

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PENGELOLAAN SEWA KIOS KANTIN MENGGUNAKAN *USER-CENTERED DESIGN* (STUDI KASUS KANTIN BLUD SMKN 1 CIBADAK)

Fristy Shucia Ramadhan, Falentino Sembiring, Sihabudin

Sistem Informasi, Universitas Nusa Putra

Jl. Raya Cibolang Cisaat - Sukabhumi No.21, Cibolang Kaler,

Kec. Cisaat, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat 43152

fristynshuciar@gmail.com

ABSTRAK

Pengelolaan sewa kios di Kantin BLUD SMKN 1 Cibadak masih dilakukan secara manual melalui buku catatan dan Microsoft Excel. Kondisi tersebut menyebabkan pencatatan berulang, risiko data tidak sinkron, keterlambatan rekap pembayaran, kesulitan pedagang dalam memantau tagihan, serta tidak tersedianya bukti pembayaran yang dapat diakses secara mandiri. Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi mobile pengelolaan sewa kios kantin menggunakan pendekatan User-Centered Design. Tahapan penelitian meliputi observasi, wawancara, analisis kebutuhan pengguna, perancangan solusi desain, pembuatan prototype interaktif, dan evaluasi usability menggunakan System Usability Scale. Evaluasi dilakukan terhadap 12 responden yang terdiri dari 1 petugas dan 11 pedagang Kantin BLUD SMKN 1 Cibadak. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata skor SUS sebesar 71,0 yang termasuk kategori dapat diterima. Rancangan aplikasi yang dihasilkan mencakup fitur pencatatan pembayaran, pemantauan tagihan, riwayat transaksi, bukti pembayaran, dan informasi operasional kantin.

Kata kunci : *aplikasi mobile, pengelolaan sewa kios, System Usability Scale, User-Centered Design, UI/UX*

1. PENDAHULUAN

Pengelolaan keuangan pada satuan kerja pemerintah daerah yang berstatus Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) menuntut tertib administrasi yang tinggi, termasuk dalam pengelolaan penerimaan dari sewa fasilitas seperti kios kantin [1]. Perkembangan teknologi mobile telah membuka peluang bagi berbagai institusi untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan administrasi melalui aplikasi berbasis smartphone yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja.

Namun, di Kantin BLUD SMKN 1 Cibadak, seluruh proses pencatatan pembayaran sewa kios masih dilakukan secara manual menggunakan buku catatan dan Microsoft Excel. Kondisi ini menyebabkan sejumlah permasalahan operasional yang berdampak pada petugas maupun pedagang [2]. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, ditemukan beberapa permasalahan utama: (1) pencatatan berulang (*double entry*) dari buku ke Excel memperbesar risiko kesalahan data; (2) data antara catatan fisik dan Excel rentan tidak sinkron; (3) pedagang tidak memiliki akses mandiri terhadap informasi tagihan dan tidak menerima bukti pembayaran yang dapat disimpan; (4) petugas kesulitan memantau status tunggakan seluruh kios secara menyeluruh; serta (5) tidak tersedianya sarana penyampaian informasi operasional kantin secara digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan mengevaluasi UI/UX aplikasi mobile pengelolaan sewa kios kantin yang memenuhi kebutuhan petugas dan pedagang menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas UCD dalam berbagai domain aplikasi mobile [3], [4], [5] namun belum ada yang secara spesifik membahas sistem pengelolaan sewa kios kantin. Penelitian sewa kios yang ada masih terbatas pada sistem informasi web tanpa evaluasi usability [6]. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menghasilkan *prototype* interaktif yang dievaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat ukur usability yang terstandar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai pembandingan untuk melihat penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, baik dari sisi metode, objek, maupun evaluasi yang digunakan. Dari hasil kajian tersebut, ditemukan beberapa celah yang menjadi dasar penelitian ini. Ringkasannya disajikan pada Tabel 1. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Peneliti (Tahun)	Topik	Metode	Hasil	Gap
1	Hendra et al. (2025)	UI/UX aplikasi e-canteen	UCD	Prototype diterima pengguna dengan baik	Tidak spesifik pada sewa kios
2	Sudrajat et al. (2025)	Aplikasi pelaporan lingkungan berbasis mobile	UCD	Desain memenuhi kebutuhan fungsional pengguna	Domain berbeda
3	Nur & Rini (2024)	UI/UX aplikasi PPDB	Design Thinking	Skor SUS dalam kategori acceptable	Domain berbeda
4	Puspita & Setiawan (2024)	Sistem informasi sewa kios pasar tradisional	Web-based	Fungsional namun tanpa evaluasi usability	Tanpa evaluasi usability & berbasis web
5	Yuliatni (2022)	Sistem informasi sewa kios koperasi	Web-based	Fungsional namun tanpa evaluasi usability	Tanpa evaluasi usability

