

DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI RARANGGE CORNER MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN (HCD)

Rosma Arismawaty Putri, Ismi Kaniawulan, Lise Sri Andar Muni

Program Studi Teknik Informatika S1, Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana Purwakarta
Jalan Cikopak No.53, Mulyamekar, Kec. Babakancikao, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41151
rosmaarismawaty01@wastukencana.ac.id

ABSTRAK

Rarangge Corner merupakan suatu usaha makanan yang berada di Purwakarta, permasalahan dalam rarangge corner adalah penyediaan layanan saat ini masih manual menggunakan media alat tulis dan kertas, sehingga catatan pesanan sering mengalami kesalahpahaman dalam pembuatan menu pemesanan. Sehingga permasalahan tersebut pelanggan merasa kurang nyaman dalam pelayanan pemesanan dan bagi pihak tempat makan dalam melayani pelanggan terjadi penumpukan antrian. Tujuan mengatasi permasalahan yang dialami perlu membuat desain awal antarmuka yang bisa memudahkan pelayanan dalam bertransaksi agar tidak menumpuknya antrian dengan penekanan pada penggunaan sistem dan penerapan faktor manusia serta ekonomi. Penelitian ini berfokus pada perancangan aplikasi dengan menganalisis dan mendesain UI/UX menggunakan metode *Human Centered Design (HCD)* dengan tahapan seperti memahami spesifikasi pengguna dengan hasil *koesioneer online* dan wawancara responden, mengidentifikasi pengguna dengan *user persona* untuk pengumpulan data dengan *user scenario* bagaimana munculnya permasalahan untuk proses perancangan desain aplikasi, mendesain hasil yang berupa *sitemap* kerangka aplikasi desain dan *user flow* alur penyusunan desain aplikasi rarangge corner dan dilakukan *prototype* pertama menggambarkan desain awal rarangge corner, *prototype* kedua desain tampilan jadi aplikasi *mobile*, tahapan terakhir yaitu mengevaluasi desain pengembangan sistem bertujuan mengembangkan sistem interaktif. Perancangan desain dibentuk menggunakan aplikasi *tools Figma* dan diuji pada 35 responden, menggunakan pengujian *System Usability Scale (SUS)* hasil yang didapatkan yaitu 83,7 maka dapat dinyatakan bahwa penelitian menunjukkan perancangan ini *acceptable* (dapat diterima pengguna).

Kata Kunci: Rarangge Corner, UI/UX, HCD, SUS, Figma

1 PENDAHULUAN

Kebutuhan manusia menjadi lebih banyak dan kompleks, dan peningkatan teknologi juga mengalami banyak perubahan. Saat ini, teknologi banyak digunakan dalam berbagai industri, antara lain bisnis, kedokteran, pendidikan, dan lain-lain [1]. Bisnis terlibat dalam kegiatan organisasi untuk menawarkan barang dan jasa yang dibutuhkan publik secara teratur dengan tujuan menghasilkan keuntungan. Jika dikelola secara efektif dan benar, peluang usaha di bidang makanan memiliki prospek yang sangat baik dan menguntungkan [2]. *User Interface* dan *User Experience*, yang bersama-sama membentuk aplikasi *mobile*, mungkin akan bergeser saat berbicara tentang aplikasi *mobile*. Antara pengguna dan sistem, *user interface* berfungsi sebagai mediator. Desain *User Interface* yang layak harus dibuat agar pengguna merasa nyaman untuk digunakan. *User Experience* adalah reaksi yang dimiliki pengguna saat menggunakan sistem, layanan, atau produk. *User Experience* merupakan tanggapan responden dalam menggunakan sebuah produk, layanan atau sistem. Komponen *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi atau alat pemasaran digital, seperti website, memiliki kemampuan untuk meningkatkan citra merek suatu bisnis atau perusahaan melalui tampilan visual yang menarik dan pengalaman pengguna yang baik [3].

