

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: METODE PENGEMBANGAN DESAIN TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA (UI) WEBSITE

Vidya Ariesanthi, Catur Susaningsih, Muhammad Fahrury Romdendine

Manajemen Teknologi Keimigrasian, Politeknik Imigrasi
Jalan Satria – Sudirman, Tanah Tinggi, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten, Indonesia
vidyaries06@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi metode dan bidang penerapan yang digunakan pada studi yang telah dilakukan terkait pengembangan desain tampilan antarmuka *website* dalam bentuk *Systematic Literature Review* (SLR) melalui metode PRISMA. Dari 74 artikel yang dijadikan kandidat, terdapat 31 artikel yang dipilih karena dinilai relevan dengan fokus penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa *User-Centered Design* (UCD) merupakan metode yang paling banyak digunakan, diikuti dengan *Design Thinking* dan *Human-Centered Design* (HCD). UCD banyak diterapkan karena menitikberatkan pada keterlibatan pengguna dalam keseluruhan tahapan desain, sehingga hasil yang didapatkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, pengembangan desain antarmuka *website* paling banyak ditemukan dalam bidang pendidikan, kemudian dilanjutkan dengan pelayanan publik, bisnis, keuangan, pariwisata, media, dan *e-commerce*. Penelitian ini merekomendasikan metode pengembangan desain yang tepat agar sesuai dengan perkembangan kebutuhan pengguna *website*.

Kata kunci : *Study Literature Review; User Interface; website; metode*

1. PENDAHULUAN

Saat ini dunia telah memasuki era digital. Masyarakat dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan digital yang dinamis. Salah satunya adalah dalam penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi. Media sosial tersebut diantaranya berupa Instagram, X (sebelumnya Twitter), Facebook, dan *website*. *Website* adalah kumpulan halaman yang dapat diakses menggunakan internet yang di dalamnya terdapat informasi dalam bentuk teks, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya. *Website* digunakan sebagai media untuk penyampaian informasi dan penyediaan layanan bagi masyarakat. Hampir semua pihak, baik itu pemerintah maupun swasta memanfaatkan *website* untuk mempermudah akses informasi, memperluas jangkauan layanan, dan meningkatkan kepuasan pengguna. Penggunaan *website* ini tidak dapat dipisahkan dari semakin luasnya akses internet di seluruh dunia.

Berdasarkan laporan datareportal.com, pengguna internet di seluruh dunia selalu bertambah setiap tahunnya. Bahkan per-April 2025, sudah ada sebanyak 5,64 miliar orang yang telah menggunakan internet [1]. Hal ini mendorong pertumbuhan penggunaan *website* dalam berbagai bidang, termasuk *e-commerce*, pendidikan, dan bisnis. Seiring dengan perkembangan jumlah orang yang mengakses *web*, *website* yang efektif menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Menurut Nielsen, prinsip utama dalam *website* yang efektif mencakup keterbacaan dan aksesibilitas, navigasi yang intuitif, visual yang konsisten, dan kecepatan waktu muat untuk meningkatkan pengalaman pengguna [2]. Berdasarkan pada prinsip itu, maka penerapan antarmuka pengguna atau *User Interface* (UI) yang baik ini diperlukan agar *website* memiliki tampilan yang menarik dan mudah untuk

diakses oleh berbagai lapisan masyarakat. UI adalah elemen yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem komputer atau aplikasi. Norman menyatakan bahwa UI yang baik harus mempertimbangkan aspek kognitif pengguna agar mudah dipahami dan digunakan [3].

Beberapa metode untuk mengembangkan desain UI *website* diantaranya adalah *User-Centered Design* (UCD), *Design Thinking*, dan *Human-Centered Design* (HCD). Metode tersebut nanti akan dianalisis dari berbagai penelitian yang terkait dan selanjutnya akan digunakan untuk memastikan apakah desain tersebut optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna *website*.

