

**PERANCANGAN UI/UX PADA E-RAPOR SEKOLAH BERBASIS  
*PROTOTYPE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN  
THINKING* (STUDI KASUS SMKN 5 MUARA BUNGO)**

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi**

**Jenjang Sarjana**



**Oleh :**

**Ifan Renanda Dwi Putra**

**09031181924029**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**MEI 2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN UI/UX PADA E-RAPOR SEKOLAH BERBASIS  
PROTOTYPE DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN  
THINKING* (STUDI KASUS SMA 1 MUARA BUNGO)**

**SKRIPSI  
Program Studi Sistem Informasi  
Jenjang Sarjana**

Oleh :

Ifan Renanda Dwi Putra

NIM : 09031181924029

Disetujui,


Mengetahui,

Palembang, 08 Mei 2023

Ketua Jurusan Sistem Informasi

Pembimbing,



  
Endang Lestari Ruskan, M.T  
NIP 197811172006042001



Dwi Rosa Indah, M.T  
NIP 198201132015042001

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ifan Renanda Dwi Putra  
NIM : 09031181924029  
Program Studi : Sistem Informasi Reguler  
Judul Skripsi : PERANCANGAN UI/UX PADA E-RAPOR SEKOLAH  
BERBASIS *PROTOTYPE* DENGAN MENGGUNAKAN  
METODE *DESIGN THINKING* (STUDI KASUS SMKN 5  
MUARA BUNGO)

Hasil Pengecekan iThenticate/ Turnitin : 6 %

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat apabila ditemukan unsur penjiplakan dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dai Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian, Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 08 Mei 2023



Ifan Renanda Dwi Putra

NIM, 090311812923029

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah accepted jurnal di Jurnal Jupiter (Sinta 4) pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 9 Maret 2023

Nama : Ifan Renanda Dwi Putra

NIM : 09031181924029

Judul Jurnal : Perancangan UI/UX Pada E-Rapor Sekolah Berbasis *Prototype*  
Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*

Tim Pembimbing :

1. Pembimbing : Dwi Rosa Indah, M.T



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP 197811172006042001

## **HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**“Kadang Allah Menutup Jalan Yang Sedang Kamu Tuju Supaya Kamu Berbelok Ke Jalan Lain Yang Dimana Disana Fiddunya Hasanah Wa Fil Akhirati Hasanah Yang Selalu Kamu Minta Dalam Doa Doamu Ada Di Jalan Itu ”**

**Skripsi ini dipersembahkan untuk :**

- ❖ Diri Sendiri**
- ❖ Ayah, Ibu, Abang dan Kakak kesayanganku**
- ❖ Sahabat dan Teman Teman Seperjuangan**
- ❖ Dosen Pembimbing Saya**
- ❖ Para Dosen, Pegawai, dan Staff Fasilkom Unsri**
- ❖ Almamaterku, Universitas Sriwijaya**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN UI/UX PADA E-RAPOR SEKOLAH BERBASIS *PROTOTYPE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* (STUDI KASUS SMKN 5 MUARA BUNGO)” sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) di program studi Sistem Informasi Bilingual Fakultas Ilmu komputer Universitas Sriwijaya dengan melakukan penelitian di SMKN 5 Bungo Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha esa yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Papa, mama, Saudara saya, serta keluarga besar atas semangat dan bantuan yang diberikan kepada penulis selama menjalani pendidikan.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
5. Kak Angga selaku admin jurusan yang membantu dan memberikan informasi selama masa perkuliahan hingga selesai.
6. Ibu Dwi Rosa Indah, M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan dan saran selama penelitian skripsi ini.
7. Seluruh pegawai dan dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

8. Teman sepembimbing saya yang membantu saya mengurus berkas bersama sekaligus memberikan kesempatan untuk bertukar pikiran, dan membantu saya dalam hal pemberkasan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
9. Teman-teman sekelas sistem informasi Reguler B angkatan 2019 yang tidak bisa Saya sebutkan satu per satu.
10. Terima kasih kepada Salman, Rehan, Ajik, Devon, kak aqbil, kak Thomas, kak indra yang telah memberi semangat dan saran di kehidupan saya yang kurang baik dan memberi warna warna di kehidupan saya
11. Terakhir yang terpenting terpenting Aurel yang masih Bersama saya dari awal sampe akhir membantu saya dan memberi saran di kehidupan saya untuk menjadikan saya menjadi personal yang lebih baik.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu penulis sangat terbuka dalam menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Palembang, 08 Mei 2023