Tujuan dari pendekatan atau metodologi desain *Human Centered Design (HCD)* yang berpusat kepada

manusia adalah untuk membangun sistem yang dapat berinteraksi langsung demi mencapai tujuan dan penggunaan mencapai keberhasilan. Strategi ini meningkatkan kemanjuran, efisiensi, kenyamanan pengguna, dan kepuasan. Desain *Human Centered Design (HCD)* yang berpusat pada manusia digunakan untuk berbagai alasan, termasuk menurunkan ketidaknyamanan dan ketegangan, meningkatkan kegunaan, dan yang paling signifikan, meningkatkan pengalaman pengguna [4].

Di Rarangge Corner, sebuah bisnis usaha rumah makan di Purwakarta, pelayanan tetap diberikan dengan menggunakan media alat tulis. Salah satunya adalah tantangan menuliskan pesanan secara manual di atas kertas, yang mengakibatkan seringnya komunikasi yang terlewatkan antara kasir dan dapur saat membuat menu pesanan. Pelanggan akan menjadi tidak puas dengan layanan ini dan akibatnya berhenti mengurusi bisnis. Menanggapi permasalahan tersebut, Rarangge Corner mengembangkan aplikasi *mobile* dengan menggunakan teknologi digital. Metodologi *Human Centered Design (HCD)* digunakan dalam penelitian ini untuk membuat desain aplikasi *mobile* dengan beberapa tahapan penyelesaian masalah.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Perancangan adalah proses mendeskripsikan, merencanakan, dan menggambar atau menyusun beberapa komponen terpisah menjadi satu kesatuan

yang berfungsi dengan baik. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk merancang sistem adalah dengan membuat diagram alir sistem, yang juga dikenal sebagai diagram alir sistem. Diagram alir sistem adalah alat grafis yang dapat digunakan untuk menunjukkan proses urutan yang terlibat dalam sistem [5].

2.2. User Interface (UI)

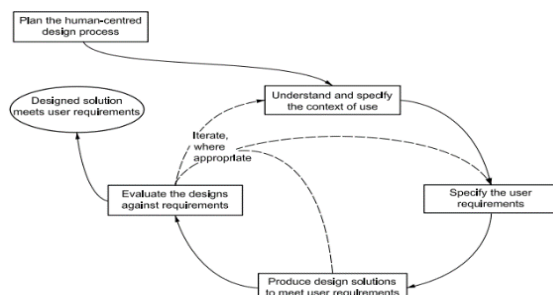
User interface (ui) merupakan desain antar muka yang muncul sebagai tampilan pada aplikasi, website, dan peralatan elektronik seperti komputer dan gadget lainnya. Tata letak dan desain grafis dari tombol aplikasi, teks, grafik, bidang entri teks, dan semua elemen lain yang berinteraksi dengan membentuk antarmuka pengguna. Penempatan masing-masing elemen ini dilakukan untuk mengsucceskan kenyamanan pengguna [6].

2.3. User Experience (UX)

User experience (ux) merupakan aplikasi untuk mencakup cara kerjanya, serta pemikiran, perasaan, dan reaksi pengguna terhadapnya. *Human Computer Interaction (HCI)* memiliki suatu ide yang terhubung dengan *User Experience (UX)* yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks di luar sistem komputer maupun perangkat komputer saja. Hal ini berlaku untuk masyarakat, produk, layanan, budaya, dan area lainnya serta *User Experience (UX)*, atau bagaimana hal itu dirasakan oleh individu yang menggunakannya setiap hari [7].

2.4. Human Centered Design (HCD)

Metode Desain Berpusat Manusia (HCD) adalah metode atau pendekatan untuk desain dan pengembangan sistem yang berfokus pada penggunaan sistem, integrasi elemen manusia dari perspektif ekonomi untuk menghasilkan sistem interaktif yang bermanfaat. Strategi ini meningkatkan kemanjuran, efisiensi, kenyamanan pengguna, dan kepuasan. Langkah - langkah pendekatan HCD ditunjukkan pada Gambar 1. Desain yang berpusat pada manusia digunakan untuk berbagai alasan, termasuk menurunkan ketidaknyamanan dan ketegangan, meningkatkan kegunaan, dan yang paling signifikan, meningkatkan pengalaman pengguna.



