

PERANCANGAN UI/UX DESIGN LAMAN PPM ROUDLOTUL JANNAH SURAKARTA VERSI MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Machadz Abdul Adli Akhlison¹, Anung Rachman²

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
machadz354@gmail.com

ABSTRAK

Pondok Pesantren Mahasiswa (PPM) Roudlotul Jannah Surakarta merupakan pondok pesantren khusus mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi yang ada di Surakarta. Saat ini, PPM Roudlotul Jannah Surakarta memiliki status sebagai pesantren mahasiswa terbesar di Surakarta. Dengan perkembangan internet yang pesat saat ini, sayangnya PPM Roudlotul Jannah belum memiliki laman baik berupa perancangan maupun *live web* yang dapat dikunjungi. Penciptaan karya ini bertujuan merancang *prototype* laman versi mobile dengan bergaya minimalis. Perancangan karya menggunakan metode *Design Thinking* yang kemudian dibagi beberapa tahapan yaitu, pengumpulan data dengan tahapan *Emphasize* dan *Define*, selanjutnya tahapan perancangan karya, yaitu *Ideate* dan *Prototype*, dan tahapan terakhir *Usability Testing* menggunakan Maze, guna mengevaluasi *prototype* yang telah dirancang. Manfaat perancangan ini yaitu menambah media informasi dan promosi baru bagi PPM dan memberikan mekanisme baru dalam pendaftaran santri baru. Adapun hasil perancangan karya ini berupa *prototype* laman PPM Roudlotul Jannah Surakarta versi *mobile* dengan gaya minimalis.

Keyword : *laman, mobile web, minimalis, ui/ux design, design thinking*

1. PENDAHULUAN

Penggunaan internet kian masif seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat, salah satunya perangkat *smartphone* [1]. Pada gambar 1 memperkuat hal tersebut, dilaporkan oleh agensi pemasaran, [2] dalam “Digital 2023 Indonesia” pada Januari 2023 pengguna internet di Indonesia mencapai angka 212,9 juta pengguna dengan *smartphone* menjadi gawai paling populer yang digunakan oleh masyarakat Indonesia dengan data sebesar 353,8 juta koneksi *mobile* atau 128% dari jumlah penduduk Indonesia.



Gambar 1. Pengguna internet

Salah satu fungsi dalam berinternet adalah laman, peranan laman pada umumnya adalah sebagai wadah dari sebuah profil pribadi, lembaga, badan, organisasi, dan perusahaan untuk masyarakat yang mencari informasi dengan menggunakan internet [3]. Dengan adanya laman akan memudahkan masyarakat dalam mencari informasi yang cepat, tepat, dan akurat, serta efisiensi waktu [4].

Laman dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan seperti perguruan tinggi, sekolah, bahkan pondok pesantren. Di Surakarta terdapat berbagai pondok pesantren, salah satunya yaitu pondok pesantren mahasiswa. Disebut pesantren mahasiswa, karena santri pondok tersebut sekaligus berstatus mahasiswa. PPM Roudlotul Jannah merupakan pondok pesantren mahasiswa terbesar di Surakarta dengan jumlah santri sebanyak 225.

Namun sayangnya, PPM Roudlotul Jannah Surakarta belum memiliki laman. Selain itu untuk proses pendaftaran santri baru PPM masih menggunakan sistem manual penyerahan berkas fisik. Oleh karena itu, pada penelitian ini fokus terhadap perancangan laman PPM Roudlotul Jannah Surakarta sebagai profil Lembaga dan media penyebaran informasi yang valid dan akurat serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan proses pendaftaran santri baru.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa perancangan *UI/UX design* dengan menggunakan *design thinking*, pertama yaitu Perancangan *UI/UX* menggunakan metode *Design Thinking* berbasis web pada Laportea Company yang disusun oleh Danang Haryadi Putra, dkk. pada tahun 2021. Perancangan ini membuat web desain untuk Laportea Company sebagai *e-commerce* yang mempromosikan produk serta profil perusahaan [5].

Selanjutnya terdapat perancangan Aplikasi Forum Diskusi Informatika berbasis Web menggunakan metode *Design Thinking* oleh Adhe Ronny Julians, dkk. Penerapan metode *design thinking* berujung pada hasil yang baik saat *testing* dilakukan. Ronny, dkk merancang aplikasi diskusi dengan *user flow* sederhana sehingga memudahkan pengguna [6].

Kemudian terdapat artikel yang berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) pada Aplikasi “BCA Mobile”” Menggunakan *Metode User Centered Design* (UCD)” dengan penyusun Mubiarto dkk., pada tahun 2023. Dalam artikel tersebut membahas perancangan ulang UI/UX design aplikasi BCA Mobile yang telah ada dengan metode *User Centered Design*. Melakukan survei segmentasi pengguna, *user needs*, *pain points*, dan *usability testing* [7].

