

**PERANCANGAN ULANG UI-UX DESAIN *WEBSITE* BKKBN PROVINSI
SUMATERA SELATAN DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh :

Dea Salsabila

09031381924086

JURUSAN SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

JUNI 2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ULANG UI/UX DESAIN WEBSITE BKKBN PROVINSI
SUMATERA SELATAN DENGAN METODE DESIGN THINKING**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
di Program Studi Sistem Informasi S1

Oleh

Dea Salsabila
09031381924086

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP. 197811172006042001

Palembang, 10 Juli 2023
Pembimbing

Dwi Rosa Indah, S.T., M.T
NIP. 198201132015042001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dea Salsabila
NIM : 09031381924086
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual (S1)
Judul Skripsi : Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN
Provinsi Sumatera Selatan Dengan Metode Design
Thinking

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 9%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan 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 unsur paksaan oleh siapapun.



Palembang, 10 Juli 2023

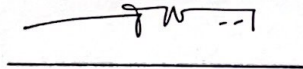


Dea Salsabila
NIM. 09031381924086

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima/accepted di jurnal Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer
(KLIK) / Sinta 4 pada :

Hari : Sabtu
Tanggal : 24 Juni 2023
Nama : Dea Salsa Bila
NIM : 09031381924086
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual (S1)
Judul Skripsi : Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN
Provinsi Sumatera Selatan Dengan Metode Design
Thinking
Tim Pembimbing :
Pembimbing I : Dwi Rosa Indah, S.T., M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“مَنْ جَدَّ وَجَدَّ, مَنْ صَبَرَ ظَفِرًا, مَنْ يَزْرَعُ يَحْصُدُ”

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ **Dea Salsabila**
- ❖ **Orang tua, kakak-kakak saya, dan keponakan.**
- ❖ **Keluarga Besar**
- ❖ **Dosen Pembimbing Saya**
- ❖ **Seluruh Dosen, Pegawai, dan Staff Fasilkom Unsri**
- ❖ **Teman Seperjuangan**
- ❖ **Almamater kebanggaan, Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis ucapkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Ulang UI-UX Desain *Website* Bkkbn Provinsi Sumatera Selatan Dengan Metode *Design Thinking*”.

Dalam penyusunan laporan ini, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan skripsi ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan orang tua, sehingga kendala-kendala yang penulis hadapi teratasi.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan nikmat, rahmat, ilmu, kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak, Ibu, dan Saudara saya yang telah mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Sila, Wildan, dan Ken, keponakan-keponakan saya yang selalu menghibur penulis.
4. Alm. Dr. Jaidan Jauhari, S.Pd, M.T sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
6. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Ibu Dwi Rosa Indah, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya yang telah memberikan arahan, ilmu, dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Mba Rifka selaku admin jurusan yang membantu dan memberikan informasi selama masa perkuliahan hingga selesai.
9. Seluruh pegawai dan dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
10. Seluruh pegawai BKKBN Provinsi Sumatera Selatan. Khususnya Mbak Novi, Mbak Eyik, dan Kak Imam yang telah membantu penulis dalam pengambilan data.
11. Nur Rahma Kartika, Khoyrinnisa Ringganis, Sephia Elfana, Rismawati, yang telah mendengarkan keluh kesah penulis dan memberikan semangat kepada penulis untuk menjadi *rich aunty*.
12. Teman sekelas Sistem Informasi Bilingual B Angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.
13. Teman-teman BEM KM Fasilkom Unsri Kabinet Surya Laksana, Kabinet Lentera Karya, dan Kabinet Askara Akasia, yang telah menjadi bagian perjalanan kuliah saya.

14. Pemilik NIM 09031381924101, terima kasih sudah kebersamai, memberikan bantuan baik motivasi dan semangat untuk penulisan skripsi ini.

15. Dea Salsabila yang telah berani mengambil peran besar dalam selesainya penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya dan dapat berguna bagi penulis sendiri maupun orang yang membacanya. Sebelumnya penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata yang kurang berkenan.

Palembang, Juli 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dea Salsabila', with a stylized flourish at the end.

