

PERANCANGAN USER INTERFACE SISTEM KEUANGAN UNIVERSITAS PRIMAKARA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT*

Claudia Maria Wulandari Ramang, I Gusti Agung Pramesti Dwi Putri, I Putu Buda Suyasa

Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Primakara

Jl. Tukad Badung No. 135, Renon, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali.

icharamang@gmail.com

ABSTRAK

Universitas Primakara, sebagai kampus IT yang berfokus pada teknologi dan inovasi, menghadapi kendala dalam pengelolaan keuangan. Direktorat Keuangan kesulitan memfilter status mahasiswa aktif secara otomatis setelah periode IRS berakhir, serta masih melakukan pelaporan pembayaran SPP kepada dosen Pembimbing Akademik (PA) secara manual, yang rentan terhadap kesalahan. Untuk mengatasi permasalahan ini, dikembangkan sistem informasi keuangan terintegrasi dengan *user interface* (UI) yang dirancang menggunakan metode *Design Sprint*. Metode ini dipilih karena efektif dan cepat, melalui lima tahapan utama: *Mapping*, *Sketching*, *Decide*, *Prototype*, dan *Validate*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa UI yang dirancang sesuai dengan kebutuhan awal dan akan terus dikembangkan lebih lanjut. Implementasi sistem ini diharapkan meningkatkan efisiensi pengelolaan keuangan, mengurangi pekerjaan manual, serta memungkinkan dosen PA memantau status pembayaran mahasiswa secara real-time, mendukung operasional kampus berbasis teknologi.

Kata kunci : *User Interface, Financial system, Design Sprint.*

1. PENDAHULUAN

Era digital menandai kemajuan pesat teknologi informasi yang membawa pengaruh signifikan terhadap cara manusia bekerja. Kemampuan teknologi ini memungkinkan pemenuhan kebutuhan manusia dengan lebih cepat, fleksibel, dan transparan. Dengan adanya teknologi informasi, perusahaan dapat dengan mudah dan cepat memperoleh atau bertukar informasi[1].

Untuk mengoptimalkan efektivitas kerja, diperlukan sistem aplikasi berbasis jaringan yang terintegrasi, seperti *website*, untuk memfasilitasi pemanfaatan sumber daya secara efisien[2].

Sebuah *website* adalah media komunikasi yang menyediakan informasi dalam bentuk teks, suara, gambar, video, atau animasi. Selama terhubung dengan internet, website ini dapat diakses oleh publik kapan saja dan di mana saja [3].

Dalam sebuah *website*, *user interface* (UI) menjadi salah satu bagian yang penting. UI adalah bagian dari desain yang berkaitan dengan tampilan visual dari sebuah situs web. *User Interface* (UI) adalah tampilan visual aplikasi yang dapat meningkatkan reputasi merek perusahaan atau bisnis. Aplikasi ini tersedia baik di *smartphone* maupun di web[4].

Sebuah sistem baik itu berupa *website* ataupun aplikasi pastinya memerlukan perancangan design UI untuk tampilan sistemnya yang akan memudahkan pengguna dalam memahami dan menggunakan *website*, sama halnya dengan sistem yang saat ini sedang dikembangkan di Universitas Primakara. Untuk menunjang kinerja operasionalnya, saat ini diperlukan sistem informasi keuangan yang dapat membantu memudahkan Direktorat Keuangan Universitas Primakara dalam hal mengeluarkan tagihan SPP bagi mahasiswa Universitas Primakara.

Penggunaan sistem informasi keuangan yang baik dapat membantu meningkatkan efisiensi serta meningkatkan operasional.

Dari beberapa kegiatan yang telah dijalankan, pihak Direktorat Keuangan mengalami permasalahan terkait pembayaran SPP mahasiswa aktif. Dari hasil wawancara dengan pihak direktorat keuangan Universitas Primakara saat ini pihak direktorat keuangan sedikit kesusahan dalam menentukan apakah status mahasiswa tersebut, aktif atau tidak aktif, setelah periode IRS selesai, karena tidak adanya menu untuk memfilter data mahasiswa berdasarkan satatus aktif dan tidak aktif, oleh karena itu pihak direktorat keuangan melakukan filter secara manual yang tentunya membutuhkan banyak waktu.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa penelitian sebelumnya yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini sebagai acuan. Penelitian terkait penggunaan metode *Design Sprint* dalam Perancangan *Mobile Application* untuk Startup montirkeliling.com, hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan metode ini cocok untuk tahap awal perancangan sistem karena prosesnya relatif cepat dan efektif, yakni selesai dalam 5 hari kerja dan menyelesaikan masalah [5].