penulis

Ifan Renanda Dwi Putra

NIM. 090311812923029

# **PERANCANGAN UI/UX PADA E-RAPOR SEKOLAH BERBASIS**

## ***PROTOTYPE DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN***

### ***THINKING (STUDI KASUS SMA 1 MUARA BUNGO)***

**Oleh**

**Ifan Renanda Dwi Putra**

**09031181924029**

#### **ABSTRAK**

Perkembangan website pada sekarang ini tidak lepas dari teknologi komputer dan informasi. Mulai dari perusahaan yang berkembang, dan lembaga pemerintahan, sampai ke lembaga, namun ada permasalahan dalam sekolah tersebut yaitu, permasalahan tentang sistem yang masih manual dan guru guru menginginkan sebuah Design web yang bisa mudah digunakan, mempunyai Design yang bagus yang kedepannya akan dibuat menjadi sebuah website, dengan permasalahan yang ada maka akan dibuatnya Design sebuah Prototype dengan menggunakan metode Design thiking, metode yang digunakan untuk merancang sebuah Design adalah metode Design thinking yang mana akan dikombinasikan dengan menggunakan metode User experience Questionair(UEQ) yang digunakan pada tahap Testing. Hasilnya dari perancangan dengan menggunakan metode Design thinking bisa dapat menghasilkan sebuah interface dan meningkatkan pengalaman pengguna dibuktikan dengan pengukuran menggunakan metode (UEQ) yang mengatakan dari 6 aspek penilaian terdapat 5 aspek yang Excellent (daya Tarik kejelasan, efisiensi, ketepatan dan kebaruan) dan 1 aspek berapa pada nilai good (stimulasi).

**Kata kunci**—sekolah, sistem informasi, metode Design thinking, Prototype



**DESIGNING UI/UX ON A *PROTOTYPE*-BASED SCHOOL E-REPORT  
CARD USING THE *DESIGN THINKING METHOD*  
THINKING (CASE STUDY SMA 1 MUARA BUNGO)**

**By**

**Ifan Renanda Dwi Putra**

**09031181924029**

**ABSTRACT**

The development of the website at this time can not be separated from computer and information technology. Starting from developing companies, and government agencies, to institutions, but there are problems in these schools, namely, problems with systems that are still manual and teachers want a web Design that can be easy to use, has a good Design that will be made into a website in the future. website, with the existing problems a Prototype Design will be made using the Design thinking method, the method used to Design a Design is the Design thinking method which will be combined with the User experience Questionnaire (UEQ) method used in the Testing phase. The result of designing using the Design thinking method can produce an interface and improve the User experience as evidenced by measurements using the (UEQ) method which says that of the 6 aspects of the assessment there are 5 Excellent aspects (attractiveness, clarity, efficiency, accuracy and novelty) and 1 aspect what is the value of good (stimulation).

**Keywords**— schools, information systems, Design thinking methods, Prototypes

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	3
1.3 Tujuan penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Profil SMKN 5 Bungo.....	6
2.1.1 visi dan misi SMKN 5 Bungo .....	6
2.1.2 Struktur Organisasi SMKN 5 Bungo.....	7
2.2 Penelitian Terkait .....	7
2.3 Definisi <i>User Interface</i> .....	11
2.4 <i>User Experience</i> .....	12
2.4.1 Definisi <i>User Experience</i> .....	12
2.4.2 Elemen <i>User Experience</i> .....	13
2.4.3 Prinsip Desain <i>User Experience</i> .....	13
2.5 <i>User Persona</i> .....	14
2.6 <i>Design Thingking</i> .....	14
2.7 <i>User experience</i> Questionnair(UEQ) .....	16
2.8 Software Figma.....	17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Diagram Alur (Flowchart).....	19
3.2 Analisis Permasalahan .....	20
3.3 Studi Literatur .....	20
3.4 <i>Empathize</i> .....	20
3.5 <i>Define</i> .....	20
3.6 <i>Ideate</i> .....	20
3.7 <i>Prototype</i> .....	21
3.8 <i>Testing</i> .....	21
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>22</b>
4.1 <i>Empathize</i> .....	22
4.1.1 <i>User Persona</i> .....	22
4.2 <i>Define</i> .....	24
4.3 <i>Ideate</i> .....	25
4.4 <i>Prototype</i> .....	25
4.4.1 Halaman <i>Registrasi</i> dan <i>Login</i> Siswa .....	25
4.4.2 Halaman Utama siswa.....	26
4.4.3 Halaman <i>Registrasi</i> dan <i>Login</i> Guru.....	30
4.4.4 Halaman <i>Login</i> Admin.....	35
4.4.5 Halaman Utama Admin.....	35
4.4.6 Halaman Data E-Rapor sekolah.....	36
4.4.7 Halaman Data E-Sertifikat sekolah.....	37
4.4.8 Halaman Data <i>Setting</i> Admin.....	37
4.4.9 Halaman <i>Login</i> Kepala Sekolah.....	38
4.4.10 Halaman Data Sekolah.....	39
4.4.11 Halaman Data E-Sertifikat Sekolah.....	39
4.4.12 Halaman Data Kepala Sekolah.....	40
4.4.12 Halaman <i>Forgot Password</i> .....	41
4.5 <i>Testing</i> .....	42
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
5.1 Kesimpulan .....	45
5.2 Saran.....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
2.8 Software Figma.....	17