Gambar 1. Metode Human Centered Design (HCD)

2.5. System Usability Scale (SUS)

Metode yang dikenal sebagai *System Usability Scale* digunakan untuk mengevaluasi seberapa mudah sistem komputer yang berfokus pada pengguna atau pengguna untuk digunakan selama proses penelitian, metode skala kegunaan sistem memiliki 10 jumlah pertanyaan dan 5 jawaban. Untuk menghitung skor rata-rata, aturan berikut digunakan:

- Skor pengguna untuk pertanyaan dengan nomor ganjil akan dikurangi 1 dari sepuluh pertanyaan yang tersedia,
- Dari sepuluh pertanyaan yang tersedia, skor akhir pertanyaan bernomor genap akan dikurangi 5 dan
- Jumlah skor rata-rata total diperoleh dari penjumlahan semua angka, kemudian dikalikan 2,5 [8].

Tabel 1. Pertanyaan SUS

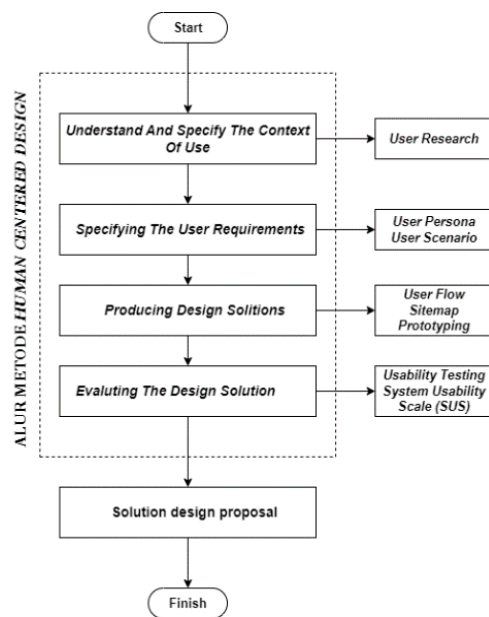
No	Pertanyaan SUS	Skala
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi	1-5
2	Saya merasa aplikasi ini rumit digunakan	1-5
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan aplikasi ini	1-5
5	Saya merasa fitur yang ada telah berjalan dengan semestinya	1-5
6	Saya merasa ada hal yang tidak konsisten dalam aplikasi ini	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat	1-5
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini	1-5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu menggunakan aplikasi ini.	1-5

2.6. Figma

Figma adalah salah satu alat desain paling populer dan dapat digunakan untuk membuat tampilan untuk aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan lainnya. Bisa diakses melalui internet di sistem operasi *Windows*, *Linux*, dan *Mac*. Orang yang bekerja di bidang *User Interface* dan *User Experience*, web design, dan bidang lain biasanya menggunakan *Figma*. Aplikasi *Figma* membantu banyak desainer membuat *prototype website* atau aplikasi dengan cepat dan efektif, dan fiturnya memungkinkan lebih dari satu orang bekerja sama untuk pekerjaan yang sama, bahkan di lokasi yang berbeda [3].

3 METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah *Human Centered Design (HCD)* dengan melakukan proses penelitian secara bertahap dan terstruktur. Terdapat pada gambar 2.



Gambar 2. Alur metode HCD

4.1. Understand And Specify The Context Of Use

Memahami konteks penggunaan, atau fase proses pencarian data menggunakan *kuesioner online* dan melakukan wawancara terhadap pengguna untuk mendapatkan data yang sesuai. Tujuan penelitian pengguna adalah untuk mengumpulkan masukan dari pengguna potensial untuk menginformasikan desain *user interface(ui)* dan *user experience(ux)* untuk aplikasi Rarangge Corner. Penelitian menggunakan *kuesioner online* dan wawancara dengan calon pengguna untuk mencari data.

