* yang melibatkan 10 data responden.

4.7. Pengujian System Usability Scale (SUS)

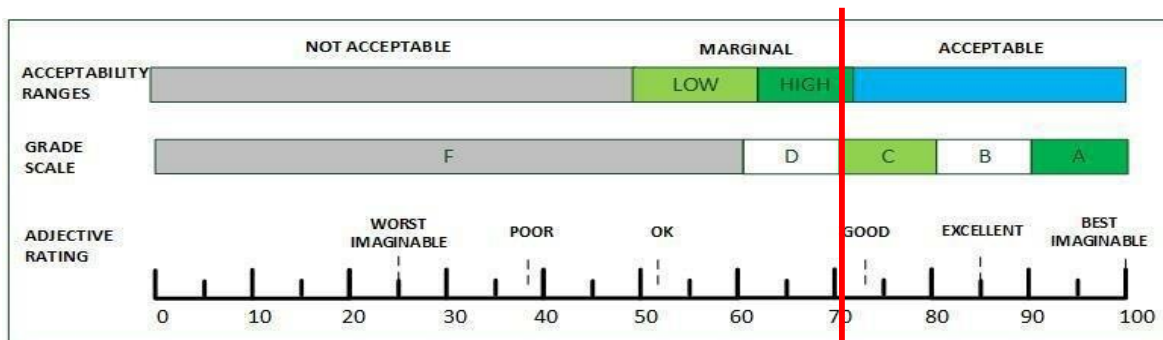
Pada tahapan pengujian *System Usability Scale* (SUS) terdapat beberapa langkah proses untuk mendapatkan hasil akhir nilai pengujian. Berikut ini adalah Langkah-langkah dari pengujian SUS:

1. Pertanyaan urutan ganjil memiliki nada positif, sehingga skor pengguna akan dikurangi dengan satu poin, atau skor minus.
2. Pertanyaan urutan genap memiliki nada *negative*, jadi skornya adalah 5 dan dikurangi dengan skor pengguna.
3. Setelah menghitung nilai setiap pertanyaan, hasilnya dijumlahkan dan kemudian dikalikan dengan 2,5.

Berikut pada merupakan hasil pengujian menggunakan SUS yang telah dilakukan :

Tabel 4. Hasil Nilai *System Usability Scale* (SUS)

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Raw SUS	SUS Score
R1	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	47	57,5
R2	5	4	2	1	4	3	4	2	4	1	30	70
R3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	2	27	57,5
R4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	36	50
R5	4	3	4	1	3	3	4	1	4	1	28	82,5
R6	5	2	5	1	4	3	4	2	4	1	31	95
R7	4	5	2	2	4	1	2	2	4	1	27	62,5
R8	5	5	2	1	5	1	5	1	5	1	31	82,5
R9	4	4	2	3	4	2	3	2	4	2	30	60
R10	4	1	5	2	5	1	4	2	5	2	31	87,5
R11	4	3	4	1	3	3	4	1	4	1	28	82,5
R12	5	4	2	1	4	3	4	2	4	1	30	70
R13	5	2	5	1	4	3	4	2	4	1	31	95
R14	4	4	2	3	4	2	3	2	4	2	30	60
R15	4	5	2	2	4	1	2	2	4	1	27	62,5
RATA-RATA NILAI SUS												72



Gambar 9. Skala *System Usability Scale*

Pada gambar 9 diatas dapat diketahui dari jawaban pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) dan hasil akhir mendapatkan hasil rata-rata sebesar 72.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam proses perancangan UI/UX aplikasi *mobile* pemesanan barang di Stepline, metode yang digunakan yaitu *goal directed design*. Berdasarkan evaluasi pengujian kepada *user* atau tahapan *Support*. Hasil pada pengujian ini menggunakan metode SUS dan menghasilkan skor 72, yang dapat diterima dalam kategori *Acceptable*, yang berarti baik. Ada beberapa ide untuk pengembangan penelitian ini, seperti mengembangkan pengujian menggunakan metode lain atau membuat perancangan menjadi aplikasi Android atau IOS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. W. Elazri, S. H. Wijoyo, and B. S. Prakoso, "Analisis Kebutuhan dan Perancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Pet N Pop menggunakan Metode Goal-Directed Design dan Post-Study System Usability Questionnaire (Studi Kasus : PT Mahitala Bramanta Digital)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 3, pp. 1082–1094, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/10700/4738>
- [2] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [3] H. Ismatullah and Q. Jafar Adrian, "Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 2, no. 2, pp. 213–228, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [4] L. Angela and E. Erandaru, "STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/UX di ARYANNA," *Jurnal DKV Adiwarna*, vol. 1, p. 10, 2022.
- [5] Y. P. Sari, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Obat Pada Apotek Merben Di Kota Prabumulih," *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi (Jsk)*, vol. 1, no. 1, pp. 81–88, 2017.
- [6] R. Rotama Marbun, F. A. Al Mufied, and R. Fauzi, "Perancangan User Interface/User Experience (Ui/Ux) Website Helpmeong Untuk Shelter Menggunakan Metode Goal-Directed Design," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 7, no. 4, pp. 1096–1109, 2022.
- [7] Y. T. Ramadhani, Y. V., Az-Zahra, H. M., & Mursityo, "Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Situs Web Persela Store dengan Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD).," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN, 2548, 964X.*, vol. 5, no. 7, pp. 2840–2847, 2021.
- [8] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan UiuX Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [9] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, no. April, pp. 17–26, 2022.
- [10] B. Huda and B. Priyatna, "Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce," *Systematics*, vol. 1, no. 2, p. 81, 2019, doi: 10.35706/sys.v1i2.2076.