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Gambar Struktur Organisasi SMKN 5 Bungo .....	7
<b>Gambar 2.2</b>	Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	15
<b>Gambar 2.3</b>	Pertanyaan <i>User experience Questionair(UEQ)</i> .....	17
<b>Gambar 3.1</b>	Metode Penelitian .....	19
<b>Gambar 4. 1</b>	<i>Empathy Map</i> Guru .....	22
<b>Gambar 4. 2</b>	<i>Empathy Map</i> Murid .....	23
<b>Gambar 4.3</b>	<i>User persona</i> laki laki .....	23
<b>Gambar 4.4</b>	<i>User persona</i> Perempuan .....	24
<b>Gambar 4. 5</b>	<i>Registrasi Akun</i> .....	26
<b>Gambar 4.6</b>	<i>Login Akun</i> .....	26
<b>Gambar 4.7</b>	Halaman Utama.....	27
<b>Gambar 4.8</b>	Data Pribadi Siswa .....	27
<b>Gambar 4.9</b>	Data Akademik .....	28
<b>Gambar 4.10</b>	Sertifikat Siswa .....	29
<b>Gambar 4.11</b>	E-Rapor siswa .....	29
<b>Gambar 4.12</b>	<i>Setting Password</i> .....	30
<b>Gambar 4.13</b>	Gambar <i>Registrasi</i> Guru .....	31
<b>Gambar 4.14</b>	Gambar <i>Login</i> Guru .....	31
<b>Gambar 4.15</b>	Halaman Utama.....	32
<b>Gambar 4.16</b>	Halaman Mata Pelajaran .....	32
<b>Gambar 4.17</b>	Halaman Kelas .....	33
<b>Gambar 4.18</b>	Gambar Pengisian Nilai Rapor .....	34
<b>Gambar 4.19</b>	Halaman <i>Setting Password</i> .....	34
<b>Gambar 4.20</b>	<i>Login Admin</i> .....	35
<b>Gambar 4.21</b>	Halaman Utama Admin.....	36
<b>Gambar 4.22</b>	Data E-Rapor Sekolah.....	36
<b>Gambar 4.23</b>	Halaman Pencarian E-Sertifikat Sekolah .....	37
<b>Gambar 4.24</b>	Halaman <i>Setting Admin</i> .....	38
<b>Gambar 4.25</b>	Halaman <i>Login Kepala Sekolah</i> .....	38
<b>Gambar 4.26</b>	Halaman Data Sekolah .....	39
<b>Gambar 4.27</b>	Data E-Sertifikat Sekolah .....	40
<b>Gambar 4.28</b>	<i>Setting Data Kepala Sekolah</i> .....	41
<b>Gambar 4.29</b>	<i>Forgot Password</i> .....	41
<b>Gambar 4.30</b>	Tampilan Halaman Peringatan Reset <i>Password</i> .....	42
<b>Gambar 4. 31</b>	Hasil Pengujian <i>UEQ</i> .....	43

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu.....	8
<b>Tabel 4.1</b> <i>Tabel Point Of View (Pov)</i> .....	24
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Mean Setiap Skala.....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. 1</b> Wawancara Kepala Sekolah .....	A
<b>Lampiran 1. 2</b> Wawancara Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum .....	C
<b>Lampiran 1. 3</b> Wawancara Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan .....	E
<b>Lampiran 1. 4</b> Wawancara Guru PNS SMKN 5 Bungo .....	G
<b>Lampiran 1. 5</b> Surat Penelitian .....	I
<b>Lampiran 1. 6</b> Hasil Pengisian Kuesioner .....	J
<b>Lampiran 1. 7</b> Letter Of Acceptence (LoA) .....	P
<b>Lampiran 1. 8</b> Surat Pengecekan <i>Similarity</i> .....	Q
<b>Lampiran 1. 9</b> Hasil Pengecekan Turnitin.....	R

