

PERANCANGAN UI/UX PADA SISTEM INFOMRASI LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYRAKAT (LPPM) PADA TIGA SERANGKAI UNIVERSITY DENGAN METODE PROTOTYPING

Reyvli Hasurungan Sitompul, Sri Siswanti

Teknik Informatika, Tiga Serangkai University

Tiga Serangkai University, Jl. K.H Samanhudi No.84-86, Purwosari,

Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57149, Indonesia

21500045.reyvli@tsu.ac.id

ABSTRAK

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Tiga Serangkai University mengalami kendala dalam pengelolaan data yang masih bersifat manual dan tidak terintegrasi, sehingga berdampak pada rendahnya efisiensi kerja serta keterbatasan akses informasi secara transparan bagi pemangku kepentingan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis website yang responsif, dengan pendekatan desain UI/UX modern. Metode yang digunakan *prototyping*, yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan prototipe visual menggunakan Figma, evaluasi umpan balik pengguna, penyempurnaan desain, serta pengujian kegunaan sistem. Evaluasi dilakukan dengan *System Usability Scale (SUS)*, menghasilkan skor rata-rata 82,81 yang masuk dalam kategori “baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem mampu memenuhi ekspektasi pengguna, baik dari segi fungsionalitas maupun kenyamanan antarmuka. Sistem informasi ini tidak hanya meningkatkan kinerja administrasi LPPM dalam mengelola data penelitian dan pengabdian masyarakat, tetapi juga memperkuat akuntabilitas serta memperluas akses informasi secara adil dan efisien. Dengan demikian, pengembangan sistem ini diharapkan menjadi langkah strategis dalam mendukung transformasi digital perguruan tinggi, khususnya dalam aspek tata kelola tridharma perguruan tinggi yang transparan dan berkelanjutan.

Kata kunci: Website Informasi Sistem, Prototype, LPPM, Tiga Serangkai University, Desain UI/UX

1. PENDAHULUAN

Tiga Serangkai University yang berlokasi di Kota Surakarta, memiliki peran vital dalam mendukung kemajuan akademik dosen yang bernama Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM). Lembaga ini memiliki peran strategis dalam mengelola seluruh aktivitas penelitian dan pengabdian yang dilakukan oleh para dosen sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas serta kapasitas akademik[1]. Sesuai dengan arahan dalam Permendikbud No.5 Tahun 2020 mengenai Standar Penelitian Perguruan Tinggi, LPPM seharusnya memiliki sistem informasi yang terpadu untuk mendukung transparansi, akuntabilitas, serta kemudahan akses bagi semua pemangku kepentingan[2]. Namun, seiring meningkatnya volume kegiatan penelitian dan pengabdian dosen setiap tahunnya, pengelolaan data yang masih bersifat manual dan tersebar diberbagai dokumen non-terintegrasi menjadi kendala serius. Saat ini belum ada sistem informasi sentral yang dapat mendukung semua proses pencatatan, pelaporan kegiatan tridharma secara efektif. Metode *prototyping* dipilih karena kemampuannya untuk menangani perbaikan desain berdasarkan masukan dari pengguna secara cepat. Alat Figma digunakan untuk membuat prototipe yang sangat realistis, dengan simulasi alur pengguna dan tampilan visual yang konsisten melalui desain komponen sistem.

Oleh karena itu, pengembangan sebuah sistem informasi berbasis website untuk LPPM menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Adanya website Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

(LPPM) sangat dibutuhkan untuk dapat mengintegrasikan data, serta mendukung sistem informasi yang cepat dan akurat, sehingga permasalahan waktu dan tingkat validitas data penelitian dan pengabdian masyarakat dapat ditekan seminimal mungkin. Ketersediaan informasi yang cepat dan valid akan sangat menunjang kebutuhan dosen dalam mengakses, melaporkan, maupun memantau kegiatan akademik.