Relevansi penelitian yang tersebut diatas terhadap penelitian yang dilakukan penulis adalah mewujudkan perencanaan yang berorientasi kepada kebutuhan pengguna pada laman PPM Roudlotul Jannah Surakarta dan proses pendaftaran penerimaan santri baru.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam perancangan desain laman PPM Roudlotul Jannah Surakarta menggunakan Design Thinking Hasso Plattner Institute of Design dengan memiliki 5 tahapan, yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penerapan metode *design thinking* memiliki kelebihan dalam pencarian solusi dan perancangan produk/aplikasi/layanan yang lebih [8]. Metode *Design Thinking* dengan mengutamakan pendekatan antara manusia (*empathize*) dan objek yang digunakan sehingga dapat membangun sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [9]. Selain itu Design thinking merupakan proses kerja yang humanis [10]. Pada hakikatnya *Design Thinking* merupakan *non-linear process* yang mana terus mengalami perbaikan atau update bertujuan tercapainya *user needs and goals*.



Gambar 2. Design Thinking Methods

3.1. Tahap Empathize

Dalam tahapan ini dilakukan pengumpulan masalah/data yang bertujuan untuk menggali dan memahami masalah apa yang akan diselesaikan. Tahap ini disebut juga *understand*, dicapai dengan melakukan wawancara dan *user research*. Wawancara dilakukan kepada pengurus, santri, dan alumni PPM Roudlotul Jannah guna mengetahui informasi yang berkaitan seperti profil lengkap, sejarah, kegiatan belajar dan agenda santri. *User research* dengan menyebarkan kuesioner terkait perancangan desain laman kepada santri, alumni, pengurus, dan masyarakat umum menggunakan *google form* [7].

3.2. Tahap Define

Setelah mencari dan mengumpulkan permasalahan, selanjutnya menganalisis, mengidentifikasi, dan memahami informasi

permasalahan yang telah terkumpul. Pada tahapan ini mengolah data menjadi *user segmentation*, *user persona*, *user needs*, dan *empathy map* [11].

3.3. Tahap Ideate

Merupakan tahapan yang berfokus terhadap penciptaan ide sebagai solusi atas permasalahan yang telah dipahami. Dalam proses ideate mengupayakan kreativitas, inovasi, dan solusi terbaik. Terdapat proses kreatif yang dilakukan, yaitu *brainstorming* untuk merancang *site map*, *content*, *user flow*, dan *design system* [7][12]. *Design system* merupakan panduan desain *user interface* yang akan diterapkan pada *wireframe*. *Design system* menerapkan prinsip desain minimalis, karena elemen desain yang minimalis dan tampilan sederhana lebih menarik pengguna juga memudahkan dan menyamankan pengguna dalam membaca informasi/teks dalam sebuah desain [13][14].

3.4. Tahap Prototype

Tahapan ini, merancang *wireframe low-mid-high prototype* dengan *design* dan *content* yang telah ditentukan. Kemudian *wireframe* saling ditautkan/diinteraksikan berdasarkan *user flow* yang telah dirancang, sehingga perancangan laman tampak nyata dan siap diujikan kepada calon pengguna [7].

3.5. Tahap Test

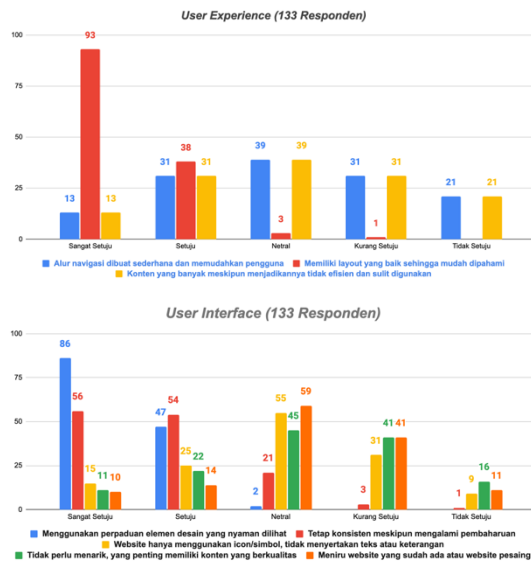
Testing bertujuan mengevaluasi UI/UX design sebuah produk yang telah dibuat. *Testing* menggunakan *usability testing* menggunakan *platform Maze*, dengan cara membagikan hasil *prototype* untuk memperoleh *feedback* langsung dari pihak *stakeholder* atau calon pengguna laman [5].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Empathize

Wawancara dilakukan dengan narasumber pengurus, santri, dan alumni PPM Roudlotul Jannah Surakarta. Wawancara dilakukan secara *hybrid*, luring maupun daring. Dalam hasil wawancara yang dilakukan mendapatkan banyak informasi terkait profil PPM Roudlotul Jannah sebagai lembaga pendidikan keagamaan non-formal. Informasi ini yang kemudian akan dimuat dalam laman. Serta mendapatkan informasi bagaimana mekanisme penerimaan santri baru yang telah berjalan selama ini sehingga diperlukannya perancangan mekanisme penerimaan santri baru dengan sistem.