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Perkembangan website pada sekarang ini tidak lepas dari teknologi komputer dan informasi. Mulai dari perusahaan yang berkembang, dan lembaga pemerintahan, sampai ke lembaga pendidikan belajar. Perkembangan Teknologi telah menyentuh kehidupan dalam masyarakat sehari-hari, seperti mencari dan menyampaikan sesuatu informasi (Hamdandi et al., 2022). Perkembangan dari teknologi memicu munculnya cara baru dalam menyajikan data untuk memenuhi kebutuhan informasi. Website merupakan halaman halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung sebuah informasi. Dan akan kemajuan teknologi sekolah pun ikut berkembang dengan mengikuti arus nya teknologi dan informasi dan membuat Sebuah E-rapor biasanya dibangun atas banyak Kebutuhan akan teknologi dan mempermudah sekolah tersebut.

SMK Negeri 5 Muara Bungo adalah salah satu sekolah di daerah kabupaten Muara Bungo sudah menerapkan teknologi dalam untuk mendukung kegiatan belajar. Salah satu dari teknologi tersebut yaitu mengisi rapor dengan menggunakan media word maupun excel, dimana setiap akhir semester dilakukan ujian untuk mengetahui potensi siswa dan siswi tersebut.. Pada wawancara saya dengan bapak Muhammad Taraki selaku bapak kepala di SMKN 5 Bungo dan juga ibu Masdinar Dalimunthe ibu wakil kepala di SMKN 5 Bungo ditemukan permasalahan pada pengolahan data rapor yang terjadi selama ini sering terjadi permasalahan ataupun kendala seperti tidak cocok dalam perhitungan nilai akhir untuk rapor, karena harus melakukan perhitungan ulang antara wali kelas dengan guru mata pelajaran

tertentu kemudian adanya keterlambatan waktu dalam pengisian rapor dikarenakan harus menunggu flashdisk dari masing masing guru mata pelajaran, dikarenakan file yang corrupt maupun arsip file yang hilang.

Untuk mengurangi berbagai kendala tersebut maka dibutuhkanlah sebuah sistem E-Rapor yang dapat digunakan oleh para guru di SMKN 5 Bungo sehingga bisa membuat waktu pengerjaan rapor lebih *effisien*, file data juga dapat tersimpan dengan baik serta kemungkinan file data hilang dan corrupt menjadi lebih kecil namun menurut pihak sekolah sebuah sistem yang dibuat untuk sekolah tidak dapat langsung di implementasikan karna harus memiliki izin terlebih dahulu dari pihak dinas Pendidikan. Kemudian untuk mendapatkan izin pengimplementasian sebuah sistem dari pihak Dinas Pendidikan maka sangat dibutuhkan adanya rancangan *User Interface* sebagai bahan pendukung untuk dapat di ajukan ke pihak dinas Pendidikan agar rancangan *User Interface* tersebut bisa menjadi pertimbangan bagi dinas Pendidikan apakah *User Interface* tersebut bisa atau tidak di implementasikan di SMKN 5 Bungo.

Terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan untuk *User Interface* (UI), seperti *Human Centered Design*, *Task Centered System Design*, dan *Design Thinking*. *Human Centered Design* (HCD) merupakan sebuah pendekatan untuk pengembangan sistem yang memiliki bertujuan membuat sistem lebih interaktif dan berguna (Firantoko et al., 2019). Lalu *Task-Centered System Design* merupakan metode desain *User Interface* berdasarkan task spesifik yang akan dikerjakan *User* dengan menggunakan sistem yang ada (Rahman et al., 2016). Sedangkan *Design Thinking* adalah metode penelitian yang berfokus pada 2 manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru (E. C. Shirvanadi, n.d.).



*Design Thinking* dinilai efektif dan dapat memberikan solusi yang tepat sesuai kebutuhan pengguna (Sukoco Ahmad, 2018). Hal serupa juga disebutkan oleh (Fitriana et al., 2021) perancangan *User experience* aplikasi mobile yang membantu pengguna dalam manajemen waktunya. Dengan penggunaan metode *Design Thinking*. Yang pada tahap *Prototype*. perancangan *Prototype* yang dilandaskan dengan *User Interface* dan *User experience* dapat mempengaruhi fungsional dan implementasi sistem sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh *User* nantinya (Rusanty et al., 2019). Dengan *mengutamakan User* sebagai pengguna dari penelitian, metode *Design Thinking* menjadi pilihan penulis sebagai metode terhadap masalah yang disebutkan.