Lebih lanjut, dalam proses perancangan sistem informasi ini, perhatian terhadap aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi sangat penting. Tujuannya bukan sekedar menciptakan tampilan yang menarik secara visual, tetapi juga memastikan sistem dapat digunakan secara mudah dan intuitif oleh berbagai kalangan pengguna. Melalui pendekatan metode *prototyping*, desain UI/UX yang dikembangkan dapat diuji secara bertahap dan diperbaiki berdasarkan umpan balik pengguna, guna mencapai tingkat kenyamanan dan efektivitas penggunaan yang optimal. Pengembangan sistem ini juga memanfaatkan pendekatan *prototyping* yang memungkinkan desain diiterasi berdasarkan masukan pengguna[3]. Metode ini juga membantu mengidentifikasi kebutuhan *real* pengguna (tim LPPM), meminimalkan risiko ketidaksesuaian antara desain dan kebutuhan aktual, serta mempercepat pengembangan dengan memvalidasi konsep sejak awal. Selain itu, penerapan desain yang responsif menjadi hal yang penting agar sistem dapat diakses secara optimal melalui beragam perangkat, mulai dari komputer desktop, hingga tablet dan ponsel. Hal ini

sejalan dengan kebutuhan pengguna yang dinamis dan mobilitas tinggi, sehingga fleksibilitas akses informasi tetap terjaga dalam berbagai kondisi[4]. Pendekatan UI/UX yang komprehensif ini diharapkan mampu menjawab tantangan digitalisasi pengelolaan data LPPM dan secara langsung mendukung proses peningkatan kualitas tridharma perguruan tinggi[5]. Implementasi sistem ini tidak hanya meningkatkan efisiensi internal LPPM, tetapi juga memberikan manfaat strategis, seperti memfasilitasi dosen dalam melaporkan dan memantau kegiatan tridharma secara mandiri. Di samping itu, sistem ini memiliki peran krusial dalam mendukung akreditasi institusi karena memfasilitasi transparansi data, pemantauan rekam jejak akademik, serta pencatatan kinerja dosen yang terekam secara teratur. Sebagai hasilnya, pengembangan sistem ini memiliki nilai tidak hanya dari segi teknis, tetapi juga strategis dalam memperkuat pengelolaan institusi pendidikan tinggi yang berbasis digital. Penelitian ini hadir untuk memenuhi kebutuhan itu melalui pengembangan sistem informasi LPPM berbasis website dengan pendekatan UI/UX serta metode prototyping. Tujuan utama adalah mengembangkan sistem yang tidak hanya bekerja dengan baik, tetapi juga mudah digunakan pengguna dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan pendekatan User Interface/User Experience (UI/UX) serta metode prototyping memiliki peran penting dalam pengembangan sistem informasi yang efektif dan ramah pengguna.

Misalnya, studi oleh Kurniawan dan Romzi[5] yang merancang antarmuka sistem LPPM dengan bantuan perangkat Figma berhasil meningkatkan efisiensi dalam proses pelaporan. Sementara itu, penelitian oleh Nugroho dkk[6] menerapkan metode Design Thinking untuk merancang sistem pendukung keputusan bagi dosen, menghasilkan antarmuka yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dukungan terhadap efektivitas penggunaan Figma dalam proses perancangan sistem berbasis web juga terlihat dalam karya Firdaus dan Bakti[7], serta Tazkiyah dan Arifin[8], yang masing-masing mengembangkan desain UI/UX aplikasi akademik dan laboratorium. Terbaru, penelitian oleh Kurniasari dkk[9] mengombinasikan pendekatan Design Thinking dengan prototipe melalui Figma dalam pengembangan aplikasi tafsir mimpi, dan menghasilkan skor kegunaan sistem (System Usability Scale) yang tinggi, yaitu sekitar 82 poin. Ini menunjukkan bahwa keterlibatan pengguna sejak tahap awal perancangan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap kualitas antarmuka sistem.

2.2. Research Gap

Meskipun studi-studi tersebut memberikan wawasan berharga dalam konteks UI/UX dan pengembangan prototipe, sebagian besar belum secara spesifik membahas konteks Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) di lingkungan perguruan tinggi. Dengan demikian, terdapat peluang riset yang signifikan untuk mengembangkan sistem informasi LPPM berbasis website yang tidak hanya fungsional, tetapi juga berorientasi pada pengalaman pengguna sesuai kebutuhan institusi pendidikan tinggi, seperti Tiga Serangkai University. Sistem ini dirancang untuk mengintegrasikan data, mempercepat pelaporan, dan memastikan validitas informasi hal ini menjadi faktor kunci dalam evaluasi kinerja dosen.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *prototyping*, yang berfungsi sebagai pendekatan utama dalam proses pengembangan sistem. Pemilihan metode ini dilakukan karena kemampuannya untuk melibatkan pengguna secara langsung di dalam setiap tahapan pengembangan, sehingga memungkinkan untuk memperoleh umpan balik di dalam setiap tahapan pengembangan sistem[10][11]. Partisipasi aktif dari pengguna memiliki peran penting dalam memastikan bahwa sistem yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna, serta mengurangi potensi terjadinya kesalahan dalam pengelolaan data penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Figma dipilih sebagai alat desain utama karena memiliki beberapa fitur yang membantu. Pertama, fitur pengeditan secara real-time bersama, sehingga tim bisa bekerja bersama-sama dengan mudah. Kedua, ada fitur prototyping interaktif yang memungkinkan simulasi peralihan antar halaman. Ketiga, fitur library desain membantu menjaga keseragaman komponen UI, seperti warna, jenis huruf, dan jarak antar elemen.