Lebih lanjut, dalam pengembangan desain UI *website* dipengaruhi juga oleh bidang penerapan. Misalnya *website* untuk layanan publik yang memiliki kebutuhan aksesibilitas yang berbeda dengan *website e-commerce* yang memerlukan desain interaktif dan mendukung adanya transaksi daring. Dalam bidang pendidikan, sering memerlukan tampilan UI yang lebih sederhana dan mudah untuk dipelajari berbagai kelompok pengguna. Adanya variasi tampilan *website* ini menuntut pengembang untuk mampu memilih metode yang sesuai dengan karakteristik pengguna *website* di setiap sektor.

Saat ini sudah banyak penelitian yang dilakukan mengenai desain UI *website*, tetapi belum ada yang memetakan secara sistematis tren metode pengembangan desain dan bidang penerapan pengembangan desain *website* dalam rentang waktu 2021 sampai 2025. Oleh karena itu dilakukan analisis pemetaan untuk mengidentifikasi hal tersebut. Hasil dari analisis akan dituangkan dalam bentuk *Systematic Literature Review* (SLR) dengan metode *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-*

analysis (PRISMA). SLR adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan, mengevaluasi, mengintegrasikan, dan menyajikan temuan dari berbagai sumber studi ilmiah guna mendapat wawasan yang lebih mendalam mengenai suatu topik [4]. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para akademisi, praktisi, dan pengembang *web* dalam merencanakan dan menerapkan pengembangan desain UI *website* yang lebih efektif dan relevan dengan karakteristik pengguna di berbagai bidang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait pengembangan desain tampilan antarmuka pengguna (UI) *website* dalam beberapa tahun terakhir ini sudah banyak dilakukan. Hal ini seiring dengan meningkatnya kebutuhan organisasi untuk dapat menyediakan layanan daring yang lebih mudah untuk diakses penggunanya. Salah satu penelitian relevan yang dilakukan oleh Shubhi, et.al. dengan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) dalam perancangan antarmuka *website* sistem pendaftaran mahasiswa[5]. Hasilnya ini menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan melalui pendekatan berbasis pengguna dapat meningkatkan kemudahan kemudahan dan kepuasan penggunanya. Penelitian lainnya juga ada yang menggunakan metode yang berbeda dalam mengembangkan desain antarmuka *websitenya*, yakni dengan *Design Thinking* dan *Human-Centered Design*. Dengan memahami metode yang telah diterapkan pada penelitian-penelitian sebelumnya, maka penelitian ini akan mengadopsi metode pengembangan desain antarmuka yang relevan. Kemudian akan disusun rekomendasi yang tepat guna mendukung perancangan antarmuka *website* yang sesuai kebutuhan pengguna.

2.2. Website

Menurut Shelly dan Rosenblatt dalam bukunya yang berjudul *Web Design: Introductory Concepts and Techniques*, *website* merupakan kumpulan halaman *web* yang diakses menggunakan *browser* melalui jaringan internet maupun intranet[6]. Di dalam *website* biasanya memiliki halaman utama atau biasa disebut *homepage* yang menjadi titik masuk pengguna saat pertama kali mengakses *website* dan untuk menuju ke konten lain yang ada dalam situs tersebut. Selain itu, Nielsen juga menjelaskan bahwa *website* yang efektif harus memenuhi berbagai prinsip, yakni keterbacaan, aksesibilitas, navigasi yang jelas, konsistensi visual, dan kecepatan muat yang baik untuk dapat mendukung pengalaman pengguna secara optimal[7].

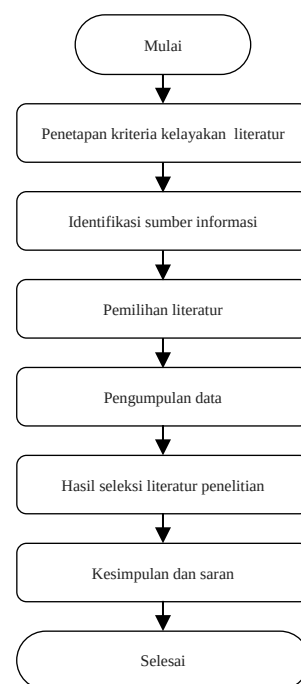
2.3. Antarmuka Pengguna (User Interface/UI)

User interface (UI) adalah elemen visual dan interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem digital[8]. UI merujuk pada berbagai elemen yang memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dengan sistem. Hal ini mencakup tampilan

secara visual, elemen kontrol, dan respons sistem terhadap tindakan pengguna saat mengakses sistem komputer.