Oleh karena itu pada tugas akhir ini penulis bermaksud mengangkat sebuah judul penelitian yaitu **PERANCANGAN UI/UX PADA E-RAPOR SEKOLAH BERBASIS *PROTOTYPE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* (STUDI KASUS SMKN 5 MUARA BUNGO).**

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang dijelaskan, penulis merumuskan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang *UI/UX* sistem *E-rapor* berbasis *Prototype* untuk SMKN 5 Bungo sesuai kebutuhan dan keinginan guru dan murid selaku pengguna dari aplikasi dengan menggunakan metode *Design Thking* ?
2. Bagaimana Melakukan *Testing* menggunakan menggunakan metode *User experience Questionair(UEQ)* untuk mengetahui sudah sesuai untuk kebutuhan pengguna?

### 1.3 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini yaitu.

1. untuk menghasilkan perancangan *Design Prototype User experience* pada aplikasi rapor dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang berdasarkan Dibutuhkan pengguna.
2. Menerapkan metode *User experience Questionair(UEQ)* sebagai hasil *Testing* untuk mengetahui bagaimana sebuah *User Interface* sudah sesuai kebutuhan dan keinginan dari pengguna

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini sebagai berikut :

- 1 Bagi penulis, memberikan pemahaman dan penerapan lebih dalam mengenai merancang sebuah model *Prototype User experience* dalam sebuah produk atau aplikasi, maupun website.
- 2 Bagi pengembang aplikasi, hasil dari *Prototype User experience* ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi dalam membangun aplikasi rapor.

### 1.5 Batasan Masalah

Untuk perencanaan pada penelitian ini fokus dan terarah kedepannya maka peneliti ingin melakukan batasan masalah. Pada penelitian ini peneliti menyajikan:

1. Pada penelitian ini berfokus pada perancangan *Prototype* aplikasi E-Rapor pada SMK Negeri 5 Muara Bungo.

2. Perancangan *Prototype* E-rapor yang menggunakan pendekatan *Design Thinking*
3. Penelitian ini berfokus pada penilaian *User experience* dalam merancang *Prototype* dengan menggunakan Metode *Design Thinking*
4. Hasil dari penelitian ini adalah *Prototype* pada E-rapor.
5. *User persona* akan dilakukan terhadap 5 guru dan 5 murid

## DAFTAR PUSTAKA

- Auliazmi, R., Rudiyanto, G., & Utomo, R. D. W. (2021). Kajian Estetika Visual Interface Dan *User experience* Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies of Visual Interface and *User experience* of the Ruangguru Application. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 4(1), 21–36. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v4i1.9968>
- Fadli, M. R. (2020). *User Interface and User experience* of Indosport Mobile Applications Using a *User Centered Design* Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 128–138. <https://doi.org/10.15294/arty.v9i2.40365>
- Fitriana, K., Priharsari, D., & Kariyoto. (2021). Perancangan *User experience* (UX) Aplikasi Manajemen Waktu Berbasis Mobile dengan Metode *Design Thinking* dan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(5), 2036–2044. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Hamdandi, M., Chandra, R., Bachtiar, F., Lais, N., Apriyanti, D., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi V&F Menggunakan Metode *Design Thinking*. *MDP Student Conference 2022, 2021*, 392–397.
- Keputusan, P., Bonus, P., Bangunan, B., Damai, P., & Residence, L. (2021). *PROPOSAL SKRIPSI Program Studi Sistem Informasi Jenjang Sarjana*.
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018). Evaluasi *User experience* dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2918–2926. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *Mdp Student Conference (Msc) 2022*, 231–238.
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Platform Pendidikan Teknologi. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 07(03), 835–349.
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan *User experience* Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.
- Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Web Lsp Uad Menggunakan *User experience*

Questionnaire (*UEQ*). *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173–178.  
<https://doi.org/10.46880/jmika.vol4no2.pp173-178>

Wawolumaja, J. F. (2021). Jurnal Pengaruh *User experience (Ux) Design* Terhadap Kemudahan Pengguna Dalam Menggunakan Aplikasi Carsworld. *Journal Acta Diurna*, 17(1), 53–71.  
<https://doi.org/10.20884/1.actadiurna.2021.17.1.3813>