Selain itu, pendekatan *prototyping* memberikan ruang bagi perencanaan desain antarmuka yang lebih matang dan terstruktur dan dapat memudahkan kerja *programmer* atau *software engineer*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang dan digunakan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna[12]. Proses penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan.

Penelitian ini dilakukan di Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), Tiga Serangkai University, pada tahun 2024 silam. Subjek dalam penelitian ini adalah pengurus LPPM Tiga Serangkai University, yang terlibat langsung dalam proses wawancara, evaluasi *prototype*, serta pengujian sistem.

3.2. Tahapan Pengembangan Sistem

- Analisis Kebutuhan**
Mengumpulkan data dan informasi mengenai pengguna melalui observasi dan wawancara dengan pihak LPPM Tiga Serangkai University.
- Perancangan Prototype**
Proses dalam membuat rancangan awal tampilan (UI) dan fungsi sistem dengan pengalaman pengguna (UX) dengan fokus pada UI/UX yang intuitif, modern, dan responsif. Prototype berupa sketsa dasar (Lo-Fi) hingga simulasi yang mendekati pada tampilan akhir (Hi-Fi).
- Evaluasi dan Umpan Balik**
Menguji *prototype* kepada pengguna awal yaitu pengurus LPPM untuk mendapat masukan terhadap desain dan fungsional.
- Penyempurnaan Prototype**
Melakukan revisi berdasarkan umpan balik yang diterima guna meningkatkan pengalaman pengguna dan memastikan sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan memastikan semua fitur berfungsi dengan baik.
- Pengujian**
Setelah selesai tahapan penyempurnaan prototype, lalu dilakukan uji tes oleh calon pengguna yaitu tim LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Tiga Serangkai University. Tahapan pengujian ini adalah tahapan akhir dalam membuat produk setelah melakukan desain antarmuka[13], dan selain itu pengujian sistem juga menggunakan metode usability testing guna mengevaluasi kemudahan akses, kenyamanan, dan efektivitas sistem sebelum diterapkan secara penuh.



Gambar 1. Alur Metode Prototype

Gambar 1. Alur Metode Prototype merupakan alur dari metode prototype yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, *prototype*, evaluasi, penyempurnaan *prototype*, dan pengujian[14].

3.3. Alat Pendukung Perancangan

Figma adalah aplikasi editor berbasis web dan aplikasi yang dapat mengakses online di browser. Aplikasi figma dapat memfasilitasi dalam membuat sebuah produk berupa desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) serta mendukung dalam penyimpanan berbasis *cloud*, sehingga pengguna Figma dapat mengakses file dan data yang tersimpan dimana saja.

Figma juga menyediakan alat yang diperlukan bagi pengguna untuk merancang proyek, membuat ilustrasi, menyusun prototipe. Singkatnya Figma adalah aplikasi desain yang ramah untuk pemula dapat digunakan untuk keperluan prototyping dengan mudah[12].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan

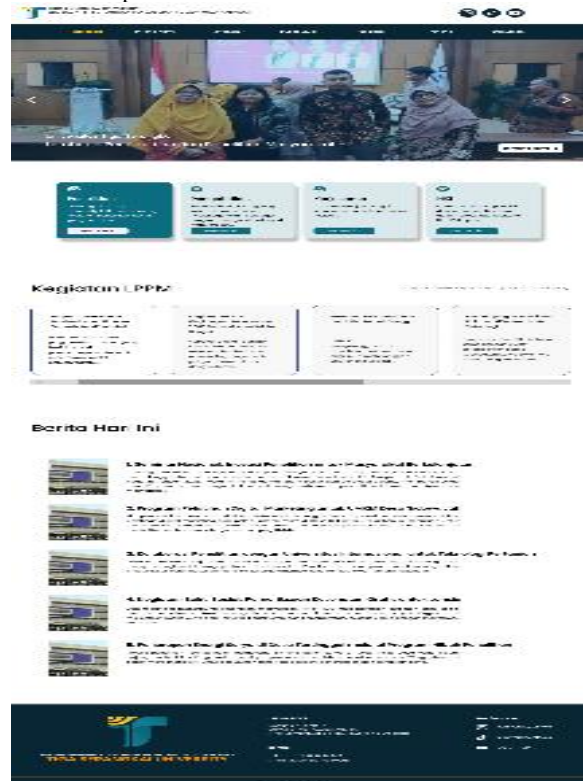
Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak LPPM Tiga Serangkai University, diperoleh kebutuhan sistem informasi yang mencakup pengelolaan data kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat, kemudahan akses data oleh pengguna, serta tampilan antarmuka yang intuitif dan responsif. Informasi yang didapatkan ini menjadi dasar perancangan awal *prototype*.

4.2. Desain Cepat

Membuat desain antarmuka yang sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan pada tahap awal. Desain antarmuka ini diharapkan dapat memberi gambaran sistem yang akan dibuat.

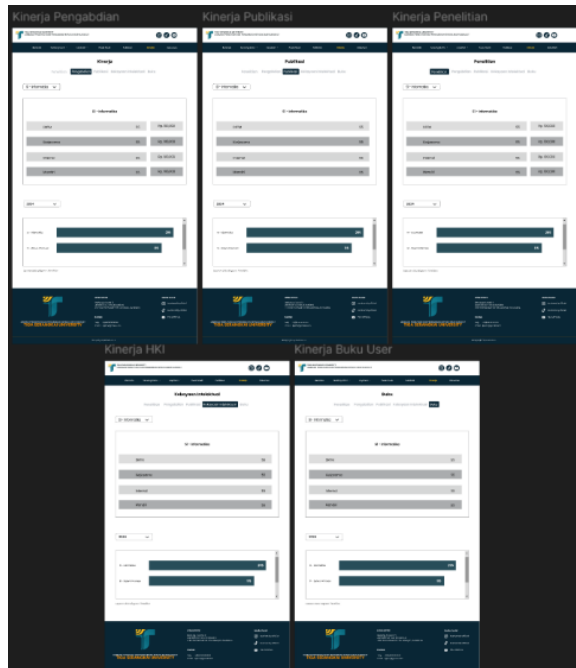
4.3. Proses Desain

Dalam proses desain ini, penulis menampilkan seluruh tampilan desain antarmuka. Dengan mendapat referensi dari pihak LPPM dan mencari referensi website sistem informasi dari Kampus lain. Kemudian di terjemahkan ke desain UI dan UX. Hingga tergambar desain pada tahap akhir berupa tampilan akhir dari gambaran sistem yang tinggi dan lebih detail. Adapun desain hasil akhir yang sudah dibuat dalam tampilan awal:



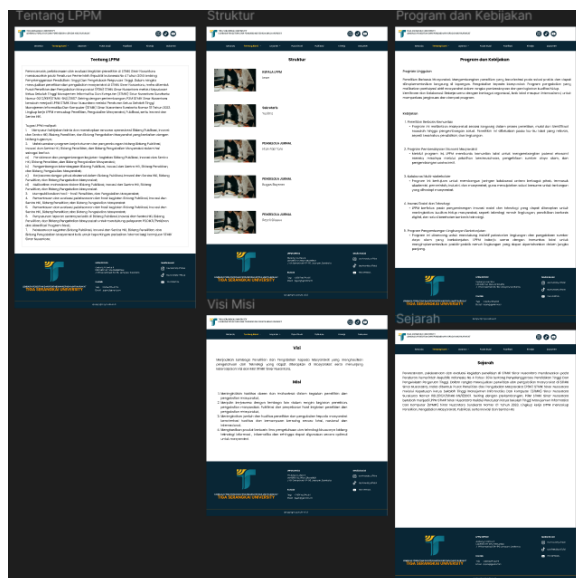
Gambar 2. LandingPage

Gambar 2. LandingPage merupakan tampilan pertama ketika user membuka situs LPPM, tampilan landingpage terdapat informasi seperti menu Layanan, Kegiatan LPPM dan Berita. Pada menu Layanan terdapat navigasi untuk ke halaman Layanan yang dipilih oleh user.