4.2. Specifying the user requirments

Penelitian melewati proses penentuan kebutuhan pengguna dan kebutuhan fungsional yang diperlukan untuk mulai menyusun informasi mengenai Rarangge corner. Saat ini, dua pendekatan yang digunakan untuk menentukan kebutuhan aplikasi corner adalah *User Persona* dan *User Scenario*.

4.3. Producing design solutions

Proses menghasilkan solusi desain penelitian menyelesaikan tugas-tugas seperti membuat prototipe desain, menyusun alur proses dan alur pengguna, membuat peta situs pemetaan kerangka kerja dan, berdasarkan kebutuhan yang ditemukan selama proses sebelumnya, merancang dan mengembangkan konsep desain solusi Rarangge Corner.

4.4. Evaluating the design solutions

Saat melakukan proses pengujian pada tahap evaluasi solusi desain, metode pengujian usability harus digunakan untuk mengevaluasi besarnya nilai usability aplikasi. Ini akan memungkinkan untuk memperkuat kekurangan yang telah ditemukan. Uji *System Usability Scale (SUS)* pada desain solusi digunakan dalam uji penulisan, dengan melakukan

penyebaran *kuesioner online* sebanyak 35 responden yang sudah dibuat pada tahap menentukan konteks pengguna, alasannya untuk mengevaluasi sistem dan mengukur kepuasan pengguna.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Understand and specify the context of use

Melakukan proses riset yang dilakukan pada tahap pertama, untuk mengumpulkan data dengan *koesioner online* dan melakukan wawancara kepada pengguna agar mendukung desain *User Interface* dan *User Experience* di Rarangge Corner Purwakarta. Tahap ini dikenal sebagai tahap *context of use*.

4.2. Kuesioner

Langkah pertama adalah melakukan survei online menggunakan *kuesioner*. Dengan menggunakan *platform Google Form*, *kuesioner* dibuat yang berisi pertanyaan yang didasarkan pada data yang diperlukan dan berfungsi sebagai panduan untuk membangun *user interface (ui)* dan *user experience (ux)* untuk aplikasi Rarangge Corner Purwakarta. Pelanggan, kasir, dan pemilik Rarangge Corner Purwakarta mendapatkan survey *online* berdasarkan penyebaran *kuesioner*. Menurut data yang dikumpulkan melalui *kuesioner*, calon pelanggan mengeluhkan pelayanan yang lambat dan mengalami kesulitan untuk memesan menu makanan. Oleh karena itu, perancangan aplikasi yang mengutamakan warna merah untuk digunakan oleh calon pengguna atau responden diperlukan. Ini akan memudahkan proses pemesanan melalui aplikasi berbasis iOS.

4.3. Wawancara

Hasil wawancara yang didapatkan oleh pemilik dari rarangge corner, didapatkan informasi mengenai permasalahan pemesanan menu makanan. maka penelitian merancang desain aplikasi rarangge corner agar pemilik maupun kasir dapat melakukan pelayanan dengan nyaman dan cepat. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data dan informasi tambahan yang tidak ditemukan dalam tanggapan *kuesioner*. *User interface(ui)* dan *user experience(ux)* aplikasi Rarangge Corner Purwakarta.

4.4. Specifying the user requirments

Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan spesifikasi fungsional yang diperlukan terjadi dalam fase penentuan kebutuhan pengguna, yang juga dikenal sebagai "spesifikasi kebutuhan pengguna." Saat ini, terdapat dua pendekatan utama yang digunakan untuk mengidentifikasi permintaan pengguna, yaitu menggunakan "persona pengguna" dan "skenario pengguna."