3. METODE PENELITIAN

Objek yang dilakukan penelitian dalam studi literatur ini adalah metode-metode yang dipakai dalam perancangan dan pengembangan antarmuka, serta bidang penerapannya. Kemudian akan dicari metode yang paling umum dan efisien untuk digunakan. Tahapan penelitian yang dilakukan ini berdasarkan pada *Systematic Literature Review* (SLR) dengan metode *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analysis* (PRISMA). Proses ini dibagi menjadi empat tahapan, yakni kriteria kelayakan, identifikasi sumber informasi, pemilihan literatur, dan mengumpulkan data.



Gambar 1. Flowchart penelitian

3.1. Tahap 1: Kriteria Kelayakan Literatur

Ditentukan oleh *Inclusion Criteria* (IC), yaitu:

- IC1: Artikel harus merupakan penelitian asli yang telah dipublikasikan sebelumnya dan ditulis dalam bahasa Inggris atau Indonesia.
- IC2: Artikel diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025.
- IC3: Artikel berfokus pada analisis pengembangan, evaluasi, atau penerapan *User Interface* (UI) dalam *website*.

3.2. Tahap 2: Identifikasi Sumber Literatur

- Literatur dicari melalui basis data daring untuk studi akademis, seperti Google Scholar, Crossref, Semantic Scholar, dan Scopus.
- Selain pada artikel-artikel yang memenuhi persyaratan IC, juga dicari penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian.

3.3. Tahap 3: Pemilihan Literatur

- Kata kunci pencarian adalah “Antarmuka *website*” dan “Pengembangan desain antarmuka *website*”.
- Abstrak dan kata kunci yang telah diperoleh dari hasil pencarian yang telah ditentukan sebelumnya digunakan untuk mengeksplor dan memilih judul.
- Baca artikel yang dipilih untuk menentukan apakah artikel tersebut memenuhi kriteria untuk dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.
- Artikel-artikel yang telah terpilih akan dilakukan penilaian kembali untuk dapat menemukan penelitian terkait.

3.4. Tahap 4: Pengumpulan Data

Data-data yang telah diperoleh sebelumnya diubah menjadi formulir ekstraksi data. Dari penelitian yang telah dilakukan ditemukan sebanyak 577.717 artikel dengan kata kunci “antarmuka *website*”. Kemudian jumlah artikel dengan kata kunci “pengembangan desain antarmuka *website*” sejumlah 176.899 artikel. Dari keseluruhan sumber, terdapat total 74 kandidat dan menyusut untuk dipilih menjadi 31 artikel. Berikut ini merupakan tabel rincian koleksi data artikel yang sebelumnya telah diperoleh melalui berbagai sumber.

Tabel 1. Koleksi data

No	Sumber	Antarmuka Website	Pengembangan Desain Antarmuka Website	Kandidat	Terpilih
1	Google Scholar	106.000	50.900	52	16
2	Semantic Scholar	444.000	1.960	4	3
3	Crossref	27.517	123.893	12	9
4	Scopus	200	200	6	3
Total		577.717	176.899	74	31

Tabel 2. Jawaban atas pertanyaan *Research Question*:

	Pertanyaan Penelitian	Latar belakang
RQ1	Metode apa yang digunakan oleh peneliti sebelumnya untuk melakukan pengembangan desain antarmuka pengguna <i>website</i> ?	Mengidentifikasi metode yang pernah diusulkan oleh peneliti sebelumnya mengenai pengembangan desain antarmuka pengguna <i>website</i> .
RQ2	Bidang apa yang dijadikan sebagai fokus pengembangan desain antarmuka pengguna <i>website</i> ?	Mengidentifikasi bidang penerapan yang menjadi fokus pengembangan desain antarmuka pengguna <i>website</i> dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi metode dan bidang penerapan yang