Berdasarkan penelitian kedua, Perancangan *E-Recruitment* Dosen Baru Berbasis Web dengan Metode *Design Sprint*, ditemukan bahwa penerapan metode *design sprint* yang meliputi tahapan pemahaman, diversifikasi, pengambilan keputusan, dan pembuatan *prototype* dapat mempermudah proses desain *E-Recruitment* Dosen Baru yang berbasis web[6].

Hasil dari penelitian penggunaan metode *design sprint* pada Perancangan *User Interface* Aplikasi EzyPay dapat membantu peneliti untuk membuat

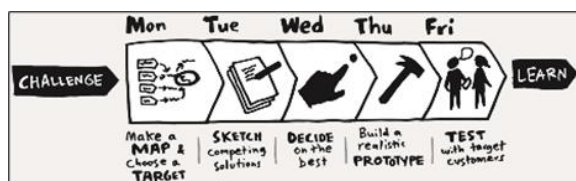
tampilan EzyPay yang menunjukkan aspek: efektivitas, di mana semua responden berhasil menyelesaikan tugas; dan efisiensi, di mana tugas dilakukan dengan cepat[7].

Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Paket Pernikahan Pada Salon Lian Dengan Metode *Design Sprint*, hasil penelitian menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi ini masuk dalam kategori baik karena mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kriteria pengguna [8].

Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Mobile Penjualan 3R Stationary Menggunakan Metode *Design Sprint* penelitian ini menghasilkan rancangan *prototype* aplikasi mobile 3R Stationary dengan menggunakan metode *design sprint* yang telah di sesuaikan dengan kebutuhan pengguna [9].

Analisis Dan Perancangan *User Interface* Sistem Informasi Pembayaran Mahasiswa STMIK Primakara Berbasis Web, hasil perancangan sistem yang telah dibuat menghasilkan sistem yang lebih terstruktur dan sistematis namun mengkompensasi dari sisi fleksibilitas pada sistem sebelumnya seperti perhitungan denda, cicilan, dan penangguhan [10].

3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Tahapan *design sprint*

Metode *Design Sprint*. *Design Sprint* adalah sebuah kerangka kerja inovatif yang dirancang untuk mempercepat proses pengembangan dan pengujian solusi dalam waktu singkat, yaitu lima hari [11].

Proses ini melibatkan tim kecil yang fokus bekerja selama satu minggu dengan mengikuti langkah-langkah terstruktur untuk beralih dari identifikasi masalah hingga menghasilkan solusi yang telah diuji.

a. Mapping

Tahap *Mapping* dalam metode *Design Sprint* dimulai dengan mengumpulkan tim yang tepat, yang terdiri dari orang-orang dari berbagai departemen untuk mendapatkan perspektif yang beragam. Setelah itu, tim melakukan pemetaan (*mapping*) alur pengguna, pada tahap ini yakni wawancara dengan ahli (*expert interviews*). Hasil dari wawancara dan diskusi ini diubah menjadi pertanyaan "How Might We" (HMW) yang spesifik dan fokus pada aspek-aspek yang dapat dipecahkan.

b. Sketch

Pada tahap kedua dalam metode *Design Sprint*, tim fokus pada pengumpulan solusi atau ide-ide untuk memecahkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Proses ini dilakukan dengan menggunakan metode

brainstorming individu yang terstruktur, salah satunya adalah teknik *Crazy 8*.