4.5. User Persona

Persona pengguna ialah gambaran individu sasaran pengguna aplikasi seluler. Ini melibatkan profil, biografi, keperluan, isu, dan aspirasi mereka, yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam menetapkan keperluan pengguna aplikasi. Dalam

metode *User Research*, informasi dikumpulkan melalui wawancara dengan pelanggan, kasir, dan pemilik Rarangge Corner Purwakarta.



Gambar 3. User Persona

4.6. User Scenario

User Scenario adalah Sejarah bagaimana masalah terjadi dan perlunya desain aplikasi Rarangge Corner akan dibahas selama proses *User Scenario*. *User Scenario* dibuat berdasarkan situasi, tindakan, dan sikap yang terjadi dalam skenario dunia nyata bagi manusia.



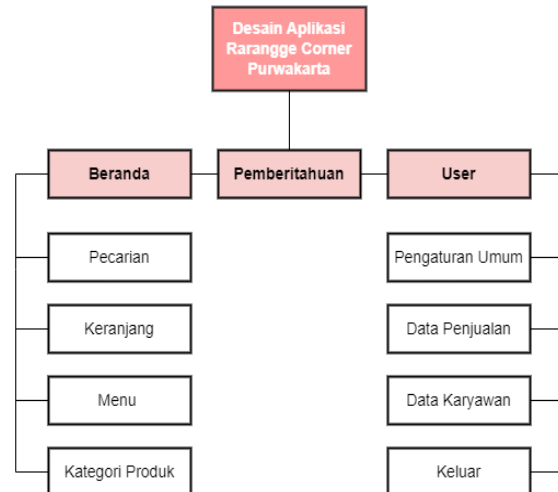
Gambar 4. User Scenario

4.7. Producing design solutions.

Prpses menghasilkan desain solusi juga disebut sebagai merancang solusi adalah saat kerangka kerja dipetakan, antarmuka aplikasi Rarangge Corner dibuat, dan konsep desain dibuat berdasarkan tuntutan yang ditemukan selama proses sebelumnya. *Sitemap*, *User Flow*, dan Pembuatan Prototipe adalah tiga prosedur atau tahapan yang sekarang terlibat dalam pengembangan desain solusi.

4.8. Sitemap

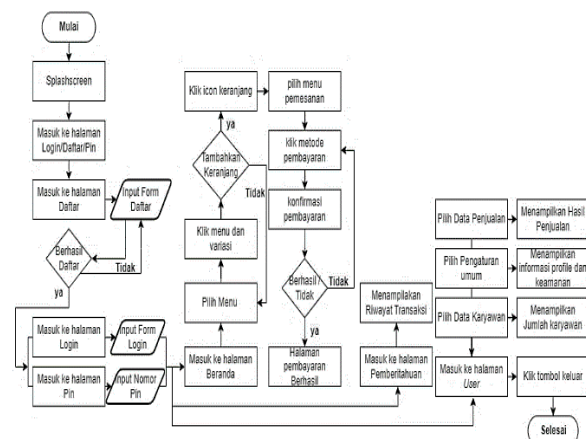
Sitemap merupakan gambaran tata letak halaman sistem atau peta struktur sistem. Dalam prosedur, pondasi aplikasi Rarangge Corner Purwakarta dipetakan atau disiapkan untuk *Sitemap*. Kerangka kerja untuk aplikasi akan dibuat sebagai hasil dari prosedur ini, terdiri dari fitur, konten aplikasi, dan struktur halaman aplikasi.