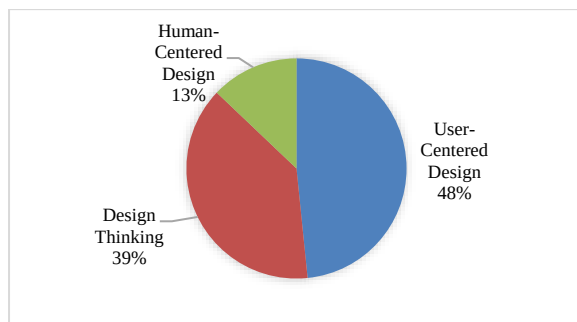
digunakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya untuk diterapkan dalam pengembangan desain tampilan antarmuka selanjutnya.

Berdasarkan tujuannya, literatur yang sebelumnya telah dikumpulkan akan diolah menjadi sebuah tabel hasil tinjauan literatur. Di dalamnya terdapat judul, tahun, metode, dan bidang yang digunakan oleh penulis sebelumnya.

Tabel 3. Hasil tinjauan literatur

No	Judul	Tahun	Metode Pengembangan	Bidang
1.	Penerapan...[9]	2024	<i>Design Thinking</i>	Keuangan
2.	Desain...[5]	2023	<i>User-Centered Design</i>	Pendidikan
3.	Desain...[10]	2021	<i>Design Thinking</i>	Pendidikan
4.	Analisis...[11]	2023	<i>User-Centered Design</i>	Media
5.	Perancangan...[12]	2021	<i>Human-Centered Design</i>	Bisnis
6.	Desain.....[13]	2025	<i>Design Thinking</i>	Pelayanan Publik
7.	Desain...[14]	2023	<i>User-Centered Design</i>	Pendidikan
8.	Evaluasi...[15]	2023	<i>User-Centered Design</i>	Pendidikan
9.	Penerapan...[16]	2024	<i>Design Thinking</i>	Pendidikan
10.	Pengembangan...[17]	2021	<i>Design Thinking</i>	Bisnis
11.	Perancangan...[18]	2021	<i>Design Thinking</i>	Pendidikan
12.	Pengusulan...[19]	2023	<i>Human-Centered Design</i>	Pendidikan
13.	Perancangan...[20]	2023	<i>Design Thinking</i>	Pendidikan
14.	Perancangan...[21]	2023	<i>Design Thinking</i>	Pariwisata
15.	Perancangan...[22]	2023	<i>Design Thinking</i>	Pariwisata
16.	Perancangan[23]	2022	<i>Design Thinking</i>	Pendidikan
17.	Rancang...[24]	2023	<i>Human-Centered Design</i>	Bisnis
18.	Pengembangan[25]	2024	<i>Design Thinking</i>	Keuangan
19.	Penerapan...[26]	2024	<i>User-Centered Design</i>	Pendidikan
20.	Perancangan...[27]	2024	<i>User-Centered Design</i>	Pendidikan
21.	Metode...[28]	2022	<i>User-Centered Design</i>	Pendidikan

No	Judul	Tahun	Metode Pengembangan	Bidang
22.	Penerapan...[29]	2023	User-Centered Design	E-commerce
23.	Pendekatan...[30]	2022	User-Centered Design	Pendidikan
24.	Evaluasi...[31]	2023	Design Thinking	Pelayanan publik
25.	Pengembangan[32]	2022	User-Centered Design	Pendidikan
26.	Building...[33]	2021	User-Centered Design	Pendidikan
27.	Perancangan...[34]	2023	Human-Centered Design	Pendidikan
28.	Pembuatan...[35]	2023	User-Centered Design	Pelayanan publik
29.	Pemanfaatan...[36]	2021	User-Centered Design	Pelayanan publik
30.	Evaluasi...[37]	2025	User-Centered Design	Keuangan
31.	Analisis...[38]	2022	User-Centered Design	Media