c. Decide

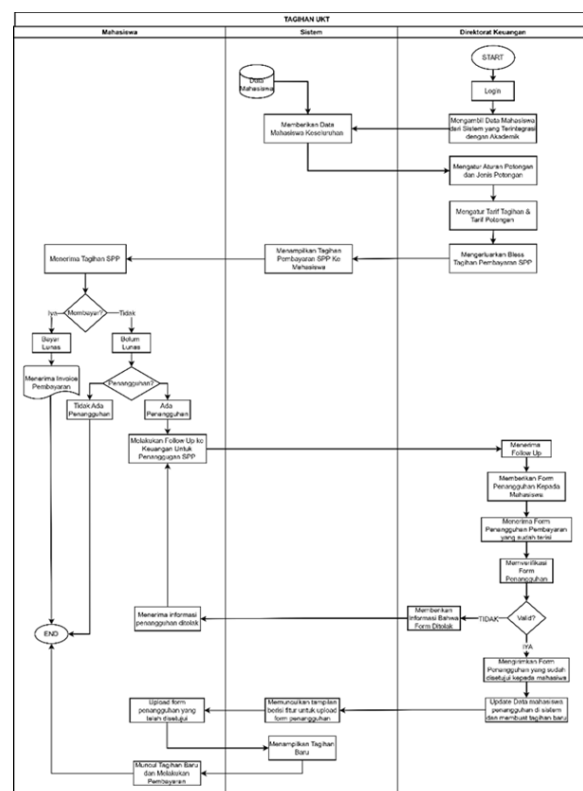
Tahap *Decide* dalam metode *Design Sprint* adalah tahap di mana tim memutuskan ide atau solusi mana yang akan dikembangkan lebih lanjut. Proses ini dimulai dengan mereview dan mendiskusikan semua solusi yang telah dihasilkan pada fase *Sketch*.

d. Prototype

Pada tahap ini, *prototype* akan dibuatkan dari storyboard yang sudah digambarkan dengan runtut, sehingga solusi saat ini dapat direalisasikan dalam bentuk *prototype*. Pada tahap *prototype* alat figma digunakan untuk membuat *prototype* yang berkualitas tinggi yang dapat digunakan oleh pengguna.

e. Validate

Tahapan *Validate* dalam metode *Design Sprint* adalah untuk mengukur respons pengguna terhadap solusi yang diusulkan. Aktivitas utama dalam tahap ini meliputi persiapan uji *usability*, di mana tim merekrut peserta yang sesuai dengan target audiens, menyiapkan skrip uji, dan mengatur lingkungan yang nyaman untuk pengujian. Setelah *user* mengerjakan task scenario yang telah disediakan penulis memberikan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan alat pengujian yang dikembangkan oleh John Brooke dengan menerapkan sepuluh pertanyaan dan lima skala penilaian.



Gambar 2. Flowchart sistem usulan

Proses tagihan SPP dimulai saat direktorat keuangan login dan memperoleh data mahasiswa dari akademik. Bagian keuangan kemudian mengatur potongan, tarif, dan mengeluarkan tagihan UKT untuk mahasiswa. Setelah menerima tagihan, mahasiswa dapat langsung membayar atau mengajukan penangguhan jika tidak bisa melunasi. Jika menangguhkan, mahasiswa harus mengisi dan mengunggah form penangguhan yang diverifikasi oleh bagian keuangan sebelum tagihan baru dibuat. Jika tidak ada pembayaran atau penangguhan, mahasiswa akan difollow up oleh dosen PA.



Gambar 3. Use case diagram

Dalam use case ini, terdapat tiga aktor utama yang berperan dalam proses pengelolaan pembayaran SPP mahasiswa, yaitu bagian keuangan, dosen PA, dan mahasiswa. Bagian keuangan berperan sebagai administrator yang bertanggung jawab dalam mengelola data tagihan, mengatur potongan, memverifikasi pembayaran, serta memproses permohonan penangguhan pembayaran. Dosen PA juga berperan sebagai admin yang melakukan tindak lanjut terhadap mahasiswa yang belum membayar atau mengajukan penangguhan, memastikan mereka menyelesaikan kewajibannya sesuai kebijakan yang berlaku. Sementara itu, mahasiswa berperan sebagai pengguna yang menerima tagihan, melakukan pembayaran, serta memiliki opsi untuk mengajukan penangguhan jika mengalami kendala dalam pelunasan biaya SPP.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut :

4.1. Mapping

Tahap *Mapping* merupakan tahap dimana untuk mengetahui kondisi yang dialami oleh user. Pada tahap

ini penulis mengawali dengan menentukan tim. Kelompok tim dari proyek ini terdiri dari 3 anggota yakni I Putu Buda Suyasa, S.Pd., M.Kom sebagai *Product Manager*, Hananindita Djohan sebagai *Architecture and database designer* dan Claudia Maria Wulandari Ramang sebagai *User Interface Designer*.

a. User Journey Mapp

Peta ini menggambarkan langkah-langkah utama yang diambil oleh pengguna dari awal hingga akhir dalam menggunakan produk atau layanan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan utama yang akan dipecahkan selama sprint dan menentukan fokus yang jelas untuk langkah-langkah berikutnya.

b. How Might We

Dalam proyek ini juga perlu digali permasalahan-permasalahan lain menggunakan tools “*How Might We*” (HMW).

4.2. Sketching

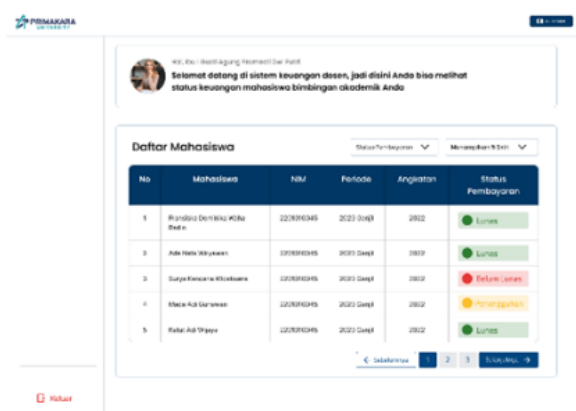
Setelah menyelesaikan tahapan *Mapping* langkah selanjutnya yaitu *sketching*. Pada tahap kedua, tim fokus pada pengumpulan solusi atau ide-ide untuk memecahkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini yang dilakukan yakni:

- Menerapkan tahapan *Crazy 8*.
- Menyiapkan selembar kertas A4.
- Membagi kertas A4 tersebut menjadi 8 bagian.
- Menuliskan dan menggambarkan ide sebanyak 8 alternatif solusi berupa *solution Sketch* yang akan membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

4.3. Decide

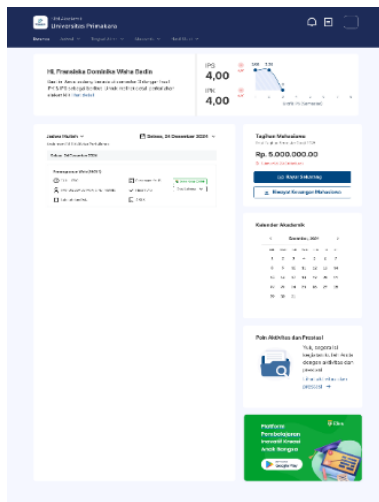
Pada tahapan ini dipilih solusi *Sketching* mana yang terbaik diantara 8 solusi sketsa yang telah dibuat. Proses ini dimulai dengan mereview dan mendiskusikan semua solusi yang telah dihasilkan pada fase *Sketch*. Pada bagian ini yang terlibat yaitu *Product Manager*, *Architecture and database designer* dan *User Interface Designer*.

4.4. Prototype



Gambar 4. Dashboard dosen

Gambar 4 menampilkan *dashboard* dosen PA yang berisi daftar mahasiswa bimbingan beserta NIM, periode, angkatan, dan status pembayaran. Sistem ini memungkinkan dosen memantau status pembayaran secara real-time, mempermudah pencarian data, serta mendukung *follow-up* bagi mahasiswa yang belum melunasi SPP. *Dashboard* ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi pelaporan dan mengurangi ketergantungan pada proses manual.

Gambar 5. *Dashboard* mahasiswa

Gambar 5 menampilkan *dashboard* mahasiswa yang berisi informasi akademik dan keuangan, termasuk data pribadi, status perkuliahan, serta detail tagihan dan pembayaran SPP. Sistem ini dirancang untuk memberikan akses *real-time* terhadap status keuangan mahasiswa, memudahkan pemantauan tagihan, serta memungkinkan pembayaran dan pengajuan penangguhan secara langsung.

