

**PENERAPAN METODE *HUMAN CENTERED DESIGN* PADA  
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET**

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi (Reguler)

Jenjang Strata-1



Oleh

**Zaki Nugraha Muhammad  
NIM 09031281924045**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**JULI 2023**

# LEMBAR PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PENERAPAN METODE *HUMAN CENTERED DESIGN* PADA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi  
di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh

**Zaki Nugraha Muhammad 09031281924045**

**Disetujui**

**Palembang, 10 Juli 2023**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Sistem Informasi**

**Pembimbing**



**Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T**  
**NIP 197811172006042001**



**Allsela Meiriza, M.T.**  
**NIP 198305132015012201**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima/accepted di (Sinta 4) pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 23 Juni 2023

Nama : Zaki Nugraha Muhammad

Nim : 09031281924045

Judul : Perancangan Sistem informasi Manajemen Aset Laboratorium  
Berdasarkan Pendekatan *Human Centered Design* (HCD)

Tim Pembimbing:

1 Allsela Meiriza., M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T.

NIP 197811172006042001

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zaki Nugraha Muhammad  
NIM : 09031281924045  
Program Studi : Sistem Informasi Reguler  
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Human Centered Design* Pada  
Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset

Hasil Pengecekan IThenticate/Turnitin: 5%

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

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



ag, 10 Juli 2023  
  
Zaki Nugraha Muhammad  
NIM. 09031281924045

## **HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

“Everything will be okay in the end, if its not okay, its not the end.”

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Allah SWT
- Mamah, Ayah, Kak Cici, Bang Ajir, Kak Dini
- Dosen Pembimbing
- Dosen Sistem Informasi Universitas Sriwijaya
- Seluruh teman-teman SIREG C Angkatan 2019
- Seluruh teman-teman seperjuangan di Sistem Informasi Angkatan 2019
- Seluruh teman-teman yang telah memberikan dukungan
- Fakultas Ilmu Komputer
- Almamater Universitas Sriwijaya

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah menganugerahkan banyak nikmat dan rezeki kepada penulis sehingga tugas akhir yang berjudul “Penerapan Metode *Human Centered Design* Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset” dapat diselesaikan dengan lancar dan tepat waktu sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Melalui kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan pengerjaan tugas akhir, diantaranya:

1. Mamah beserta kakak-kakak dan abang saya yang selalu memberikan dukungan moral dan finansial sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan maksimal.
2. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan kemudahan proses pelaksanaan tugas akhir.
3. Ibu Allsela Meiriza, M.T. selaku dosen pembimbing yang telah mendukung, membimbing, dan memberikan saran serta bantuan untuk kemajuan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
4. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu selama 8 semester.
5. Seluruh teman-teman SIREG C Angkatan 2019 yang telah kebersamai mulai dari semester 1 sampai dengan semester akhir.

6. Seluruh teman-teman Angkatan 2019 yang telah memberikan kenangan terindah.
7. Seluruh teman-teman di organisasi Kemala, Himsi, dan LDF WIFI yang sudah memberikan saya banyak pengalaman baik serta mewarnai dunia perkuliahan saya.
8. Dina Innaka Putri yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan tugas akhir ini.

Selama pelaksanaan pengerjaan tugas akhir, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Palembang, 10 Juli 2023  
Penulis,

Zaki Nugraha Muhammad

**Penerapan Metode *Human Centered Design*  
Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset**

**Oleh:**

**Zaki Nugraha Muhammad**

**09031281924045**

**ABSTRAK**

Di era saat ini, teknologi informasi semakin penting dalam berbagai aspek pekerjaan, baik di organisasi, komunitas, maupun industri. Laboratorium STIKes Panca Bhakti Bandar Lampung berfungsi sebagai tempat pendukung bagi mahasiswa dalam melakukan praktikum yang memerlukan penggunaan alat dan bahan khusus. Namun, kurangnya teknologi yang dapat membantu dalam peminjaman alat dan bahan di laboratorium ini menyebabkan kesulitan baik bagi petugas laboratorium maupun mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi manajemen aset laboratorium yang dirancang untuk membantu petugas laboratorium dalam pengolahan data, terutama data peminjaman aset, serta membantu mahasiswa dalam mengajukan peminjaman aset laboratorium untuk kebutuhan praktikum. Metode penelitian ini akan menggunakan pendekatan *Human Centered Design* (HCD) dengan tahapan *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Hasil perancangan berupa prototipe akan diuji menggunakan kuisisioner metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menentukan kelayakan penggunaan sistem informasi manajemen aset laboratorium. Berdasarkan hasil nilai SUS sebesar 78,5 dengan kategori *excellent*, menunjukkan bahwa desain aplikasi sudah layak digunakan.