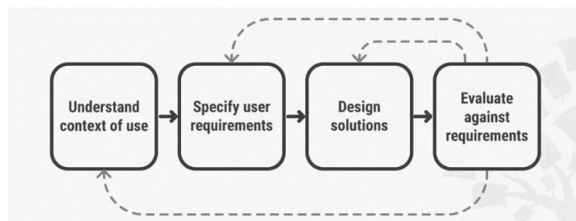
2.2. User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan bagian dari sistem yang berinteraksi langsung dengan pengguna, mencakup elemen visual seperti tata letak, warna, tipografi, ikon, dan tombol yang memungkinkan pengguna menjalankan fungsi-fungsi dalam aplikasi. Desain UI yang baik memastikan elemen-elemen tersebut disajikan secara konsisten dan intuitif sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara efektif [7].

2.3. User Experience (UX)

User Experience (UX) mencakup seluruh aspek pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau sistem, meliputi aspek instrumental seperti efektivitas dan efisiensi, maupun aspek non-instrumental seperti kepuasan, kenyamanan, dan kepercayaan. Oleh karena itu, UX menjadi salah satu faktor penting dalam perancangan aplikasi mobile [7].

2.4. User-Centered Design (UCD)

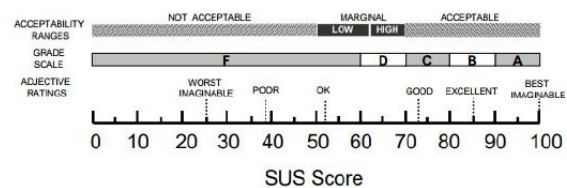


Gambar 1. Tahapan UCD

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan perancangan yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahapan proses desain. Berdasarkan ISO 9241-210, UCD mencakup empat tahapan iteratif: (1) *understand context of use*, (2) *specify user requirements*, (3) *produce design solutions*, dan (4) *evaluate design against requirements* [8], [9]. Proses ini bersifat iteratif sehingga dapat diulang hingga desain memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal

2.5. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner terstandar yang terdiri dari 10 pernyataan berskala 5 poin untuk mengukur perceived usability suatu sistem. Skor SUS berkisar 0–100 dan diinterpretasikan menggunakan adjective rating scale: $\geq 84,1$ (Excellent/A), 72,6–84,0 (Good/B), 65,0–72,5 (OK/C), 51,7–64,9 (Poor/D), dan $< 51,6$ (Worst/F) [10], [11].



Gambar 2. Interpretasi skor SUS

2.6. Badan Layanan Umum Daerah (BLUD)

Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) merupakan pola pengelolaan keuangan pada satuan kerja pemerintah daerah yang memberikan fleksibilitas dalam pengelolaan keuangan untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik tanpa berorientasi pada keuntungan, berdasarkan Permendagri Nomor 79 Tahun 2018 [1].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) yang terdiri dari empat fase utama: (1) *understand context of use*, (2) *specify user requirements*, (3) *produce design solutions*, dan (4) *evaluate design*. Penelitian dilaksanakan di Kantin BLUD SMKN 1 Cibadak, Sukabumi, pada Januari–Juni 2025.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua metode: (1) observasi non-partisipatif untuk mengamati alur kerja pencatatan pembayaran sewa kios, dan (2) wawancara semi-terstruktur kepada 6 partisipan yang terdiri dari 1 petugas koperasi dan 5 pedagang kios yang dipilih menggunakan teknik

purposive sampling dengan mempertimbangkan variasi usia, lama berjualan, dan tingkat literasi digital.