Gambar 6. *Dashboard* keuangan

Gambar 6 menampilkan *dashboard* keuangan yang menyediakan informasi total tagihan, tagihan lunas, total pembayaran, dan saldo deposit mahasiswa. *Dashboard* ini dilengkapi statistik serta berbagai diagram, termasuk *review* tagihan, tagihan per jenis, pembayaran per fakultas dan angkatan, serta pembayaran mahasiswa aktif, guna mempermudah analisis dan pengelolaan keuangan kampus.

The screenshot shows a table of student fees with columns: No, Nama Mahasiswa, Jenis Potongan, Periode Awal, Periode Akhir, Jumlah Potongan, Jumlah Lunas, Jumlah Saldo, and Aksi. The table lists 18 rows of data for various students and fee types.

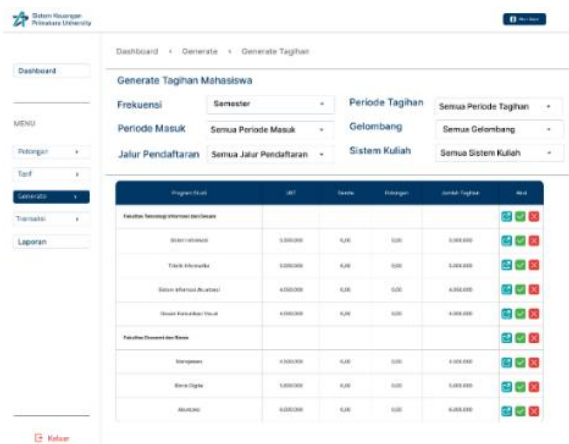
Gambar 7. Halaman jenis potongan

Gambar 7 menampilkan halaman jenis potongan, yang memungkinkan pengguna memilih periode awal dan akhir serta menampilkan tabel berisi daftar jenis potongan. Tabel ini mencakup detail potongan yang tersedia, mempermudah pengelolaan dan pengaturan potongan biaya secara sistematis.

The screenshot shows a table of student fees with columns: No, Periode Masuk, Golongan, Jenis Potongan, Sistem Kuliah, Program Studi, Jenis Akun, Nominal Tagihan, Status, and Aksi. The table lists 5 rows of data for various students and fee types.

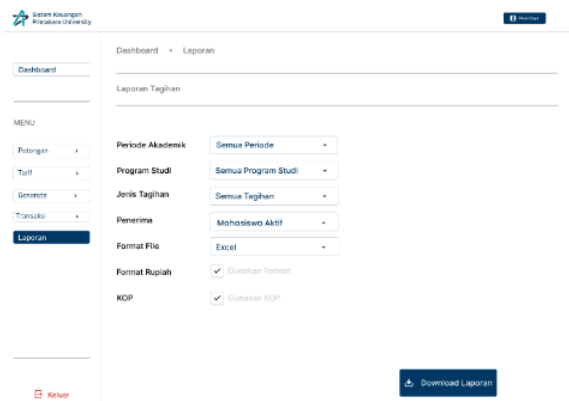
Gambar 8. Halaman tarif tagihan

Gambar 8 menampilkan halaman tarif tagihan, di mana bagian keuangan menetapkan nominal tagihan mahasiswa berdasarkan program studi. Halaman ini memastikan pengelolaan tarif lebih terstruktur dan akurat sesuai kebijakan yang berlaku.



Gambar 9. Halaman generate tagihan

Gambar 9 menunjukkan proses bagian keuangan dalam mengenerate seluruh tagihan mahasiswa, termasuk penerima potongan dan mahasiswa reguler, berdasarkan aturan yang telah ditetapkan sebelumnya.



Gambar 10. Halaman laporan

Berdasarkan gambar 10 ini merupakan halaman laporan dimana bagian keuangan dapat mendownload laporan keuangan sesuai dengan permintaan.

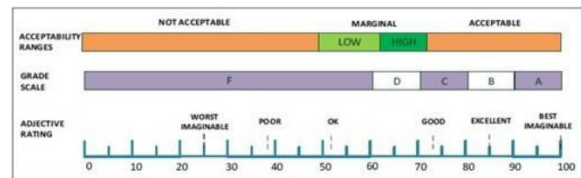
4.5. Validate

Setelah proses *prototype* selesai, responden akan terlebih dahulu mengerjakan *task scenario* yang disediakan untuk memastikan responden berinteraksi langsung dengan sistem. Setelah tahapan *task scenario* dilaksanakan, maka akan dilanjutkan ke tahap pengisian kuesioner dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). *Task Scenario* ditentukan oleh peneliti berdasarkan temuan masalah yang ada pada sistem keuangan Primakara University.