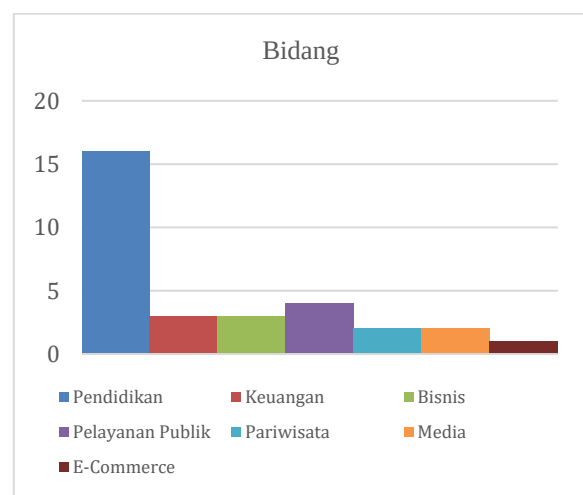
Gambar 2. Grafik metode yang paling banyak digunakan

Berdasarkan analisis Systematic Literature Review terhadap 31 artikel yang telah dipilih, ditemukan bahwa *User-Centered Design* (UCD) merupakan metode yang paling dominan dalam pengembangan desain antarmuka *website*. Metode ini mencakup 48% (15 artikel) dari literatur yang telah terpilih sebelumnya, yakni artikel [5], [11], [14], [15], [26], [27], [28], [29], [30], [32], [33], [35], [36], [37], dan [38]. Dominasi UCD ini disebabkan oleh fokus utamanya yang melibatkan pengguna dalam setiap tahapan desain, mulai dari *research* hingga evaluasi. Sehingga menghasilkan rancangan antarmuka yang intuitif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna [27]. Contoh dari penerapan metode UCD mencakup pengembangan antarmuka *website* permukaan, sistem akademik, dan platform e-surat.

Kemudian diikuti oleh metode *Design Thinking* dengan 39% yang terdiri dari 12 artikel. Artikel tersebut yakni [9], [10], [13], [16], [17], [18], [20], [21], [22], [23], [25] dan [31]. Pendekatan ini dipilih karena memiliki keunggulan berupa kemampuan untuk menghasilkan solusi yang kreatif melalui tahap *emphatize*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dalam penerapannya, *Design Thinking* dapat diimplementasikan dalam pengembangan antarmuka *website* keuangan, *marketplace* kampus, dan sistem LMS. Fleksibilitas metode ini dalam menyelesaikan masalah kompleks menjadikannya sebuah pilihan untuk proyek yang memerlukan inovasi yang cepat [25].

Terakhir, *Human-Centered Design* (HCD) yang digunakan dalam 13% literatur. Metode ini diaplikasikan dalam lima artikel, yakni [12], [39], [19], dan [24]. HCD memiliki kemiripan dengan UCD, tetapi HCD memiliki cakupan yang lebih luas dengan mempertimbangkan konteks sosial dan lingkungan pengguna. Misalnya dalam perancangan antarmuka *website* UMKM dan sistem pelaporan publik. Namun, implementasi HCD cenderung lebih rumit karena melibatkan faktor-faktor non-teknis seperti inklusivitas dan keberlanjutan [19].

Hasil temuan ini mengonfirmasi bahwa metode yang berbasis pengguna seperti *User-Centered Design* (UCD) merupakan metode yang paling populer untuk digunakan dalam pengembangan desain tampilan antarmuka pengguna. Hal ini membuktikan bahwa pengguna penting untuk dilibatkan dalam setiap tahapan desain untuk dapat menghasilkan *output* antarmuka yang efektif dan responsif. Namun, kombinasi dengan metode yang lain dan evaluasi berkelanjutan juga dibutuhkan untuk menjadikan kualitas desain antarmuka *website* lebih optimal di masa depan.