Gambar 5. Sitemap

4.9. User Flow

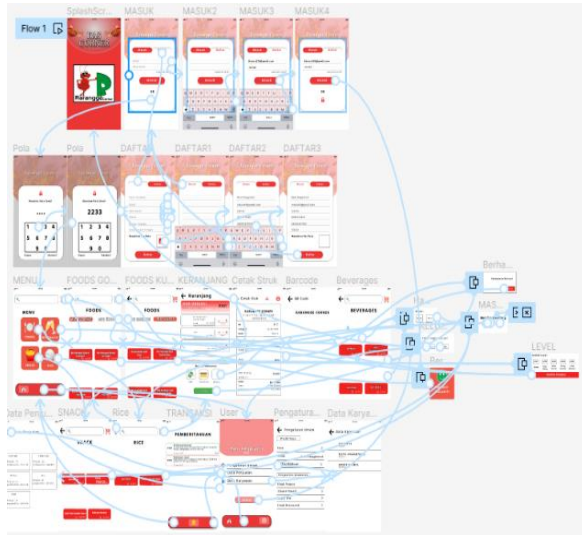
Alur aplikasi atau *User Flow* akan diatur pada langkah berikut membuat alur fitur aplikasi pada tahap *User Flow* supaya mempelajari menggunakan fitur yang dibuat. *User Flow* yang dikembangkan ditunjukkan di bawah ini.



Gambar 6. User Flow

4.10. Prototyping

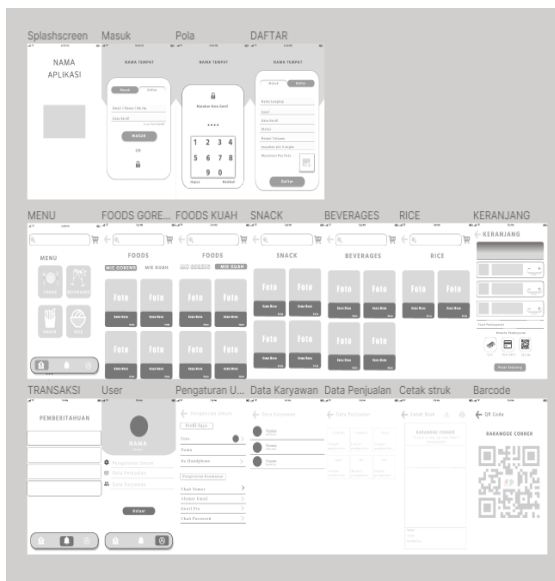
Sitemap dan *user flow* dibuat pada langkah sebelumnya, selanjutnya tahap *prototyping* yang menghasilkan pembuatan kerangka kerja aplikasi. Pengembangan kerangka aplikasi kemudian akan diterjemahkan ke dalam desain tampilan aplikasi selama prosedur ini. Ada berbagai proses yang terlibat dalam pembuatan desain tampilan aplikasi.



Gambar 7. Prototype

4.11. Low-Fidelity Prototype (Wireframe)

Dalam melakukan pembuatan *wireframe* yang merupakan gambaran pertama proses pembuatan aplikasi dan terdiri dari desain tampilan sederhana atau sketsa fitur yang ditawarkannya serta tata letak komponen pada tampilan setiap halaman. *Figma* digunakan untuk membuat desain *wireframe*. *Low-Fidelity Prototype* aplikasi Rarange Corner Purwakarta ditunjukkan di bawah ini.