Setelah memperoleh jawaban dari kuesioner *System Usability Scale* (SUS), langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan menggunakan rumus dan langkah-langkah dari *System Usability Scale* (SUS).

- Pertanyaan bernomor ganjil (Q1, Q2, Q3 dst..), skor pengguna dikurangi 1. Sedangkan untuk pertanyaan bernomor genap (Q2, Q4, Q6..), dihitung dengan 5 dikurangi skor pengguna.

- Jumlahkan semua skor hasil perhitungan dari setiap responden.
- Kalikan jumlah skor dengan 2,5 untuk mendapatkan skor SUS masing-masing responden.
- Hitung rata-rata skor SUS menggunakan rumus: $SUS \text{ rata-rata} = \frac{\text{Total Skor SUS}}{\text{Semua Responden}}$
- Bandingkan skor rata-rata dengan kategori SUS (*Acceptability*, *Grade Scale*, dan *Adjective rating*).

Gambar 11: Penentuan hasil penilaian dengan menggunakan *Acceptability*, *Grade Scale*, dan *Adjective Rating*.

- Hasil Perhitungan Menggunakan Rumus dan Langkah-langkah *System Usability Scale* (SUS) *Prototype* Dosen.

Tabel 1. Hasil perhitungan *system usability scale* (SUS) *prototype* dosen PA

Pert	Responden							
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8
Q1	4	4	4	3	3	3	4	3
Q2	4	4	4	3	3	3	3	3
Q3	4	4	4	3	3	3	4	4
Q4	3	3	4	3	3	3	4	3
Q5	4	3	3	2	3	3	3	3
Q6	3	4	4	3	3	3	4	4
Q7	3	3	3	3	3	4	4	4
Q8	4	4	4	3	3	3	4	3
Q9	4	4	4	3	3	3	4	3
Q10	4	3	3	3	3	3	4	4
Total	37	36	37	29	30	31	38	34
Skor SUS	92,5	90	92,5	72,5	75	77,5	95	85
Rata-rata skor SUS							85	

Berdasarkan skor rata-rata SUS (85) berikut merupakan analisisnya:

- Tingkat *Acceptability* pengguna terhadap *prototype* dosen PA termasuk dalam kategori *Acceptable*.
- Tingkat *Grade Scale* pengguna terhadap *prototype* Dosen PA termasuk dalam kategori B.
- Tingkat *Adjective Rating* pengguna terhadap *prototype* Dosen PA termasuk dalam kategori *Excellent*.

- Hasil Perhitungan Menggunakan Rumus dan Langkah-langkah *System Usability Scale* (SUS) *Prototype* Keuangan

Tabel 2. Hasil kuisioner *system usability scale* (SUS) *prototype* keuangan

Pertanyaan	Responden	
	R1	R2
Q1	4	3
Q2	4	3
Q3	4	3
Q4	3	4
Q5	4	3
Q6	4	4
Q7	3	3
Q8	3	3
Q9	4	4
Q10	4	4
Total	37	34
Skor SUS	92,5	85
Rata-rata skor SUS		88,75

Berdasarkan skor rata-rata SUS (88,75) berikut merupakan analisisnya:

- Tingkat *Acceptability* pengguna terhadap *prototype* Keuangan termasuk dalam kategori *Acceptable*.
- Tingkat *Grade Scale* pengguna terhadap *prototype* Keuangan termasuk dalam kategori B.
- Tingkat *Adjectif Rating* pengguna terhadap *prototype* Keuangan termasuk dalam kategori *Excellent*.

- h. Hasil Perhitungan Menggunakan Rumus dan Langkah-langkah *System Usability Scale* (SUS). *Prototype* Mahasiswa

Tabel 3. Hasil perhitungan *system usability scale* (SUS) *prototype* mahasiswa.