Gambar 3. Grafik bidang penerapan pengembangan desain antarmuka *website*

Berdasarkan pada gambar 3 di atas, pengembangan desain antarmuka *website* lebih sering dibuat pada bidang pendidikan, seperti *website*

manajemen pembelajaran dan perpustakaan. Total terdapat 16 *website* pendidikan yang dilakukan pengembangan desain. Kemudian disusul oleh bidang pelayanan publik yang berupa *website* desa maupun *website* resmi Polresta. Selanjutnya pengembangan desain antarmuka *website* diimplementasikan pada bidang bisnis dan keuangan yang terdiri dari total masing-masing tiga artikel. Bidang bisnis dan keuangan ini meliputi produksi dan penjualan, serta keuangan di suatu perusahaan. Berikutnya dalam bidang pariwisata dan media juga dilakukan pengembangan *website* agar sesuai dengan preferensi pengguna. Terakhir pada bidang *e-commerce* yang terdapat transaksi langsung pengguna saat mengakses *web*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa metode *User-Centered Design* (UCD) merupakan metode yang paling banyak diterapkan dalam melakukan penelitian terkait pengembangan desain antarmuka *website*. Selanjutnya diikuti dengan *Design Thinking*. Dari sisi bidang penerapannya, pengembangan desain antarmuka *website* paling banyak dilakukan dalam bidang pendidikan, diikuti dengan bidang pelayanan publik, dan berbagai bidang lain hingga *e-commerce*. Distribusi ini menunjukkan bahwa desain antarmuka *website* menjadi suatu kebutuhan yang penting di lintas sektor seiring dengan meningkatnya sistem pelayanan secara digital. Temuan ini menegaskan pentingnya pendekatan berbasis pengguna efektif dalam menciptakan antarmuka *website* yang optimal. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya dalam memilih dan menerapkan metode yang sesuai untuk pengembangan antarmuka yang lebih efektif dan responsif terhadap pengguna. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi kombinasi metode dan menerapkan evaluasi *usability* secara berkelanjutan guna meningkatkan kualitas dan fungsionalitas pengembangan antarmuka berbasis pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Digital di Seluruh Dunia," 2025. [Online]. Available: <https://datareportal.com/global-digital-overview>
- [2] N. Jakob, "Designing Web Usability: the practice of simplicity," *New Riders*. 2000.
- [3] N. Donald, "The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition." New York, Basic Books, 2013.
- [4] B. Kitchenham and S. Charters, "Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering. version 2.3. EBSE Technical Report EBSE-2007-01." 2007.
- [5] I. D. Shubhi, H. Fabroyir, and R. J. Akbar, "Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Responsif Web myITS StudentRegistration Dengan Metode User-centered Design," *J. Tek. ITS*, vol. 12, no. 1, 2023, doi: 10.12962/j23373539.v12i1.111429.
- [6] G. B. Shelly, T. J. Cashman, and L. Kosteba, "Web design: Introductory concepts and techniques." *dl.acm.org*, 2005. doi: 10.5555/1051280.
- [7] J. Nielsen, "Designing web usability: The practice of simplicity," *New Riders*. 2000.
- [8] B. Shneiderman and C. Plaisant, "Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction." Pearson Education India, 2010. [Online]. Available: https://www.academia.edu/download/41860700/UE-_Notes_7th_Feb_2015.pdf
- [9] R. C. Randy and D. Hamdani, "PENERAPAN DESIGN THINKING DALAM PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE KEUANGAN DI CV XYZ," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. ...*, [Online]. Available: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/31563>
- [10] R. W. Naim, H. Fabroyir, and R. J. Akbar, "Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Marketplace Berdasarkan Design Thinking," *J. Tek. ITS*, vol. 10, no. 2, 2021, doi: 10.12962/j23373539.v10i2.64072.
- [11] S. Kurniargo, *ANALISIS USABILITY DAN REKOMENDASI DESAIN ANTARMUKA WEBSITE BERITA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN STUDI KASUS ...* katalog.ukdw.ac.id, 2023. [Online]. Available: <https://katalog.ukdw.ac.id/8051/>
- [12] M. A. Humanika and G. P. Mahardhika, "Perancangan Tampilan Antarmuka Website Trisno Motor Menggunakan Pendekatan HCD (Human-Centered Design)," *AUTOMATA*. 2021.
- [13] R. Panjaitan, T. Maharani, and ..., "DESAIN ANTARMUKA WEBSITE PELAYANAN PENGADUAN PELANGGAN MENGGUNAKAN DESIGN THINKING," *J. Inform. dan ...*, 2025, [Online]. Available: <https://journal.eng.unila.ac.id/index.php/jitet/article/view/6104>
- [14] Y. M. Putra, *DESAIN ULANG ANTARMUKA WEBSITE PERPUSTAKAAN UKDW*. katalog.ukdw.ac.id, 2023. [Online]. Available: <https://katalog.ukdw.ac.id/id/eprint/7775>
- [15] G. S. Lembong, *EVALUASI DAN PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA WEBSITE SIPASAR*. katalog.ukdw.ac.id, 2023. [Online]. Available: <https://katalog.ukdw.ac.id/id/eprint/7745>
- [16] A. Sodik, D. A. Noviyanti, and N. A. Antoko, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Pengembangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna pada Website Learning Managememnt System (LMS)," *INTEGER J. ...*, 2024, [Online]. Available: <https://ejurnal.itats.ac.id/integer/article/view/570>