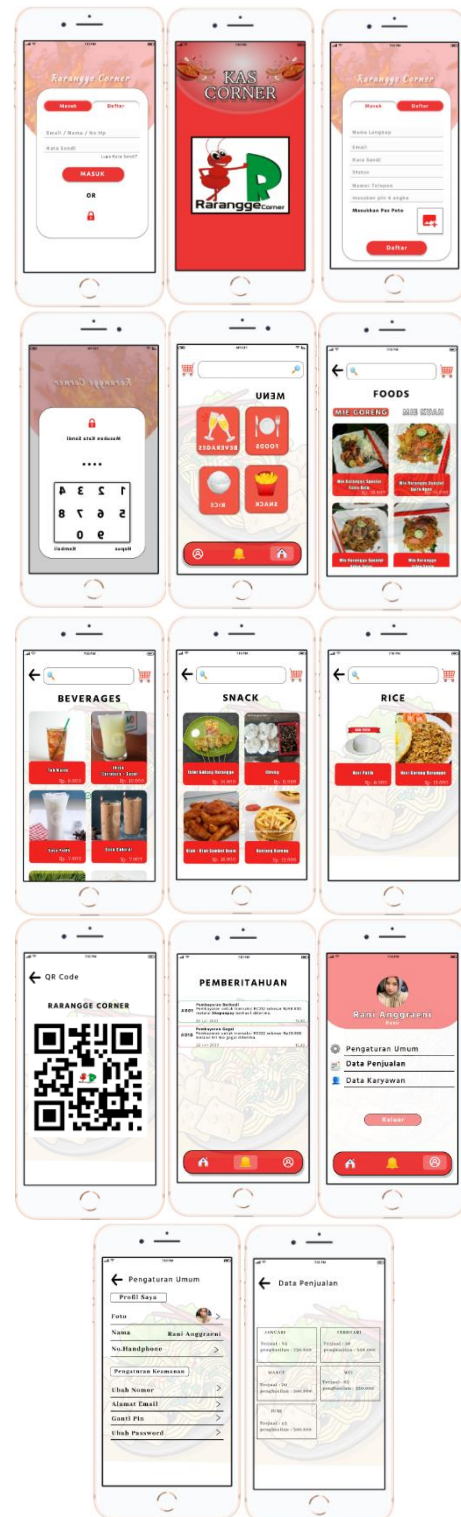


Gambar 8. Low-fidelity prototype

4.12. High-Fidelity Prototype

Selanjutnya dilanjutkan menjadi desain jadi *High-Fidelity Prototype* sering disebut dengan *mockup* aplikasi, setelah mendapatkan desain *wireframe* yang dapat diterima. Desain tampilan aplikasi menyeluruh yang sangat mirip dengan hasil akhir akan dibuat selama proses ini. Desain dibuat menggunakan desain sistem, material siap pakai seperti warna, tipografi, ikon, dan foto, serta *prototype* interaktif yang memungkinkan desain berfungsi sebagai produk jadi

akhir. Alasan mengapa pada tahap *mockup* ini melatarbelakangi warna “merah” karena setelah melakukan wawancara kepada beberapa narasumber dengan hasil yang didapatkan dominan menginginkan warna merah.



Gambar 9. High-fidelity prototype

4.13. Evaluating the design solutions

Untuk menilai kepuasan pengguna yang telah dibangun pada tahap sebelumnya, tahap terakhir dari metode *Human Centered Design* (HCD) adalah Evaluasi Desain Solusi. Untuk menyelesaikan proses pengujian, kegunaan aplikasi harus dianalisis dengan menggunakan Skala Kegunaan Sistem.

4.14. Menentukan responden

Langkah pertama dalam prosedur pengujian kegunaan adalah memilih responden, 1734 angkah ini sangat penting untuk proses *usability*. Pemilik, kasir, serta pembeli Rarangge Corner Purwakarta adalah responden yang berpartisipasi dalam pengujian.

Tabel 2. Responden

No	Responden	Jumlah
1	Pemilik Rarangge Corner Purwakarta	1 Orang
2	Kasir Rarangge Corner Purwakarta	2 Orang
3	pembeli Rarangge Corner Purwakarta	32 Orang
Total Responden		35 Orang

4.15. Uji System Usability Scale (SUS)

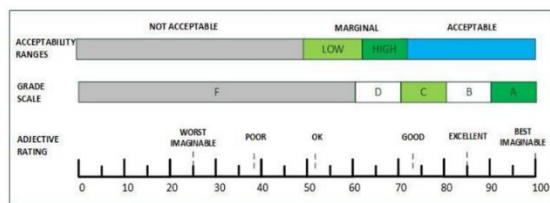
Bahwa skala penilaian SUS adalah dari 1 hingga 5, di mana 1 menunjukkan tingkat ketidaksetujuan dan 5 menunjukkan tingkat persetujuan. Dengan 35 responden dan hasil yang berbeda, Anda dapat menghitung rata-rata skor dari seluruh tanggapan untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat kepuasan pengguna secara keseluruhan.