**Kata kunci:** Laboratorium, *Human Centered Design*, *System Usability Scale*, Sistem Informasi, Manajemen Aset



# **Application of Human Centered Design Method In Asset Management Information System Design**

By:

**Zaki Nugraha Muhammad**

**09031281924045**

## **ABSTRACT**

In the current era, information technology is increasingly important in various aspects of work, both in organizations, communities, and industries. STIKes Panca Bhakti Bandar Lampung Laboratory serves as a supporting place for students in conducting practicum that requires the use of special tools and materials. However, the lack of technology that can help in borrowing tools and materials in this laboratory causes difficulties for both laboratory personnel and students. Therefore, a laboratory asset management information system is needed designed to assist laboratory officers in data processing, especially asset lending data, as well as assist students in applying for laboratory asset loans for practicum needs. This research method will use a Human Centered Design (HCD) approach with stages of Inspiration, Ideation, and Implementation. The design results in the form of a prototype will be tested using the System Usability Scale (SUS) method questionnaire to determine the feasibility of using laboratory asset management information systems. Based on the results of the SUS score of 78.5 with the excellent category, it shows that the application design is feasible to use.

**Keywords:** Laboratory, Human Centered Design, System Usability Scale, Information Systems, Asset Management

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Profil STIKES Panca Bhakti Bandar Lampung.....	6
2.2 Laboratorium STIKesPanca Bhakti Bandar Lampung.....	7
2.3 Interaksi Manusia dan Komputer .....	8
2.4 Antarmuka Pengguna (User Interface).....	9
2.5 Pengalaman Pengguna (User Experience).....	10
2.6 Human Centered Design (HCD) .....	11
2.7 Figma .....	12
2.8 Sistem Informasi.....	13
2.9 Sistem Informasi Manajemen Aset .....	13
2.10 System Usability Scale .....	14
BAB III.....	16
METODOLOGI PENELITIAN .....	16
3.1 Material Penelitian.....	16
3.1.1 Objek Penelitian .....	16
3.1.2 Pengumpulan Data.....	16

3.2 Alur Penelitian.....	16
3.1.1 Inspiration.....	17
3.1.2 Ideation.....	18
3.1.3 Implementation.....	18
BAB IV .....	19
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	19
4.1 Identifikasi Masalah.....	19
4.2 Studi Literatur .....	19
4.3 Perancangan Desain Aplikasi Menggunakan Metode Human Centered Design .....	19
4.3.1 Inspiration.....	20
4.3.2 Ideation.....	21
4.3.2.1 Low-Fidelity Prototype (Wireframe).....	25
4.3.2.2 High-Fidelity Prototype .....	32
4.3.3 Implementation.....	46
4.4 Pengujian Kegunaan Menggunakan System Usability Scale (SUS) .....	47
BAB V.....	49
KESIMPULAN DAN SARAN .....	49
5.1 Kesimpulan .....	49
5.2 Saran .....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Laboratorium STIKes Panca Bhakti .....	8
Gambar 2.2 List Pertanyaan SUS .....	14
Gambar 3.1 Kerangka Metode HCD .....	17
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Petugas Laboratorium .....	21
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Mahasiswa .....	21
Gambar 4.3 Hasil <i>Brainstorming</i> .....	22
Gambar 4.4 Prioritas Ide .....	23
Gambar 4.5 <i>Sitemap</i> .....	24
Gambar 4.6 <i>Wireframe Dashboard</i> Admin .....	25
Gambar 4.7 <i>Wireframe</i> Halaman Tampilkan Data Mahasiswa .....	27
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> Halaman Tampilkan Data Dosen .....	27
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i> Halaman Tampilkan Data Alat dan Bahan .....	27
Gambar 4.10 <i>Wireframe</i> Halaman Tampilkan Data Prosedur .....	28
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman Tampilkan Data Matakuliah .....	28
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman Tampilkan Data Peminjaman .....	28
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Fitur Tambah Data .....	29
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Fitur Detail Data .....	29
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Aset Laboratorium .....	30
Gambar 4.16 <i>Wireframe Form</i> Pengajuan Peminjaman .....	31
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Cek Status Pinjam .....	31
Gambar 4.18 Halaman <i>Login</i> .....	32
Gambar 4.19 Halaman <i>Dashboard</i> Admin .....	33
Gambar 4.20 Halaman Data Mahasiswa .....	34
Gambar 4.21 Tambah Data Mahasiswa .....	34
Gambar 4.22 Detail Mahasiswa .....	35
Gambar 4.23 Update Data Mahasiswa .....	35
Gambar 4.24 Hapus Data .....	35
Gambar 4.25 Halaman Data Alat dan Bahan .....	36
Gambar 4.26 Tambah Data Alat dan Bahan .....	36
Gambar 4.27 Detail Alat dan Bahan .....	36
Gambar 4.28 Update Data Alat dan Bahan .....	37
Gambar 4.29 Halaman Data Dosen .....	37
Gambar 4.30 Tambah Data Dosen .....	38
Gambar 4.31 Ubah Data Dosen .....	38
Gambar 4.32 Halaman Data Prosedur .....	38
Gambar 4.33 Tambah Data Prosedur .....	39
Gambar 4.34 Ubah Data Prosedur .....	39
Gambar 4.35 Halaman Data Matakuliah .....	40
Gambar 4.36 Tambah Data Matakuliah .....	40
Gambar 4.37 Ubah Data Matakuliah .....	40
Gambar 4.38 Halaman Data Peminjaman .....	41
Gambar 4.39 Detail Data Peminjaman .....	41
Gambar 4.40 Ubah Status Data Peminjaman .....	42
Gambar 4.41 Halaman Registrasi Mahasiswa .....	42
Gambar 4.42 Halaman Beranda Mahasiswa .....	43
Gambar 4.43 Halaman Aset Laboratorium .....	44