Terlampir pada gambar 3 *User research* mendapatkan hasil sebanyak 133 responden. Beberapa pertanyaan terkait sisi *user segmentation*, *user experience*, *user interface design*, kebutuhan dan keinginan pada desain laman PPM RJ serta kendala/hal yang tidak diinginkan selama mengunjungi sebuah laman/berinternet.



Gambar 3. Kuesioner User Research PPM RJ

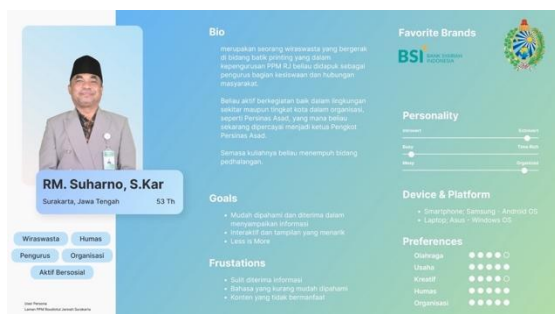
4.2. Define

Permasalahan dan data hasil wawancara dan *user research* kemudian diolah, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. User Segmentation

Keterangan	Hasil
Usia	17-30 Tahun
Jenis Kelamin	Laki-laki dan Perempuan
Pekerjaan	Pelajar/Mahasiswa
Hubungan dgn PPM	Santri, alumni, pengurus pondok, masyarakat umum
Demografis	Jawa Tengah, Jawa Timur

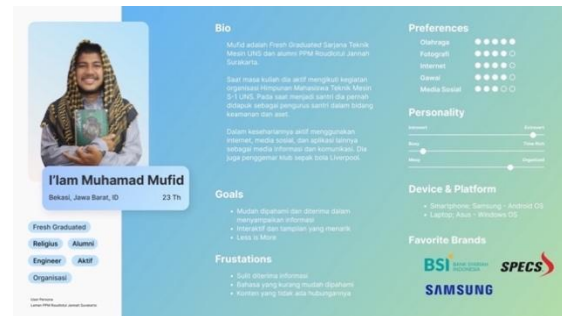
User persona terdiri dari bio, goals, frustrations, preferences, personality, device & platforms, favorite brands. Dengan mengetahui aspek tersebut, dapat menguatkan gambaran kebiasaan pengguna/*user behavior*. Terlampir pada gambar 4 merupakan *user persona* pengurus, gambar 5 user persona daripada santri aktif, dan gambar 6 user persona alumni. User persona pengurus dan santri mempermudah dalam ide perancangan karena menjadi gambaran langsung calon pengguna laman. Kemudian, user persona daripada alumni PPM, karena sudah tidak berhubungan langsung dengan PPM dapat menjadi referensi bagi calon pengguna laman yang lebih luas, yaitu audiens umum.



Gambar 4. User Persona Pengurus

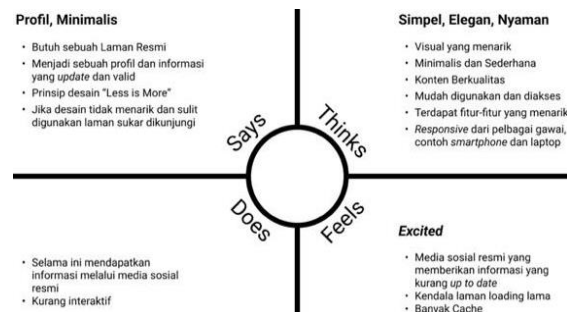


Gambar 5. User Persona Santri



Gambar 6. User Persona Alumni

Kemudian pada gambar 7 dalam halaman selanjutnya ditampilkan *empathy map* merupakan *mapping* yang terdiri dari aspek apa yang mereka katakan (*says*), praktik yang sudah dilakukan (*does*), hal yang penting dan dipikirkan pengguna (*thinks*), keadaan emosi/perasaan pengguna (*feels*)



Gambar 7. Empathy Map PPM RJ

Selain itu, berikut hasil *user needs* daripada perancangan laman *UI/UX design* PPM RJ:

1. Alur pengguna yang dirancang sederhana, berguna, nyaman, dan mudah digunakan.
2. Memiliki fitur yang meningkatkan interaksi kepada masyarakat luas.
3. Konten yang informatif, menarik, berkualitas, dan baik.
4. Tampilan desain yang minimalis, menarik, konsisten, dan nyaman dilihat.
5. Memiliki branding tersendiri yang menguatkan identitas PPM.