3.3. Understand Context of Use

Pada fase ini, peneliti memahami siapa pengguna, tujuan penggunaan, dan lingkungan di mana sistem akan digunakan. Dari observasi dan wawancara, ditemukan bahwa petugas mencatat pembayaran secara manual di buku lalu memindahkan ke Excel, sedangkan pedagang tidak memiliki akses mandiri ke informasi tagihan dan tidak menerima bukti pembayaran. Luaran fase ini berupa user persona dan user journey map.

3.4. Specify User Requirements

Hasil analisis konteks diterjemahkan menjadi kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional disusun berdasarkan tugas utama masing-masing peran pengguna (petugas dan pedagang), sedangkan kebutuhan non-fungsional mencakup kemudahan penggunaan.

Berdasarkan hasil analisis konteks, berikut ini tabel 2 menyajikan kebutuhan fungsional utama yang menjadi dasar perancangan.

Tabel 2. Kebutuhan Fungsional Aplikasi

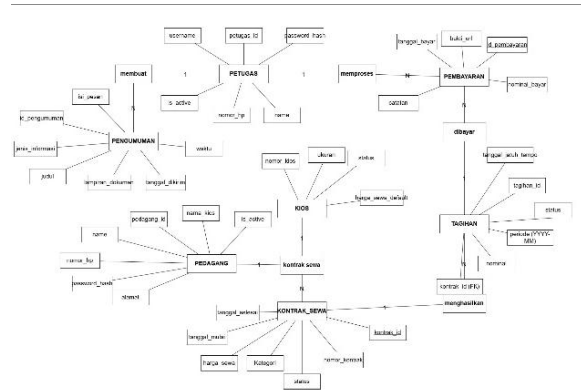
No	Pengguna	Kebutuhan Fungsional
1	Petugas	Login dan kelola data kios
2	Petugas	Catat pembayaran dari HP
3	Petugas	Pantau tagihan & tunggakan
4	Petugas	Buat & kirim pengumuman
5	Pedagang	Login dan lihat info kios
6	Pedagang	Cek status tagihan & tunggakan
7	Pedagang	Akses riwayat & bukti pembayaran
8	Pedagang	Terima notifikasi operasional

Dari Tabel 2 terlihat bahwa kebutuhan fungsional dibedakan berdasarkan peran. Petugas memerlukan fitur pengelolaan data dan pencatatan transaksi, sedangkan pedagang memerlukan akses mandiri ke informasi tagihan dan operasional kantin

3.5. Produce Design Solutions

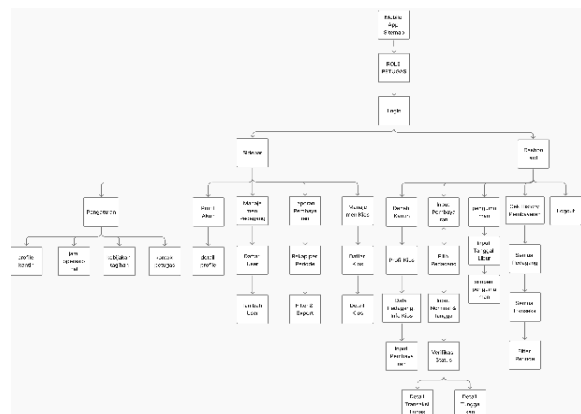
Perancangan antarmuka dilakukan secara bertahap menggunakan aplikasi Figma, meliputi: ERD sebagai acuan hubungan data, *sitemap* untuk struktur halaman, (3) *user flow* untuk alur navigasi, *wireframe* sebagai rancangan awal struktur tata letak.