Gambar 4.44 Detail Informasi Aset .....	44
Gambar 4.45 Halaman Formulir Pengajuan Peminjaman.....	45
Gambar 4.46 Halaman Cek Status Pinjam .....	45
Gambar 4.47 Halaman Riwayat Pinjam.....	46
Gambar 4.48 Perbaikan Halaman Beranda Mahasiswa .....	47

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Interpretasi Nilai SUS.....	15
Tabel 4.1 Analisis Permasalahan.....	20
Tabel 4.2 Poin hasil jawaban responden.....	48
Tabel 4.3 Skor nilai akhir SUS.....	48

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Laboratorium pada Universitas atau Sekolah Tinggi merupakan salah satu fasilitas penting dalam membantu kegiatan perkuliahan terutama kegiatan praktikum yang membutuhkan alat-alat khusus untuk praktikum. Pada Universitas atau Sekolah tinggi alat-alat penting untuk praktikum disimpan di dalam laboratorium dan laboratorium itu juga menjadi tempat dilaksanakannya praktikum itu sendiri. Mahasiswa biasanya menggunakan laboratorium untuk mencari sebuah jawaban dari suatu persoalan dengan melakukan penelitian. Terutama untuk mahasiswa semester akhir, laboratorium biasa digunakan sebagai tempat mengerjakan tugas akhir dikarenakan alat-alat penelitian yang tidak tersedia dirumah ataupun tidak mampu untuk membelinya (Darwin & Budiyanata, 2021).

Sekolah Tinggi Kesehatan (STIKES) Panca Bhakti Bandar Lampung merupakan salah satu dari sekian banyak perguruan tinggi yang memiliki laboratorium. Saat ini terdapat total 6 orang petugas dengan dikepalai oleh 1 kepala unit laboratorium. Petugas-petugas dalam laboratorium ini memiliki tugasnya masing-masing mulai dari mulai dari administrasi, teknisi, dan rumah tangga. Walau memiliki cukup banyak petugas akan tetapi petugas-petugas lab ini tetap memiliki kendala atau kesulitan dalam mengurus laboratorium terutama dalam hal pendataan peminjaman. Hal tersebut dikarenakan hampir setiap hari

laboratorium ini digunakan oleh mahasiswa dengan berbagai macam alat yang dipinjam setiap harinya. Kesulitan atau kendala yang dirasakan tersebut disebabkan belum adanya sistem informasi manajemen khusus untuk memanajemen aset seperti pendataan, peminjaman dan pengembalian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Unit Laboratorium STIKES Panca Bhakti Bandar Lampung saat ini yaitu Ibu Risa Mundari, S.Keb., Bd., M.Keb Mengatakan bahwa untuk saat ini proses pengajuan peminjaman barang lab dan pendataan peminjaman dilakukan dengan menggunakan *Google Form*. Menurut beliau hal ini dirasa kurang efektif dikarenakan pengajuan dengan menggunakan *Google Form* masih harus menuliskan nama barang-barang apa saja yang ingin dipinjam. Selain itu, pendataan dari *Google Form* juga masih belum terdata dengan tepat, kurang konsisten, terdapat data yang merangkap, dan tidak tersusun rapih sehingga kesulitan dalam mencari data.