4.3. Ideate

4.3.1. Brainstorming

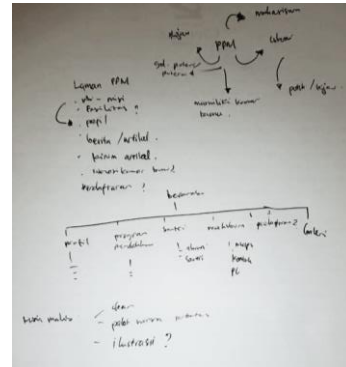
Langkah ini berfokus terhadap penciptaan ide sebagai solusi atas permasalahan yang telah

dipahami serta ide/gagasan dalam perancangan *UI/UX design* laman. *Brainstorming* menjadi metode penulis dalam memecahkan sebuah masalah dan perencanaan laman nantinya. *Brainstorming* awal dengan media kertas yang ditampilkan pada gambar 8 pada paragraf kolom kanan.

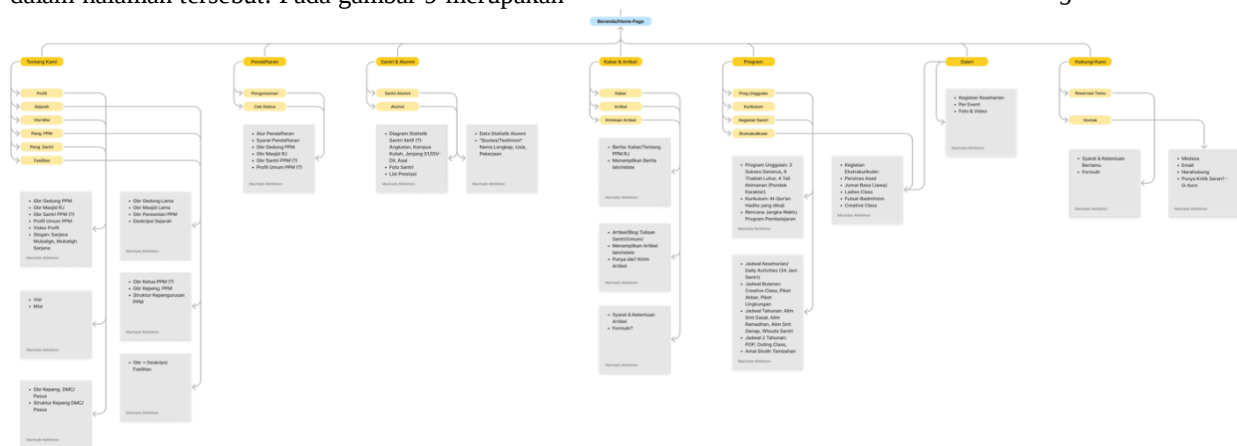
4.3.2. Information Architecture/Site Map

Sebuah laman atau web memiliki sebuah struktur atas halaman, urutan, dan prioritas sub-halaman. Susunan ini berhubungan dengan bagaimana pengguna bernavigasi dalam menggunakan laman tersebut. Menciptakan keterkaitan antara halaman satu dengan yang lain, seperti dalam bentuk hierarki. Selain itu merancang konten/materi informasi yang akan ditampilkan dalam halaman tersebut. Pada gambar 9 merupakan

struktur perancangan laman sekaligus materi informasi dalam masing-masing halaman laman PPM Roudlotul Jannah.

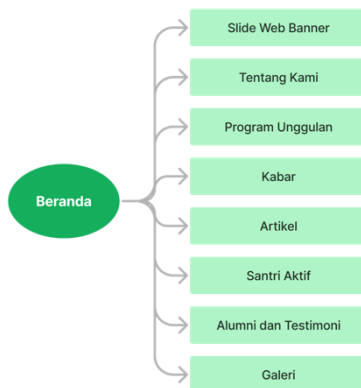


Gambar 8. Brainstorming



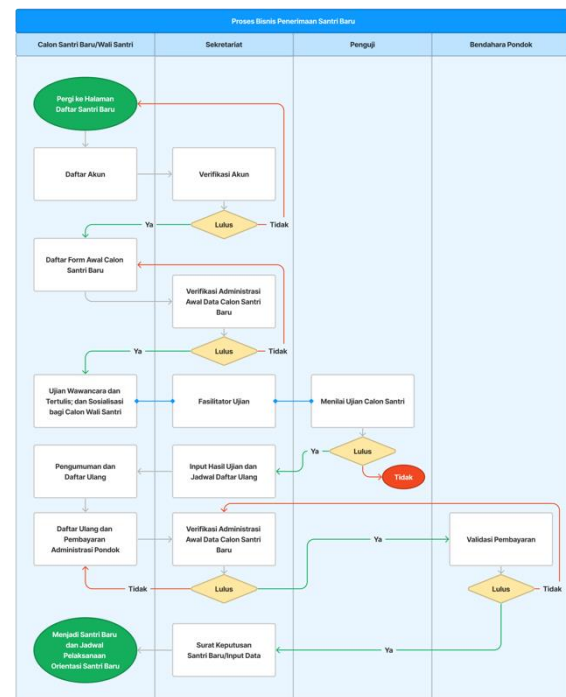
Gambar 9. Site Map dan Konten Laman PPM RJ