Perancangan dimulai dari ERD yang menggambarkan hubungan data antara entitas pedagang, kios, tagihan, pembayaran, dan pengumuman. Selanjutnya dibuat *sitemap* yang memisahkan struktur menu berdasarkan peran pengguna. Pada sisi petugas, menu berfokus pada denah kantin, input pembayaran, dan pengumuman. Pada sisi pedagang, menu berfokus pada status tagihan, riwayat pembayaran, bukti pembayaran, dan notifikasi.

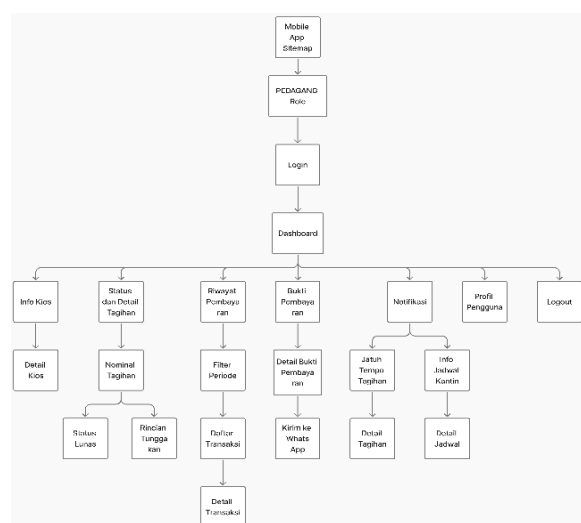


Gambar 3. *Entity relationship diagram (erd)*

ERD pada Gambar 3 menggambarkan struktur data dan relasi antar entitas dalam sistem. Entitas pedagang berelasi dengan entitas kios melalui hubungan sewa, sedangkan entitas kios berelasi dengan entitas tagihan yang mencatat kewajiban pembayaran secara periodik. Entitas pembayaran merekam transaksi pelunasan tagihan, sementara entitas pengumuman bersifat independen dan dikelola oleh petugas untuk menyampaikan informasi operasional kepada seluruh pedagang.



Gambar 4. Sitemap aplikasi petugas



Gambar 5. Sitemap pedagang

Gambar 4 menampilkan sitemap aplikasi untuk peran petugas. Struktur navigasi terdiri dari tiga menu utama, yaitu denah kantin yang menampilkan posisi dan status masing-masing kios, menu input pembayaran untuk mencatat transaksi sewa dari perangkat mobile, serta menu pengumuman untuk membuat dan mendistribusikan informasi operasional kepada pedagang.

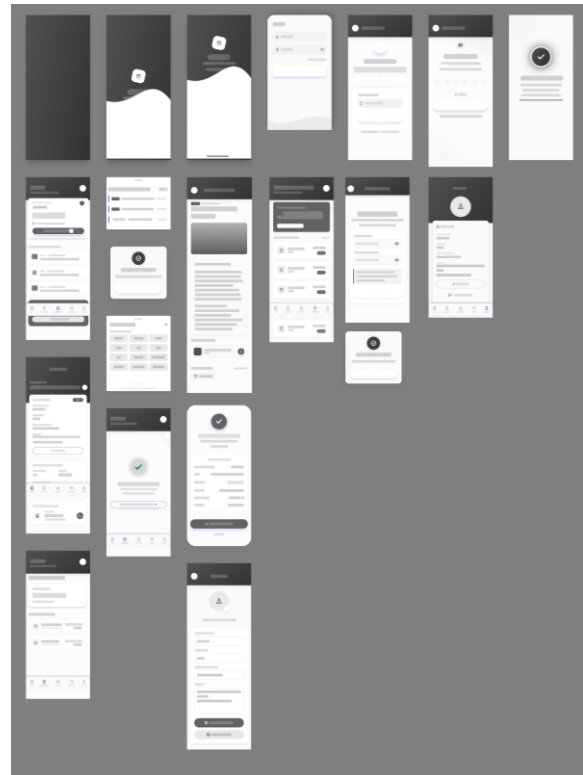
Gambar 5 menampilkan sitemap aplikasi untuk peran pedagang. Struktur navigasi pedagang dirancang lebih sederhana dan berfokus pada kebutuhan informasi mandiri, meliputi menu status tagihan untuk memantau kewajiban pembayaran yang berjalan, riwayat pembayaran untuk melihat rekam transaksi yang telah dilakukan, bukti pembayaran yang dapat diakses secara mandiri, serta notifikasi untuk menerima informasi operasional kantin dari petugas.