- [17] A. A. Nyata, *Pengembangan Antarmuka Website Awniraya Dengan Menggunakan Metode Design Thinking*. Yusi Tyroni Mursityo, S. Kom., M. AB. dan Kariyoto, Dr., SE, MM, Ak repository.ub.ac.id, 2021. [Online]. Available: <http://repository.ub.ac.id/186305/>
- [18] M. F. D. Laksono, I. R. I. Rokhmawati, and ..., "Perancangan Antarmuka Pengguna Website Freelance Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," ... *Inf. dan Ilmu* ..., 2024, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14089>
- [19] A. Halivia, *PENGUSULAN DESAIN ANTARMUKA YANG ERGONOMIS UNTUK WEBSITE PRAKTIKUM PERANCANGAN DAN PENGENDALIAN PRODUKSI: Studi Kasus* repository.upnvj.ac.id, 2023. [Online]. Available: <https://repository.upnvj.ac.id/25778/>
- [20] D. Irfansyah, *Perancangan Antarmuka Pada Website Sistem Informasi Publikasi dan Kolaborasi Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: AACE, Malang* eprints.umm.ac.id, 2023. [Online]. Available: <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/1251/>
- [21] G. C. Runturambi, *Perancangan Antarmuka Website Hotel Horison Menggunakan Metode Design Thinking Pada Bagian Unit*. sipora.polije.ac.id, 2022. [Online]. Available: <https://sipora.polije.ac.id/id/eprint/11057>
- [22] S. M. Terenangan, *Perancangan Antarmuka Website Wisata Kabupaten Kepulauan Mentawai Menggunakan Metode Design Thinking*. e-journal.uajy.ac.id, 2023. [Online]. Available: <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/30133>
- [23] A. D. J. Tumimomor, *PERANCANGAN ULANG ANTARMUKA WEBSITE SISTEM AKADEMIK ATMA JAYA (SIATMA) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. e-journal.uajy.ac.id, 2022. [Online]. Available: <http://e-journal.uajy.ac.id/27447/>
- [24] Y. I. Odious and N. Susanto, "RANCANG BANGUN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA PADA WEBSITE PENJUALAN UMKM ROTI ITY MENGGUNAKAN METODE HUMAN-CENTERED DESIGN," *Ind. Eng. Online J.*, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/ieoj/article/view/41336>
- [25] A. P. Wibowo, A. S. Dharmawan, M. F. Kurniawan, and D. Sugianti, "Pengembangan Desain Antarmuka Sistem Informasi Keuangan Kas RT Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking," vol. 1, no. 2, pp. 132–143, 2024.
- [26] K. Adiwinata, B. Nugraha, and T. Ridwan, "PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN DALAM PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE SMAN 5 KARAWANG," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*. 2024. doi: 10.23960/jitet.v12i3.4591.
- [27] F. Fadhilah, H. Setyadi, and M. L. Jundillah, "Perancangan Ulang Desain UI/ UX Pada Website E-Surat Fakultas Teknik Universitas Mulawarman Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI)*. 2024. doi: 10.30872/atasi.v3i2.1868.
- [28] Y. Wahyuningsih, "Metode User Center Desain Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Arsitektur Nusantara Berbasis QR Code," *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, vol. 18, no. 1. STMIK Banjarbaru, p. 77, 2022. doi: 10.35889/progresif.v18i1.771.