4.3.3. User Flow



Gambar 10. User Flow pada Beranda Laman

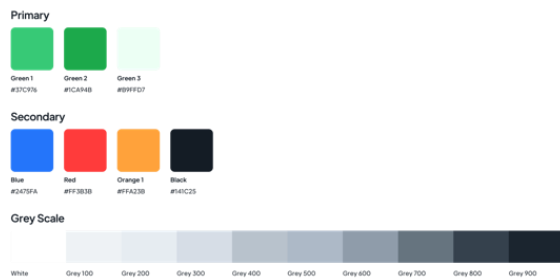
Pada gambar 10 terdapat *user flow* dari *landing page*, sedangkan gambar 11 dalam halaman selanjutnya menjelaskan *business process modelling (BPM)* pada mekanisme pendaftaran santri baru dari calon santri membuat laman hingga dinyatakan lulus seleksi. *User flow* harus dirancang memudahkan pengguna, karena *user experience* yang baik memudahkan pengguna dalam mencapai sebuah tujuan/goals. Berikut hasil *user flow* pada perancangan laman *UI/UX*.



Gambar 11. Swimlane Pendaftaran Santri Baru

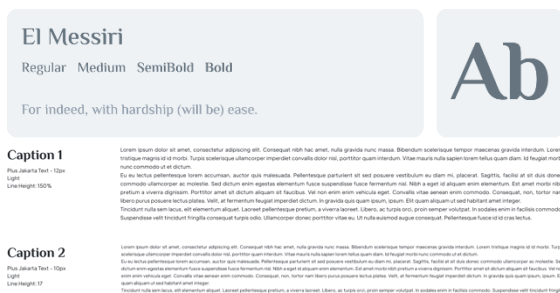
4.3.4. Design System

Berikut beberapa elemen desain yang akan diterapkan dalam *user interface* laman PPM Roudlotul Jannah:



Gambar 12. Palet Warna Laman PPM RJ

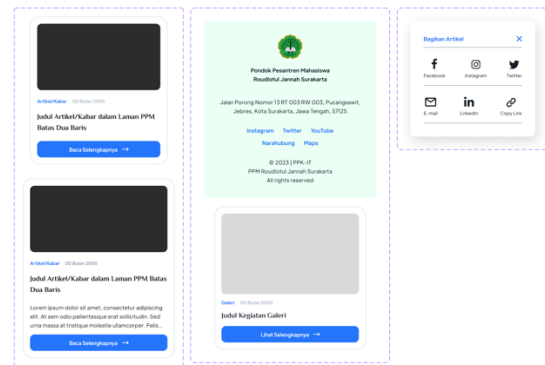
Pada gambar 12 merupakan palet warna yang digunakan dalam *user interface* terinspirasi dari warna primer logo dan lingkungan PPM Roudlotul Jannah Surakarta, berciri khas Islam, dan warna yang dapat menarik perhatian yang akan diterapkan dalam tombol *call to action* (CTA).



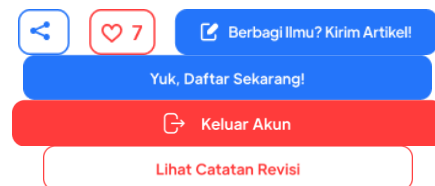
Gambar 13. Font Laman PPM RJ

El Messiri font yang ditampilkan pada gambar 13, yang dipilih menjadi *heading* dalam laman. *El Messiri* merupakan *font serif* dengan gaya *arabic modern* yang memberikan kesan nuansa Islami yang kuat. sebuah halaman maupun *component/card*, sedangkan *Plus Jakarta Sans* menjadi font *caption* guna membuat mudah dan nyaman pengguna saat membaca.

Pada gambar 14 dalam halaman selanjutnya merupakan *layout component* yang akan digunakan dalam laman PPM Roudlotul Jannah Surakarta seperti *card* berita dan artikel, bagian akhir dari laman/footer a. Serta dalam gambar 15, desain tombol CTA menerapkan prinsip model AIDA supaya tombol menjadi alat yang menarik perhatian, membuat minat, dan mendorong pengguna untuk melakukan tindakan/aksi berupa klik.



Gambar 14. Component Card Laman PPM RJ



Gambar 15. Call to Action Button Laman PPM RJ

4.4. Hasil Prototype

4.4.1. Low-Mid Prototype

Low Fidelity Prototype menggambarkan *layout* kasar dari *wireframe* perancangan laman. penulis melakukan sketsa awal manual dengan kertas yang kemudian diolah menggunakan aplikasi Figma terlampir pada gambar 16 dalam halaman selanjutnya.