Gambar 6. Wireframe role petugas

Gambar 6 menampilkan wireframe antarmuka untuk peran petugas. Rancangan awal ini menggambarkan tata letak dan susunan elemen pada setiap halaman tanpa elemen visual final, meliputi halaman denah kantin, halaman input pembayaran, serta halaman pengumuman. Wireframe berfungsi sebagai acuan struktur sebelum masuk ke tahap perancangan *high-fidelity*.

Gambar 7 menampilkan *wireframe* antarmuka untuk peran pedagang. Tata letak dirancang dengan mengutamakan kemudahan akses informasi bagi pengguna dengan berbagai tingkat literasi digital, mencakup halaman status tagihan, riwayat pembayaran, bukti pembayaran, dan notifikasi. Pendekatan desain yang sederhana dan hierarki informasi yang jelas menjadi prioritas utama pada tahap *wireframe* ini.



Gambar 7. Wireframe role pedagang

3.6. Evaluate Design

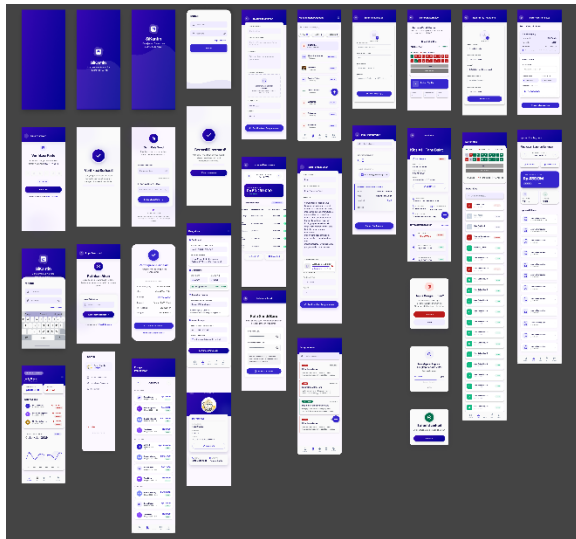
Evaluasi dilakukan menggunakan SUS terhadap 12 responden yang terdiri dari 1 petugas dan 11 pedagang. Responden mencoba *prototype* interaktif melalui Figma sesuai skenario penggunaan, kemudian mengisi kuesioner SUS dengan skala 1–5. Perhitungan skor menggunakan rumus standar: item ganjil dikurangi 1, item genap dibalik (5 dikurangi nilai), total dijumlahkan lalu dikalikan 2,5 sehingga menghasilkan skor 0–100 [10].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil perancangan UI/UX aplikasi mobile pengelolaan sewa kios kantin serta hasil evaluasi usability menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil yang dibahas meliputi rancangan *high-fidelity prototype*, hasil pengujian terhadap responden, serta pembahasan berdasarkan skor SUS dan masukan pengguna.

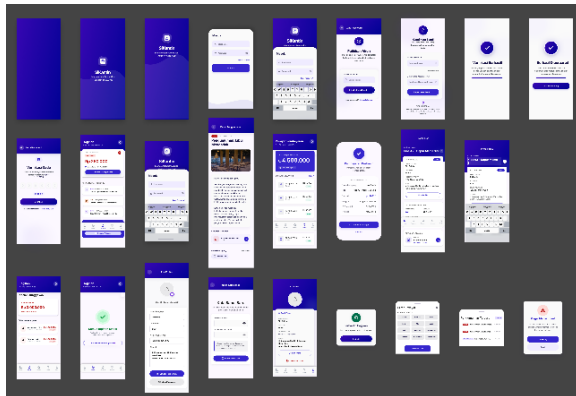
4.1. Hasil Produce Design Solutions

Pada tahap ini, rancangan awal yang telah dibuat pada tahap *wireframe* dikembangkan menjadi *high-fidelity prototype* menggunakan Figma. *Prototype* dirancang untuk dua peran pengguna, yaitu petugas dan pedagang, dengan menyesuaikan kebutuhan masing-masing pengguna dalam proses pengelolaan sewa kios kantin.