Tabel 3. Hasil Pengujian SUS

Responden	Skor Hasil Perhitungan SUS										TOTAL	Nilai Jumlah x 2,5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	32	80
R2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
R3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	36	90
R4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	35	87,5
R5	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	33	82,5
R6	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	33	82,5
R7	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	31	77,5
R8	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	29	72,5
R9	3	3	4	3	4	2	1	3	3	2	28	70
R10	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	33	82,5
R11	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	33	82,5
R12	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3	33	82,5
R13	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	34	85
R14	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	32	80
R15	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	34	85
R16	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	32	80
R17	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	37	92,5
R18	4	3	3	3	3	4	4	2	3	3	32	80
R19	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	32	80
R20	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	33	82,5
R21	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	34	85
R22	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	34	85
R23	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	36	90
R24	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	34	85
R25	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	35	87,5
R26	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	32	80
R27	4	3	3	2	4	4	4	2	4	2	32	80
R28	4	3	4	4	3	4	3	2	3	4	34	85
R29	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	34	85
R30	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	34	85
R31	3	2	4	4	4	3	3	3	4	4	34	85
R32	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	33	82,5
R33	4	3	4	4	4	2	3	3	4	3	34	85
R34	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	33	82,5
R35	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	95
Total												83,64285

Jawaban dari pertanyaan tentang skala system usability scale dan hasil akhir evaluasi yang memiliki skor rata-rata 83,7. prototype aplikasi dianggap dapat diterima jika skor kegunaan keseluruhan sistem lebih

besar dari 70 dan jika lebih besar dari 80, mendapat nilai A (Acceptable) dapat diterima oleh pengguna) sehingga skala penilaian sus dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Skala SUS

5 KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah penelitian selesai, peneliti menemukan bahwa dengan menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD), desain UI/UX aplikasi Rarangge Corner harus dilakukan dalam beberapa tahapan: memahami dan menentukan konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, membuat solusi desain, dan mengevaluasi solusi desain. Pengujian terhadap desain aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode pengujian sistem skala *usability* (sus) dengan rata-rata nilai yang didapatkan 83,7 maka dapat disimpulkan Aplikasi Kas Rarangge Corner Purwakarta mendapatkan *Grade* yang dihasilkan yaitu "A" untuk *Adjective Excellent* mendapatkan Acceptable dapat diterima oleh pengguna.

Ada banyak kekurangan dan keterbatasan yang masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan untuk pengembangan perancangan menjadi lebih baik lagi yaitu desain aplikasi dikembangkan bisa lebih lanjut menjadi aplikasi *mobile* yang sesungguhnya dan Melakukan pengujian dengan metode lain untuk mencapai hasil pengujian yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Ophelia S, S. N. Marwiyah, and S. Suyanti, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Pada Rumah Makan Segar Menggunakan Model Waterfall dan Berbasis Web," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 2, no. 6, pp. 192–198, 2022, doi: 10.30865/klik.v2i6.395.
- [2] M. D. Ariawan, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 4, no. 1, p. 161, 2020, doi: 10.30865/mib.v4i1.1896.
- [3] 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.
- [4] A. N. Aniesiyah, H. Tolle, and H. Muslimah Az-Zahra, "Perancangan User Experience Aplikasi Pelaporan Keluhan Masyarakat Menggunakan Metode Human-Centered Design," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 11, pp. 5503–5511, 2018.
- [5] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [6] E. Ulfada, N. Nurfiana, and R. D. Handayani, "Perancangan Desain UI/UX Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet of Things (IoT)," *Semin. Nas. Has. Penelit. dan Pengabd. Masy.*, pp. 145–155, 2022, [Online]. Available: <https://otomasi.sv.ugm.ac.id/2018/06/02>
- [7] M. P. Prabowo and A. G. Persada, "Perancangan User Experience Aplikasi Booking Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, no. April, pp. 75–85, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] C. Damayanti, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, "Analisis UI / UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale," vol. 6, pp. 551–559, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.