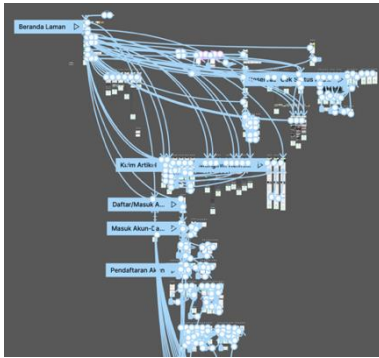
Gambar 16. Low-Fi Prototype Laman PPM RJ

4.4.2. High Fidelity Prototype

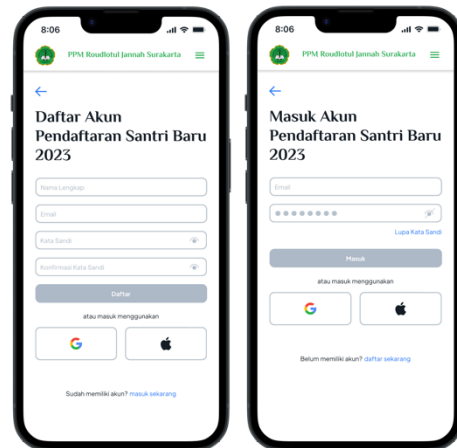
Tahapan ini, *wireframe* sudah berwujud *high-fidelity prototype* (ketelitian tinggi) merupakan hasil desain laman final atau *final artwork* yang akan dilihat langsung oleh pengguna [15]. kemudian desain/*wireframe* tersebut saling dihubungkan satu dengan yang lainnya (*interaction*) ditampilkan pada gambar 17. Hal ini bertujuan membuat *prototype* yang dirancang menjadi semakin nyata bagi calon pengguna.

Prototype laman secara lengkap dapat dilihat dan dicoba pada tautan: <https://bit.ly/prototypelamanrj>. Pada gambar 18 sampai dengan gambar 23 menunjukkan *wireframe high fidelity* beberapa fitur dalam laman, seperti

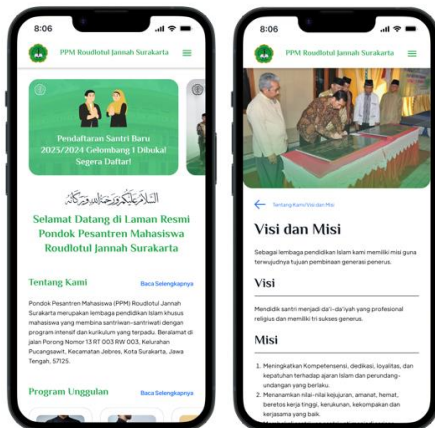
beranda, visi dan misi, reservasi kamar tamu, dan dashboard pada proses pendaftaran santri baru.



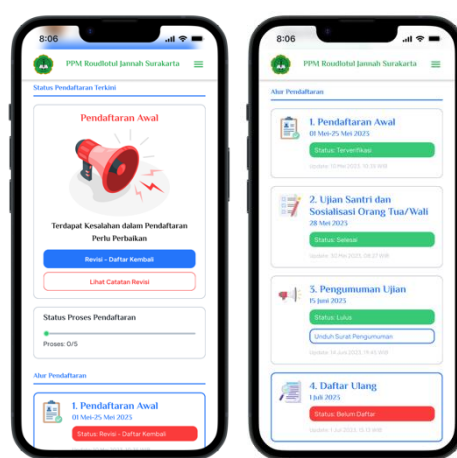
Gambar 17. *Interaction Prototype* Laman PPM RJ



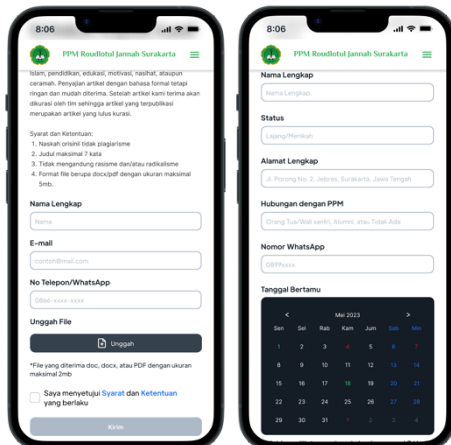
Gambar 20. Daftar dan Masuk Akun Pendaftaran



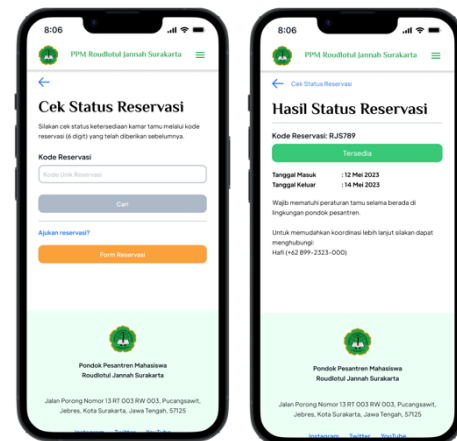
Gambar 18. Beranda dan Halaman Visi-Misi