Gambar 8. High-fidelity prototype aplikasi

Gambar 8 menampilkan tampilan *high-fidelity prototype* aplikasi untuk peran petugas. Pada tahap ini, seluruh elemen visual telah diterapkan sesuai design system yang dikembangkan, meliputi penggunaan warna utama biru #3525CD dan ungu #712AE2, tipografi Inter dengan ukuran minimal 14px, serta data dummy yang mensimulasikan kondisi penggunaan nyata. *Prototype* ini dirancang menggunakan Figma dengan simulasi *pre-filled* data untuk mengatasi keterbatasan input teks secara *realtime*.



Gambar 9. High-fidelity prototype aplikasi

Gambar 9 melengkapi tampilan *high-fidelity prototype* aplikasi untuk peran pedagang. Antarmuka dirancang dengan mempertimbangkan profil pengguna yang beragam, termasuk pengguna berusia lebih tua dengan literasi digital terbatas. Elemen-elemen seperti ukuran teks yang cukup besar, kontras warna yang memadai, dan navigasi yang intuitif menjadi fokus utama untuk memastikan kemudahan penggunaan bagi seluruh segmen pengguna pedagang.

4.2. Hasil Evaluate Design

Evaluate design dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan *prototype* yang telah dirancang. Pengujian dilakukan terhadap 12 responden yang terdiri dari 1 petugas dan 11 pedagang Kantin

BLUD SMKN 1 Cibadak. Responden mencoba *prototype* interak melalui Figma sesuai skenario penggunaan, kemudian mengisi kuesioner SUS.

Tabel 3. Profil Responden Evaluasi SUS

No	Kode	Peran	Lama Bekerja	Usia
1	R1	Pedagang	≥ 3 tahun	30–40 th
2	R2	Pedagang	≥ 3 tahun	30–40 th
3	R3	Pedagang	≥ 3 tahun	30–40 th
4	R4	Pedagang	≥ 3 tahun	41–50 th
5	R5	Pedagang	1–3 tahun	30–40 th
6	R6	Petugas	≥ 3 tahun	30–40 th
7	R7	Pedagang	1–3 tahun	30–40 th
8	R8	Pedagang	≥ 3 tahun	41–50 th
9	R9	Pedagang	< 1 tahun	30–40 th
10	R10	Pedagang	≥ 3 tahun	> 50 th
11	R11	Pedagang	≥ 3 tahun	41–50 th
12	R12	Pedagang	1–3 tahun	30–40 th

Dari Tabel 3 terlihat bahwa mayoritas responden adalah pedagang yang telah berjualan lebih dari 3 tahun dengan rentang usia 30–50 tahun, mencerminkan keragaman karakteristik pengguna yang representatif.

Tabel 4. Hasil Skor SUS Per Responden

No	Peran	Usia	Total Kontribusi	Skor SUS
1	Pedagang	30–40 th	24	60,0
2	Pedagang	30–40 th	36	90,0
3	Pedagang	30–40 th	17	42,5
4	Pedagang	41–50 th	26	65,0
5	Pedagang	30–40 th	35	87,5
6	Petugas	30–40 th	37	92,5
7	Pedagang	30–40 th	32	80,0
8	Pedagang	41–50 th	15	37,5
9	Pedagang	30–40 th	32	80,0
10	Pedagang	> 50 th	21	52,5
11	Pedagang	41–50 th	31	77,5
12	Pedagang	30–40 th	35	87,5
Rata-rata Skor SUS				71,0

Dari Tabel 4 terlihat bahwa rata-rata skor SUS sebesar 71,0 menempatkan *prototype* pada kategori OK/C (65,0–72,5) berdasarkan *adjective rating scale* SUS[11]. Skor tertinggi diperoleh responden petugas (R6) sebesar 92,5, sedangkan skor terendah diperoleh R8 sebesar 37,5. Perbedaan skor yang cukup besar ini mencerminkan keragaman tingkat literasi digital antar responden, yang sesuai dengan temuan pada tahap analisis persona. Tabel 4 menyajikan rata-rata jawaban per item SUS beserta interpretasinya.