Per t.	Responden									
	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5	R 6	R 7	R 8	R 9	R 10
Q1	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3
Q2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4
Q3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3
Q4	4	3	4	3	4	4	3	4	2	3
Q5	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3
Q6	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4
Q7	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
Q8	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3
Q9	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3
Q10	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3
Total	36	34	33	35	37	38	36	35	30	32
Skor SUS	90	85	82,5	87,5	92,5	95	90	87,5	75	80
Rata-rata Skor SUS										86,5

Berdasarkan skor rata-rata SUS (86,5) berikut merupakan analisisnya:

- Tingkat *Acceptability* pengguna terhadap *prototype* mahasiswa termasuk dalam kategori *Acceptable*.

- Tingkat *Grade Scale* pengguna terhadap *prototype* mahasiswa termasuk dalam kategori B.
- Tingkat *Adjectif Rating* pengguna terhadap *prototype* mahasiswa termasuk dalam kategori *Excellent*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proyek ini melibatkan perancangan antarmuka pengguna untuk bagian penagihan biaya kuliah mahasiswa menggunakan metode *design sprint*, yang terdiri dari beberapa tahap: *mapping*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. Setiap tahap tersebut dilakukan untuk menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain antarmuka yang dihasilkan juga selaras dengan kebutuhan pengguna dan diharapkan dapat membantu mengurangi permasalahan yang mungkin dihadapi.

Berdasarkan kesimpulan diatas, adapun saran yang dapat disampaikan kepada pihak-pihak terkait dalam perancangan *user interface* sistem keuangan Universitas Primakara adalah sebagai berikut: Dalam proses perancangan ini, umpan balik dari pengguna sangat penting untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan keinginan. Maka dari itu, untuk pengembangan lebih lanjut disarankan agar tim pengembang melakukan koordinasi secara berkala dengan pihak terkait, agar bisa mencegah perbedaan persepsi terkait fitur dan alur kerja sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. M. A. W. P. P. D. K. Buda Suyasa, "Desain Proses Bisnis Alur Penggajian Dalam Sistem Informasi Kepegawaian Tenaga Kontrak (SIMPEG-TK) Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Tabanan," *Majalah Ilmiah Untab*, Sep. 2022.
- [2] F. Sihalo, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat," *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, vol. 9, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse33>
- [3] I. Kadek *et al.*, "Sistem Informasi Keuangan Pada Perusahaan Kost Elit Dengan Metode Waterfall," *JURNAL SWABUMI*, vol. 9, no. 2, 2021.
- [4] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Seviana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Ilmiah Digital Of Information Technology*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020, [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [5] N. R. Ashshiddiqy *et al.*, "Perancangan Mobile Application untuk Startup montirkeliling.com dengan Metode Design Sprint," *Kumpulan*

- Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), vol. 10, no. 3, 2021.
- [6] A. Chusyairi and S. * S. Subari, "Perancangan E-Recruitment Dosen Baru Berbasis Web Dengan Metode Design Sprint," *Informatics For Educators And Professionals*, vol. 5, no. 1, p. 22, 2020.
- [7] R. Ramadan, H. Muslimah Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, "Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 9, pp. 2548–964, 2019, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] R. Rizky Alfandy, E. Rahmawati, and N. Wahyuningtyas, "Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Paket Pernikahan Pada Salon Lian Dengan Metode Design Sprint," 2022.
- [9] R. Prayoga, M. Defriani, and D. Irmayanti, "Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Mobile Penjualan Di 3R Stationary Menggunakan Metode Design Sprint," *Jurnal Smart AI*, vol. 1, no. 4, pp. 207–218, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.abivasi.id/index.php/SmartAI>
- [10] N. P. A. Mentayani, I. P. Satwika, I. G. A. Pramesti Dwi Putri, A. A. I. I. Paramitha, and T. Tiawan, "Analisis Dan Perancangan User Interface Sistem Informasi Pembayaran Mahasiswa STMIK Primakara Berbasis Web," *Technomedia Journal*, vol. 7, no. 1, pp. 78–89, Apr. 2022,.
- [11] Knapp Jake, "Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days," Simon & Schuster. Accessed: Dec. 23, 2024. [Online]. Available: <https://www.thesprintbook.com/book>