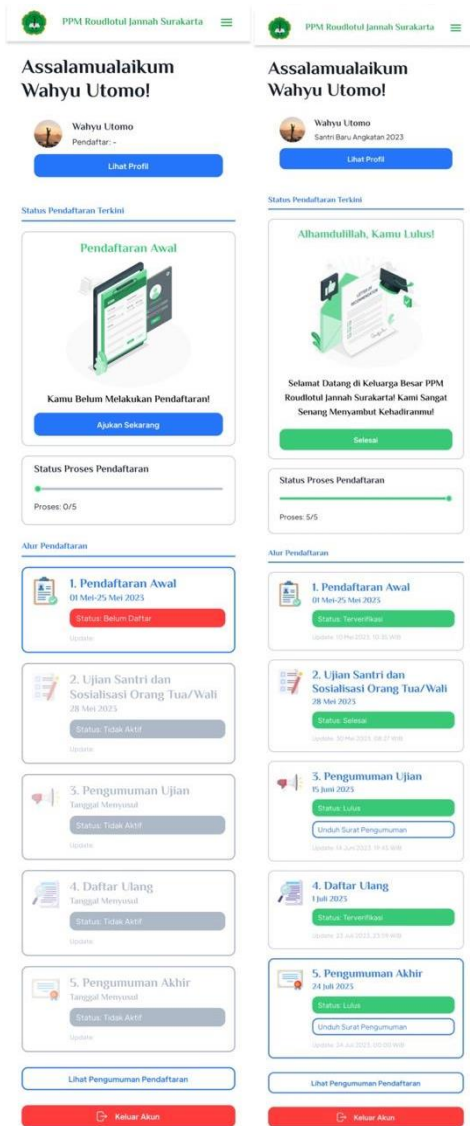
Gambar 21. *Dashboard* Akun Pendaftaran



Gambar 19. Fitur Laman PPM RJ



Gambar 22. Fitur Reservasi Kamar Tamu



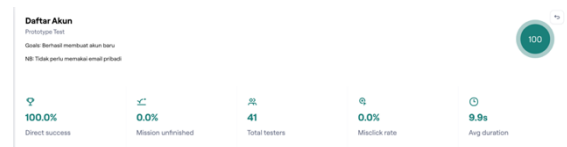
Gambar 23. Dashboard Proses Tahap Awal dan Selesai/Lulus

4.5. Tahap Test

Untuk mengetahui hasil evaluasi penerapan minimalis dalam perancangan UI/UX design laman PPM RJ penulis menggunakan Maze, sebuah *tool usability testing* berbasis web. Dengan Maze penulis mendapatkan beberapa data yang diselesaikan dalam sebuah *task*. Uji coba dilakukan tanpa diberikan panduan/manual secara rinci, hanya menginformasikan goals/tujuan guna mengetahui tingkat keberhasilan pengguna. Adapun terdapat empat *task* dengan tujuan memudahkan pengguna mengakses tautan *usability testing* dengan *smartphone*. Pada gambar 24 dalam halaman selanjutnya menampilkan *usability testing* diikuti oleh 41 responden yang menyelesaikan seluruh *task* hingga akhir. Sedangkan pada gambar 25 merupakan hasil rekapitulasi *task* yang telah dilewati oleh *tester*.

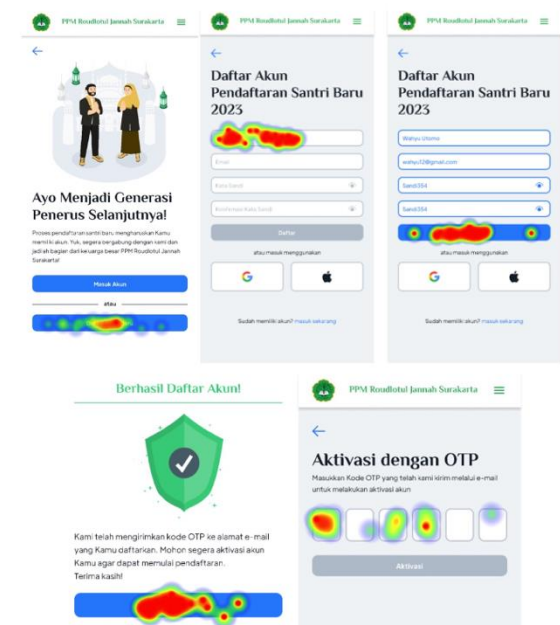


Gambar 24. Usability Testing dengan Maze



Gambar 25. Hasil Task Daftar Akun

Pada gambar 26 menampilkan *heatmaps* yang merupakan area yang direspon/klik oleh *tester*. Area berwarna merah merupakan area yang paling sering direspon. Dengan adanya *heatmaps* dapat membantu apakah desain yang telah dibuat sudah mudah dan menjawab kebutuhan pengguna.