Gambar 3. Halaman Kinerja

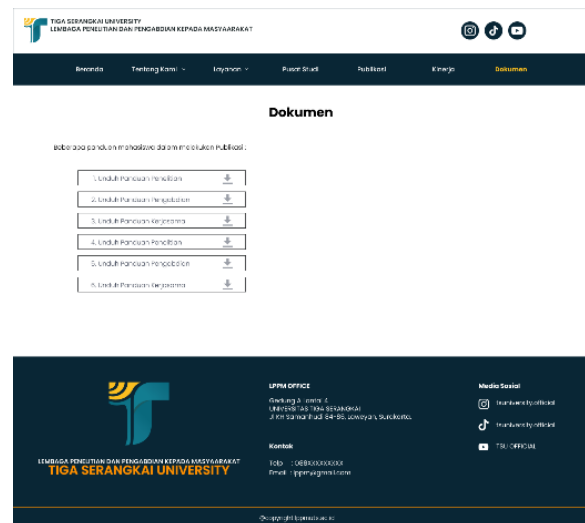
Gambar 3. Halaman Kinerja merupakan fitur penting yang ada di website. Dalam fitur kinerja, user dapat melihat aktivitas penelitian dan pengabdian. Fitur Kinerja juga terdapat sub halaman seperti Penelitian, Pengabdian, HKI, Publikasi, dan Buku. Ada juga filter untuk memilih Jurusan dan Tahun.



Gambar 4. Halaman Tentang Kami

Gambar 4. Halaman Tentang Kami merupakan tampilan halaman informasi dari situs LPPM. Terdapat

halaman seperti Tentang Kami, Struktur, Program dan Kebijakan, Visi Misi, serta Sejarah dari LPPM. Dapat diakses dari dropdown menu Tentang Kami.

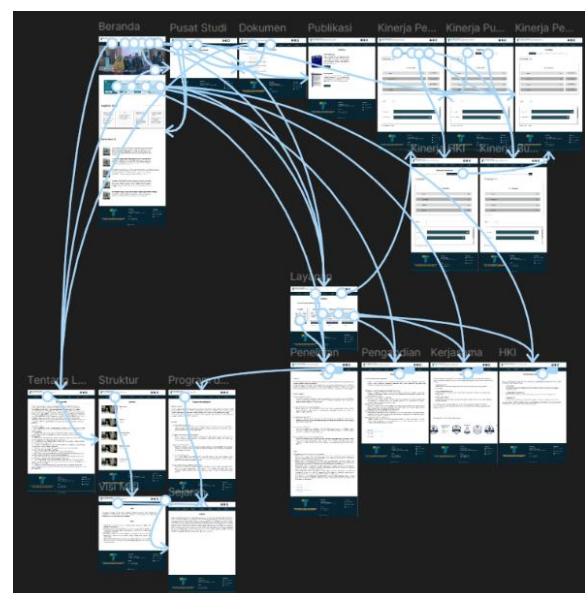


Gambar 5. Halaman Dokumen

Tampilan pada Gambar 5. Halaman Dokumen merupakan tampilan template artikel yang disediakan untuk user ketika ingin mengunggah artikelnya.

4.4. Membangun Prototype

Tim pengembang mulai membuat prototype pada desain antarmuka ketika sudah selesai. Adapun tampilan alur prototype yang dapat dilihat pada Gambar 6. Prototype Design.



Gambar 6. Prototype Design

4.5. Evaluasi dan Umpan Balik

Melakukan evaluasi untuk mengetahui perancang apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh klien. Menilai dari tampilan, fungsi, dan alur sudah sesuai dengan yang diminta klien. Serta menerima umpan balik.

4.6. Memperbaiki Prototype

Tim pengembang melakukan perbaikan dan penyempurnaan prototype berdasarkan dari umpan balik dari klien hingga *prototype* dianggap sesuai oleh klien.

4.7. Testing

Testing adalah langkah terakhir yang bertujuan untuk menilai apakah solusi dan desain yang telah dibuat dapat berfungsi dengan baik bagi calon pengguna[12].