Sistem informasi manajemen dalam hal ini manajemen aset atau inventaris sangatlah dibutuhkan dalam rangka mengurangi kendala dan permasalahan yang dirasakan sebelumnya oleh petugas laboratorium. Dengan sistem tersebut petugas dapat menggunakannya untuk pendataan yang lebih efektif, efisien, konsisten, dan terintegritas. Data yang disimpan dalam sistem bisa tersimpan dengan baik dan rapih sehingga data dapat dengan mudah ditemukan dan diakses kapanpun dan dimanapun. Dengan adanya sistem itu juga akan memudahkan mahasiswa dalam melakukan proses peminjaman alat-alat laboratorium yang akan mereka gunakan untuk membantu kegiatan akademis mereka seperti praktikum.

Dalam membuat sistem atau aplikasi agar menjadi sistem yang lebih mumpuni dibutuhkan sebuah desain *interface* dari aplikasi tersebut. Tujuan dari



dibuat sebuah *interface* adalah untuk mengkomunikasikan fitur yang terdapat pada sistem agar user dapat mudah mengerti dan memahami sehingga user bisa menggunakan sistem tersebut dengan baik (Kurniawan & Kusriani, 2016). *Interface* dari sebuah sistem akan menunjukkan apakah *interface* tersebut sudah layak untuk dikembangkan menjadi sebuah sistem atau aplikasi. *Interface* juga akan menjadi patokan bagi *developer* dalam membangun sistem atau aplikasi yang sesuai dengan keinginan pengguna. Sehingga solusi yang peneliti berikan dalam penelitian ini adalah membuat *interface* sistem informasi manajemen aset berbasis website untuk laboratorium STIKES Panca Bhakti Bandar Lampung berdasarkan metode *Human Centered Design*. Metode *Human Centered Design* (HCD) merupakan salah satu metode pendekatan perancangan interface yang berpusat pada bentuk-bentuk aktivitas yang dilakukan oleh manusia atau pengguna (Damayanti et al., 2022). Menurut (Prabowo & Persada, 2022) metode ini akan menghasilkan sebuah inovasi yang baru berlandaskan pada kebutuhan manusia dan pengguna. Dikarenakan metode HCD ini berorientasi pada pengguna maka perancang bisa mengetahui apa saja yang diinginkan dan dibutuhkan pengguna (Salsabilah et al., 2022).

Dengan adanya *interface* sistem informasi manajemen aset berbasis website ini akan bisa menjadi media bantu dalam membangun sistem informasi manajemen aset berbasis *website* sehingga petugas laboratorium bisa mendapatkan sistem yang bisa membantu mereka dalam melakukan pendataan dan memudahkan mahasiswa dalam melakukan pengajuan peminjaman alat-alat yang mereka butuhkan untuk kegiatan akademis mereka. Oleh karena itu, peneliti menentukan judul penelitian

ini sebagai berikut “**PENERAPAN METODE *HUMAN CENTERED DESIGN* PADA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET**”

### **1.2 Rumusan Masalah**

peneliti mengidentifikasi perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Bagaimana cara merancang *user interface* untuk aplikasi sistem informasi manajemen aset laboratorium STIKES Panca Bhakti Bandar Lampung sesuai kebutuhan dan keinginan petugas laboratorium berdasarkan metode *Human Centered Design* (HCD)?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah menerapkan metode *Human Centered Design* (HCD) pada perancangan *user interface* aplikasi sistem informasi manajemen aset untuk laboratorium STIKES Panca Bhakti Bandar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang dapat diperoleh yaitu mendapatkan rancangan *user interface* sebagai bentuk landasan dalam mengembangkan sistem yang sesuai kebutuhan dan keinginan pengguna dalam hal ini petugas laboratorium.

### **1.5 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dinyatakan sebagai berikut:

1. Data mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna sistem diperoleh melalui hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bersama dengan kepala Unit laboratorium STIKES Panca Bhakti Bandar Lampung.
2. *User interface* yang akan dirancang berfokus kepada sistem pengelolaan dan pendataan aset laboratorium, pendataan peminjaman aset laboratorium,

dan informasi ketersediaan aset bagi mahasiswa yang ingin meminjam aset laboratorium.