Gambar 26. Heatmaps pada Task Pendaftaran Akun

Tabel 2. Hasil Usability Testing

Task	Jumlah Screen	Miss-Click	Rerata Waktu (detik)
Daftar Akun	6	0%	9,9
Isi Form Daftar Awal	9	2,4%	17,1
Go to Page	2	0%	6,2
Menyukai Artikel	2	0%	4

Usability testing yang dilakukan mendapatkan nilai success rate 100, ini merupakan hasil penilaian yang baik dalam suatu pengujian kepada pengguna. Task yang tidak selesai 0%, yang berarti tidak ada

pengguna yang gagal/keluar mengakses task sebuah task, sedangkan missclick yang terdapat hanya 2,4% yang terdapat dalam task pendaftaran awal, yang mana dalam task tersebut cukup banyak screen dan CTA. Selain itu berdasarkan *heatmaps* pada task, pengguna dapat bernavigasi dalam laman dengan mudah dan membedakan tombol yang aktif/belum.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun tujuan daripada penelitian ini membuat desain mobile laman PPM Roudlotul Jannah Surakarta. Dalam laman PPM RJ menyediakan beberapa fitur seperti profil pondok pesantren, artikel, berita, testimoni, galeri serta pendaftaran santri baru.

Kesimpulan dalam perancangan yang telah dilaksanakan yaitu: perancangan UI/UX design laman PPM RJ menjadi media alternatif dalam penyampaian informasi dan promosi, meningkatkan audiens yang lebih luas, serta memudahkan calon santri untuk melakukan pendaftaran. Proses seleksi pendaftaran santri baru dapat dipantau secara *real-time* melalui akun masing-masing pendaftar.

Adapun saran dalam perancangan ini, yaitu: harapannya perancangan dapat bermanfaat dan diterapkan bagi PPM Roudlotul Jannah Surakarta guna memaksimalkan interaksi dan memberikan informasi kepada khalayak luas. Selain itu sementara ini, perancangan laman hanya berformat *frame mobile*, yang dapat dikembangkan menjadi *responsive web*, yang dapat dijangkau dengan pelbagai gawai/perangkat. Demikian bertujuan memudahkan dan menyamankan pengguna mengakses laman tanpa memandang perangkat yang sedang digunakan, sehingga mencegah ketidaknyamanan pengguna saat mengakses laman.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. F. Supriadi, E. Rachmawati, and A. Arifianto, "Pembangunan Aplikasi Mobile Pengenalan Objek Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 2, p. 357, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021824363.
- [2] [2] We Are Social, "Digital 2023: Indonesia," DataReportal. Accessed: Jun. 01, 2023. [Online]. Available: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- [3] [3] M. H. Aziz, "Perancangan Desain Website Sebagai Salah Satu Media Promosi the Cobbler Yogyakarta," ISI Yogyakarta, 2017.
- [4] [4] Hardiana, "Desain Web Pada Dinas Kesehatan Kabupaten Luwu," *Patria Artha Technological Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 93–100, 2018, doi: 10.33857/patj.v2i2.145.
- [5] [5] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [6] [6] A. Ronny Julians, E. Sedyono, and H. Hendry, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Forum Diskusi Informatika Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Mnemonic*, vol. 6, no. 1, pp. 20–27, 2023, doi: 10.36040/mnemonic.v6i1.5826.
- [7] [7] D. S. Mubiarto, R. R. Isnanto, and I. P. Windasari, "Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi 'BCA Mobile' Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 1, no. 4, pp. 209–216, 2023, doi: 10.14710/jtk.v1i4.37686.
- [8] [8] H. Plattner, *Design Thinking: Understand–Improve–Apply*, 1st ed. Heidelberg: Springer Berlin, 2011. doi: <https://doi.org/10.1007/978-3-642-13757-0>.
- [9] [9] A. H. Makalalag, Y. A. Ekawardhani, and T. V. L. Gaol, "User Interface/User Experience Design for Mobile-Based Project Management Application Using Design Thinking Approach," *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, vol. 4, no. 2, pp. 269–274, 2021, doi: 10.5281/zenodo.5055189.
- [10] [10] J. E. Arnold, *Creative Engineering: Promoting Innovation by Thinking Differently*, Edited wit. Stanford: Stanford Digital Repository, 2016. doi: 10.1243/pime_proc_1955_169_042_02.
- [11] [11] R. B. Solichuddin and E. G. Wahyuni, "Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi," *Automata*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [12] [12] B. Suratno and J. Shafira, "Development of User Interface/User Experience using Design Thinking Approach for GMS Service Company," *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 469–494, Aug. 2022, doi: 10.51519/journalisi.v4i2.344.
- [13] [13] R. C. C. Guntupalli, "User Interface Design: Methods and Qualities of A Good User Interface Design," University West, 2008.
- [14] [14] I. Rochmawati, "Analisis User Interface Situs Web iwearup.com," *Visualita*, vol. 7, no. 2, pp. 31–44, 2019, doi: 10.33375/vsilt.v7i2.1459.
- [15] [15] H. Y. Madawara, I. Sembiring, and A. Iriani, "PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE APLIKASI CAFÉ BIRU FTI MENGGUNAKAN FIGMA DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING," 2023