Setelah menyelesaikan tahapan prototyping, dilakukan tahap akhir berupa pengujian (testing). Uji tes ini dilakukan oleh calon pengguna. Pengujian ini dilakukan oleh tim Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Tiga Serangkai University.

Setelah tahapan sebelumnya selesai, pengguna dilibatkan secara langsung kedalam proses usability testing untuk mencoba prototipe antarmuka sistem yang telah dikembangkan. Pada tahapan ini, pengembang dapat menyaksikan secara langsung bagaimana cara pengguna berinteraksi dalam elemen visual dan fungsionalitas sistem. Hasil observasi ini memberikan hasil gambaran yang lebih jelas mengenai aspek-aspek sistem yang telah berjalan dengan baik serta bagian yang masih perlu diperbaiki. Umpan balik dari pengguna selama pengujian menjadi masukan yang sangat berharga untuk proses penyempurnaan desain, sehingga sistem yang dihasilkan benar-benar menjadi user-friendly, efektif, responsif dan relevan sesuai dengan kebutuhan akademik[15].

Pada Tabel 1. Tabel Pembobotan SUS dapat dilihat tabel indeks pembobotan nilai pada metode *System Usability Scale* (SUS).

Tabel 1. Tabel Pembobotan SUS

Tabel Pembobotan Score SUS		
SUS Score	Letter Grade	Adjective Rating
>80,3	A	Excellent
>60 dan <80,3	B	Good
68	C	Ok
51-57	D	Poor
<51	F	Awfull

4.8. Pengujian Usability

Tahapan uji test pada *prototype* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang berfokus berfokus dalam mengukur kemudahan pengguna ketika menggunakan *prototype* desain sesuai dengan tujuan dibuatnya *prototype* tersebut [14]. *System Usability Scale* memiliki 10 pertanyaan dan masing-masing memiliki nilai 1-5, nilai 1 menuju pada sangat tidak puas dan nilai 5 menuju pada sangat puas. Pengujian SUS dilakukan dengan cara membagikan tautan google form kepada responden[14].

Usability menjadi aspek yang penting dalam membangun sistem karena memengaruhi pengalaman pengguna dan impresi pertama pengguna terhadap sistem nantinya. Melalui usability testing, sistem diharapkan dapat memastikan sistem memenuhi

kebutuhan pengguna, serta pengguna dapat menggunakan sistem dengan lancar, nyaman, dan puas. Usability testing juga mampu mengurangi biaya perbaikan sistem setelah diluncurkan[16].

Pada Tabel 2. Penilaian Responden merupakan hasil dari penilaian responden. Total score dari penilaian responden mendapatkan rata-rata nilai 83. Berdasarkan indeks pada tabel pembobotan, nilai ini termasuk dalam kategori Good, dan menunjukkan bahwa sistem yang dibangun dan dirancang ini memiliki tingkat kegunaan yang baik menurut persepsi responden.

Tabel 2. Penilaian Responden

No	Responden	Hasil	Score
1	R1	34	85
2	R2	36	90
3	R3	34	85
4	R4	38	95
5	R5	36	90
6	R6	36	90
7	R7	38	95
8	R8	32	80
9	R9	20	50
10	R10	36	90
11	R11	36	90
12	R12	32	80
13	R13	32	80
14	R14	32	80
15	R15	20	50
16	R16	38	95
Rata Rata			82,81

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil merancang sistem informasi berbasis website untuk Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Tiga Serangkai University dengan pendekatan metode prototyping. Implementasi desain UI/UX yang modern, responsif dan user-friendly terbukti meningkatkan efisiensi akses dan pengelolaan data penelitian dan pengabdian secara signifikan. Hasil usability testing yang melalui metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan rata-rata skor 82,81 yang termasuk kedalam kategori "Good", menandakan sistem telah memenuhi ekspektasi pengguna dari segi fungsionalitas maupun kenyamanan penggunaan. Lebih dari sekedar pencapaian teknis, keberhasilan perancangan ini mencerminkan pentingnya membangun sistem informasi yang inklusif dan berpusat pada kebutuhan manusia. Sistem yang baik bukan hanya dilihat dari kecanggihannya, tetapi dari kemampuan dalam memberdayakan pengguna untuk berkontribusi secara optimal dalam bidang akademik dan sosial. Demi pengembangan berkelanjutan, disarankan agar pihak pengelola LPPM terus melibatkan pengguna akhir secara aktif dalam proses pemeliharaan dan pengembangan sistem. Menerapkan sistem desain secara lebih lengkap agar bisa tumbuh bersama dengan bisnis. Menguji beberapa versi desain tertentu (misalnya, posisi tombol) dengan