- [29] A. S. Nurdiansyah, A. Aziz, and W. Harianto, "PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN SEBAGAI EVALUASI DAN PERBAIKAN DESAIN ANTARMUKA PADA WEBSITE BANGBELI," *JATI (Jurnal Mhs.* ..., 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/7192>
- [30] M. P. Eugenia, M. Abdurrofi, B. Almahenzar, and A. Khoirunnisa, "Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website," *Semin. Nas. Off. Stat.*, vol. 2022, no. 1, pp. 573–584, 2022, doi: 10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454.
- [31] I. K. T. T. Wibowo and I. P. A. E. Pratama, "Evaluasi dan Rancang Ulang Tampilan Antarmuka Website Menggunakan Metode System Usability Scale dan Design Thinking (Studi Kasus: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar)," *J-Icon J. Inform. dan Komput.*, vol. 271, no. 2, pp. 271–278, 2023, doi: 10.35508/jicon.v11i2.12654.
- [32] A. P. M. Liang, H. Fabroyir, and R. J. Akbar, "Pengembangan Antarmuka dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Admission dengan Metodologi User-Centered Design," *J. Tek. ITS*, vol. 11, no. 3, 2022, doi: 10.12962/j23373539.v11i3.94394.
- [33] T. Huynh, "Building personas from phenomenography: a method for user-centered design in education," *Inf. Learn. Sci.*, vol. 122, no. 11, pp. 689–708, 2021, doi: 10.1108/ILS-12-2020-0256.
- [34] N. Nirsal and N. A. Firanti, "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penilaian Seminar dan Skripsi Pendekatan Human Centered Design," *J. CoSciTech (Computer Sci.* ..., 2023, [Online]. Available: <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/coscitech/article/view/6484>
- [35] D. I. Sambo, K. A. Nugraha, and R. Delima, "Pembuatan Antarmuka Website Desa Jambuwuluk Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Terap. Teknol.* ..., 2023,

- [Online]. Available: <https://jutei.ukdw.ac.id/index.php/jurnal/article/view/266>
- [36] R. Ramadhan, P. L. L. B, and F. Fattah, "Pemanfaatan User Centered Design (UCD) Untuk Pengembangan Website Pelayanan Administrasi Domisili Penduduk Kecamatan Tomia," vol. 2, no. 4, pp. 245–254, 2021.
- [37] M. I. Firdaus and A. Pramono, "EVALUASI DAN PENGEMBANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI CATATMAK PENCATATAN KEUANGAN PRIBADI MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN," vol. 9, no. 2, pp. 2173–2180, 2025.
- [38] M. I. Yudhakesuma, A. Muliawati, and ..., "Analisis User Experience dan Redesign Antarmuka Website Portal Berita Online dengan Metode User Centered Design (UCD)(Studi Kasus: Cakrawala.co)," *Inform. J. Ilmu ...*, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.upnvj.ac.id/informatik/article/view/4154>
- [39] E. I. Khusna, S. H. Wijoyo, and W. Purnomo, "Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna pada Website Polresta Malang dengan Metode Human Centered Design (HCD)," ... *Teknol. Inf. dan Ilmu ...*, 2020, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/8024>