4.3. Analisis Hasil SUS

Tabel 5. Rata-rata Jawaban Per Item SUS

Item	Pernyataan Singkat	Jenis	Rata-rata
1	Akan sering menggunakan aplikasi	Positif	3,67
2	Aplikasi ribet/berbelit-belit	Negatif	2,58

Item	Pernyataan Singkat	Jenis	Rata-rata
3	Aplikasi gampang digunakan	Positif	4,25
4	Butuh bantuan orang lain	Negatif	3,42
5	Fitur lengkap dan saling nyambung	Positif	4,75
6	Tampilan tidak konsisten	Negatif	1,83
7	Orang lain langsung bisa menggunakan	Positif	3,75
8	Aplikasi ribet/tidak praktis	Negatif	1,58
9	Percaya diri saat menggunakan	Positif	4,00
10	Harus belajar lama dulu	Negatif	2,58

Dari Tabel 5 terlihat bahwa item 5 (fitur lengkap dan saling terhubung) memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 4,75, menunjukkan bahwa rancangan fitur sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sebaliknya, item 4 (butuh bantuan orang lain) dan item 10 (harus belajar lama) mendapat perhatian karena masih relatif tinggi, mengindikasikan sebagian pengguna belum sepenuhnya mandiri dalam menggunakan *prototype*.

4.4. Pembahasan

Berdasarkan analisis kelompok usia, responden berusia 30–40 tahun memperoleh rata-rata 77,5, usia 41–50 tahun sebesar 60,0 dan usia di atas 50 tahun sebesar 52,5. Hasil ini mengindikasikan perlunya penyesuaian tampilan bagi pengguna yang lebih tua, terutama pada aspek ukuran teks, ketebalan huruf, dan kejelasan instruksi.

Selain kuesioner SUS, responden juga memberikan masukan terbuka. Masukan yang paling sering muncul adalah tulisan yang kurang tebal dan keterangan yang kurang terlihat akibat kontras warna yang kurang memadai. Berdasarkan temuan ini, dilakukan penyempurnaan rancangan akhir berupa: (1) penyesuaian ukuran font minimal 14px pada seluruh elemen, (2) peningkatan ketebalan teks pada informasi penting seperti status tagihan dan nominal pembayaran, (3) penyesuaian kontras warna teks dan latar belakang, serta (4) penambahan panduan singkat (onboarding) pada awal penggunaan aplikasi.

Secara keseluruhan, pendekatan UCD terbukti membantu peneliti memahami kebutuhan pengguna secara kontekstual. Rancangan yang dihasilkan tidak hanya berfokus pada estetika antarmuka, tetapi juga pada alur kerja nyata yang terjadi di Kantin BLUD SMKN 1 Cibadak. Skor SUS 71,0 menunjukkan bahwa *prototype* sudah dapat diterima, meskipun masih memerlukan peningkatan terutama untuk pengguna dengan literasi digital rendah.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi mobile pengelolaan sewa kios kantin menggunakan pendekatan *User-Centered Design* yang terdiri dari empat tahapan: *understand context of use*, *specify user requirements*, *produce design solutions*, dan *evaluate design*. *Prototype* interaktif yang