metode A/B testing. Menghubungkan dengan alat analitik seperti Google Analytics untuk melacak cara pengguna memakai produk secara nyata. Umpan balik yang diperoleh melalui pengalaman nyata pengguna dapat menjadi landasan penting untuk penyempurnaan fitur dan peningkatan kenyamanan akses. Selain itu, perlu adanya dilakukan integrasi lebih lanjut antara sisten informasi ini dengan platform akademik dan administrasi lainnya untuk menciptakan ekosistem digital yang baik dilingkungan perguruan tinggi. Peningkatan literasi digital bagi pengguna, baik dosen maupun mahasiswa, juga penting agar pemanfaatan sistem dapat dilakukan dengan maksimal. Pada akhirnya, teknologi informasi yang dirancang dan diterapkan dengan memperhatikan kemanusiaan akan menjadi instrumen yang bukan hanya efisiensi secara teknis, tetapi juga bermakna secara sosial dan perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Nababan, M. Jannah, and F. A. Sianturi, "Pelatihan Sistem Informasi Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SIM-PPM) STMIK Pelita Nusantara," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Nusantara*, vol. 3, no. 1, pp. 241–251, 2022, doi: 10.55338/jpkmn.v3i1.325.
- [2] W. Ekatjahjana, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Akreditasi Program Studi Dan Perguruan Tinggi," no. 49, pp. 2013–2015, 2020.
- [3] D. Ayu *et al.*, "Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Website Bellina Studio Implementation of the Design Thinking Method in the UI / UX Design of the Bellina Studio Website," vol. 14, pp. 1681–1697, 2025.
- [4] R. A. Wijaya and Y. A. Susetyo, "Redesign UI/UX Sistem Informasi Akademik Satya Wacana Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 7, no. 4, pp. 1591–1597, 2024, doi: 10.32493/jtsi.v7i4.45098.
- [5] R. Kurniawan and M. Budi, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [6] A. Nugroho, S. Narulita, and M. Z. Abdillah, "UI / UX Design of a Decision Support System to Determine Lecturer Research Linearity using the Design Thinking Method," vol. 4, no. 2, pp. 814–820, 2024.
- [7] Mohamad Firdaus and Indra Bakti, "Perancangan Dan Pembuatan Desain UI/UX Aplikasi Simpura Dengan Figma," *J. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–14, 2024, doi: 10.32546/jutech.v5i1.2436.
- [8] S. Tazkiyah and A. Arifin, "Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [9] E. Kurniasari, R. N. Reyhandera, and S. B. Kembaren, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma," vol. 13, pp. 2212–2221, 2025.
- [10] P. Kustanto, B. K. Ramadhan, and A. Noe, "Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif," vol. 5, no. 1, pp. 83–94, 2025.
- [11] D. Y. Descania, "Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Antrian Online Di Kementrian Atr/Bpn Kab. Sukabumi," *Indexia*, vol. 5, no. 01, p. 1, 2023, doi: 10.30587/indexia.v5i01.5165.
- [12] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma," *J. Inform. Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- [13] F. Kurnianto, J. Informatika, F. T. Industri, E. Gustri, and W. Jurusan Informatika, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung," *Automata*, vol. 3, no. 2, pp. 1–69, 2021, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/42600>
- [14] T. Agni, A. Athoillah, S. Siswanti, and E. Zaenuddin, "PERANCANGAN UI / UX E-LEARNING PADA WEBSITE PERPUSKITA PT . TIGA SERANGKAI SURAKARTA DENGAN," pp. 327–341, 2024.
- [15] Y. Adi Surya Pratama, U. Kristen Satya Wacana, and J. Tengah, "Pengembangan UI/UX Berbasis Metode Design Thinking Fitur Send Your Waste Perusahaan Waste4change," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 99–110, Nov. 2022, doi: 10.37792/JUKANTI.V5I2.554.
- [16] I. K. Agus, W. Kusuma, G. Ayu, and V. Mastrika, "Pengujian Prototipe Sistem Jasa Pengembangan Aplikasi Menggunakan Metode System Usability Scale," vol. 3, no. November, pp. 43–52, 2024.