3. Petugas laboratorium berperan sebagai pengguna akhir atau *end user* dalam penelitian ini.
4. *User interface* yang akan dirancang merupakan sistem berbasis *website*.
5. *User interface* akan diuji dengan metode pengujian *System Usability Scale*

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Saputra, E., Evrilyan Rozanda, N., & Khairil Ahsyar, T. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/13066>
- Auliaddina, S., Puteri, A. A., & Anshori, I. F. (2021). Perbandingan Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Shopee Dan Bukalapak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), 188. <https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5183>
- Azmi, M., Putra Kharisma, A., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Cahyaningsih, D., Az-Zahra, H. M., & Aknuranda, I. (2021). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Bimbingan dan Konseling berbasis Aplikasi Web menggunakan metode Human Centered Design (Studi Kasus: SMK Muhammadiyah 1 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4205–4214. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 551. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>
- Darwin, & Budiyanta, N. E. (2021). Rancang Bangun Sistem Peminjaman dan Manajemen Aset Laboratorium Berbasis Implementasi RFID dan Aplikasi Web. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 80–90. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>
- Khairi, A. F., & Mailangkay, A. B. L. (2021). PERANCANGAN USER INTERFACE SISTEM INFORMASI CAPAIAN KINERJA DITJEN ILMATE KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN. *SEMINAR NASIONAL PERBANAS INSTITUTE*, 51–56.
- Kurniawan, A., & Kusriani. (2016). Analisis Dan Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru ( Pkg ) Menggunakan Metode Simple Additive Weighting ( Saw ) Pada Sd Negeri 1 Wonoroto Berbasis Website. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016.*, 6–7.
- Maulana, A., Sadikin, M., & Izzuddin, A. (2018). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Inventaris Berbasis Web Di Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi – BPPT Alief. *Setrum : Sistem Kendali-Tenaga-Elektronika-Telekomunikasi-Komputer*, 7(1), 182–196. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jis/article/view/3727/2727>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Seviana, 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>
- Murdiono, R. A., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(5), 2078–2085. <http://j->

ptiik.ub.ac.id

- Nugraheny, D. (2016). Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. *Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta*, 2, 183. <https://doi.org/10.28989/senatik.v2i0.77>
- Prabowo, M. P., & Persada, A. G. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Booking Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, 75–85. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Putra, F. D., Riyanto, J., & Zulfikar, A. F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset pada Universitas Pamulang Berbasis WEB. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 2(1), 32–50. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0201.93>
- Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Petik*, 5(1), 11–24. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.489>
- Ridwan, M., Muhammad, M., & Ramadhani, S. (2018). Rancangan Sistem Informasi Manajemen Aset di PT. Sentral Tukang Indonesia. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 47. <https://doi.org/10.24014/coreit.v3i2.4415>
- Rif'an, M., & Rahmawati, L. (2020). Pembaharuan Uu Desain Industri: Tantangan Melindungi User Interface Dan Komparasi Unsur Aesthetic Impression. *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional*, 9(2), 295. <https://doi.org/10.33331/rechtsvinding.v9i2.438>
- Salsabilah, S., Wahyuddin, M. I., & Sari, R. T. K. (2022). Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 720. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3547>
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 1(3), 206–212. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>
- Saputra, N. Y., & Nafisah, S. (2020). Analisis Desain Sistem Informasi Terintegrasi dan User Interface pada Sistem Informasi Sekolah (SISKO) di Perpustakaan SMA Negeri 1 Yogyakarta. *Pustabilia: Journal of Library and Information Science*, 4(1), 19–40. <https://doi.org/10.18326/pustabilia.v4i1.19-40>
- Soetrisno, Y. A. A., Handoyo, E., Sinuraya, E. W., Winardi, B., Santoso, I., & Batubara, Z. H. (2022). *Android-Based Mobile Device Application Development in Vehicle Maintenance System*. 5(2), 304–313.
- Tafonao, J., Belasunda, R., & Rahmansyah, A. (2017). *User Interface Aplikas I “ Wa Rta Digita L ” Berbasis Android Untuk Gereja Kemenangan Iman Indonesia Cabang Bandung*. 4(1), 46–52.
- Taufik, M., Resmi, M. G., & Tamyiz, U. M. H. (2022). UI/UX APLIKASI

BUMDES SUKATANI MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DENGAN PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE. *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains)*, 4(3), 231–236.

Yuliana, D., & Kresna, I. (2022). RANCANG BANGUN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN DOKUMEN BERBASIS WEBSITE DI KABUPATEN TEGAL. *Ledger : Jpurnal Informatic and Information Technology*, 1(2), 50–59.

Yunita, I., & Devitra, J. (2017). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset Pada Smk Negeri 4 Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 278–294.