dihasilkan dirancang untuk dua peran pengguna (petugas dan pedagang) dan mencakup fitur pencatatan pembayaran, pemantauan tagihan, riwayat transaksi, bukti pembayaran digital, dan informasi operasional kantin. Hasil evaluasi menggunakan SUS terhadap 12 responden memperoleh rata-rata skor 71,0 (kategori OK/dapat diterima), dengan skor tertinggi 92,5 (petugas) dan terendah 37,5 (pedagang dengan literasi digital rendah). Perbedaan skor yang cukup besar antar responden menunjukkan perlunya peningkatan keterbacaan teks, ketebalan *font*, konsistensi kontras warna, dan penambahan fitur *onboarding*. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar *prototype* dikembangkan menjadi aplikasi yang berfungsi secara teknis dan diintegrasikan dengan basis data, serta dapat mempertimbangkan antarmuka berbasis web untuk memudahkan pekerjaan administratif petugas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Keuangan Republik Indonesia, “Modul Pengelolaan Badan Layanan Umum Daerah (BLUD),” Direktorat Jenderal Perimbangan Keuangan. Accessed: Jan. 20, 2026. [Online]. Available: <https://djpk.kemenkeu.go.id/elearning-djpk/mod/book/view.php?id=80&chapterid=14%0A>
- [2] M. S. Puspita and I. Setiawan, “Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Kios Pasar Tradisional Berbasis Web,” *J. Ilm. Elektron. DAN Komput.*, vol. 17, no. 1, pp. 29–36, 2024, doi: 10.51903/elkom.v17i1.1383.
- [3] E. B. Hendra, Y. Wahyuningsih, and Y. E. P. Sutanto, “Perancangan Desain Aplikasi E-CANTEEN UKDC dengan Pendekatan User Centered Design,” in *Seminar Inovasi Teknologi Dharma Cendika (SINTEK-DC) 2025*, 2025, pp. 1–6.
- [4] F. Sudrajat, I. L. Sardi, and S. Y. Puspitasari, “UI / UX Design of Mobile-Based Environmental Reporting Application Using User-Centered Design Method,” *IT J. Res. Dev.*, vol. 9, no. 2, pp. 80–94, 2025, doi: 10.25299/itjrd.2025.18632.
- [5] H. Nur and E. Rini, “Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penerimaan Peserta Didik Baru Dengan Metode Design Thinking Designing UI / UX Application For New Student Enrollment Using Design Thinkin Method,” *JIKO (JURNAL Inform. DANKOMPUTER)*, vol. 8, no. 2, pp. 243–252, 2024, doi: 10.26798/jiko.v8i2.1124.
- [6] N. Yuliatni, “Sistem Informasi Sewa Kios pada Koperasi Primkop Kartika Ardagusema,” *Eks-Accuracy*, vol. 1, no. 1, 2022, doi: 10.4586/eksaccuracy.v1i1.9.
- [7] J. Lewis and J. Sauro, “USABILITY AND USER EXPERIENCE: DESIGN AND EVALUATION,” in *Handbook of Human Factors and Ergonomics*, 5th ed., Wiley, 2021, pp. 972–1015. doi: 10.1002/9781119636113.ch38.

- [8] R. Hartono and T. I. Ramadhan, "Implementasi Metode User Centered Design (UCD) dengan Framework Kanban dalam Membangun Desain Interaksi," *J. Algoritma*, vol. 19, no. 2 SE-Artikel, pp. 823–831, Dec. 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-2.1203.
- [9] A. Lutfiyani, R. J. Sumantri, and T. Anggoro, "User Interface Design Techniques with Wireframing for Online Library Website Layout Design Using Figma," *J. Kridatama Sains dan Teknol.*, vol. 06, no. 1, pp. 146–159, 2024.
- [10] S. R. Arifin, "System Usability Scale (SUS) implementation in Ruang Baca Virtual – UT Library," *Matrix J. Manaj. Teknol. dan Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–8, 2024, doi: <http://dx.doi.org/10.31940/matrix.v14i1.1-8>.
- [11] A. Bangor, P. T. Kortum, and J. T. Miller, "Determining What Individual SUS Scores Mean : Adding an Adjective Rating Scale," *J. Usability Stud.*, vol. 4, no. 3, pp. 114–123, 2009.