Dea Salsabila

PERANCANGAN ULANG UI-UX DESAIN *WEBSITE* BKKBN PROVINSI SUMATERA SELATAN DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Oleh

Dea Salsa Bila
NIM 09031381924086

Setiap tahun *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan selalu mengalami pengembangan dari pusat tanpa melakukan survei secara langsung kelayakan *website* tersebut dengan penggunanya. Saat ini pegawai BKKBN Provinsi Sumsel merasa bahwa *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan memiliki tampilan yang kurang menarik dan tidak *user friendly*. Tampilan *user interface* dan *user experience* merupakan hal yang harus diperhatikan dalam membangun sebuah *website*. Tampilan ini akan mempengaruhi pengguna apakah akan menggunakan kembali *website* tersebut atau tidak. Penelitian ini merancang desain UI/UX *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan menggunakan metode *design thinking*. Sebelum dilakukan perancangan akan dilakukan pengujian evaluasi *website* dengan menggunakan metode *system usability scale (SUS)* untuk mengukur nilai *usability website* tersebut. Hasil nilai rata-rata pengujian dengan menggunakan *system usability scale (SUS)* dapat dikatakan baik dan diterima oleh pengguna apabila mendapatkan hasil pengujian ≥ 68 . Penelitian ini mendapati hasil pengujian evaluasi kegunaan sebelum dilakukan perbaikan desain dengan nilai rata-rata SUS 65 dan setelah dilakukan perbaikan desain UI/UX dengan metode *design thinking* didapati hasil nilai rata-rata SUS 81,5.

Kata Kunci : *User Interface; User Experience; Evaluasi Usability; Design Thinking; System Usability Scale (SUS)*

UI-UX REDESIGN OF BKKBN WEBSITE DESIGN IN SOUTH SUMATRA PROVINCE USING THE DESIGN THINKING METHOD

By

Dea Salsa Bila
NIM 09031381924086

Every year, the BKKBN website for South Sumatra Province experiences development from the center without conducting a direct survey of the website's feasibility with its users. At present, the South Sumatra Provincial BKKBN employees feel that the South Sumatra Provincial BKKBN website has an unattractive appearance and is not user-friendly. The appearance of the user interface and the user experience are things that must be considered when building a website. This display will affect the user's decision to reuse the website or not. This study designed the UI/UX design for the BKKBN website for South Sumatra Province using the design thinking method. Prior to designing, a website evaluation test will be carried out using the system usability scale (SUS) method to measure the usability value of the website. The results of the average test value using the system usability scale (SUS) can be said to be good and accepted by users if the test results are 68. This study found that the results of usability evaluation tests before design improvements were carried out had an average value of SUS 65, and after improvements were made, UI/UX design using the design thinking method resulted in an average SUS score of 81.5.

Keywords : *User Interface; User Experience; Usability Evaluation; Design Thinking; System Usability Scale (SUS)*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Profil BKKBN.....	5
2.1.1 Sumsel.bkkbn.go.id.....	5
2.2 Struktur Organisasi	6
2.3 Kajian Literatur	7
2.4 Landasan Teori.....	12
2.4.1 <i>User Interface</i>	12

2.4.2 <i>User Experience</i>	13
2.4.3 <i>Design thinking</i>	14
2.4.4 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	14
2.4.6 <i>User Persona</i>	16
2.4.7 <i>Wireframe</i>	17
2.4.8 <i>High fidelity</i>	18
2.4.9 <i>Figma</i>	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 <i>Diagram Alur (Flow Chart)</i>	19
3.2 <i>Analisis Permasalahan</i>	20
3.3 <i>Studi Literatur</i>	20
3.4 <i>Evaluasi User Usability</i>	20
3.5 <i>Empathize</i>	21
3.6 <i>Define</i>	21
3.7 <i>Ideate</i>	21
3.8 <i>Prototype</i>	22
3.9 <i>Testing</i>	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 <i>Evaluasi User Usability</i>	23
4.2 <i>Empathize</i>	24
4.3 <i>Define</i>	25
4.3.1 <i>User Persona</i>	25

4.3.1 <i>How Might We</i>	26
4.4 <i>Ideate</i>	27
4.4.1 <i>Wireframe</i>	28
4.5 <i>Prototype</i>	29
4.5.1 Menampilkan Halaman Beranda.....	29
4.5.2 Menampilkan Halaman Informasi & Data.....	32
4.5.3 Menampilkan Halaman ZI WBK.....	35
4.5.4 Menampilkan Halaman Profil.....	35
4.6 <i>Test</i>	37
BAB V	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi	6
Gambar 2.2 SUS Skor	16
Gambar 2.3 Wireframe	17
Gambar 3.1 Alur Metodologi Penelitian	19
Gambar 4.1 Hasil Empathize.....	24
Gambar 4.2 User Persona Laki-Laki	25
Gambar 4.3 User Persona Wanita.....	26
Gambar 4.4 Wireframe	28
Gambar 4.5 Hi-Fi Beranda	29
Gambar 4.6 Fitur Pencarian Sebelumnya.....	30
Gambar 4.7 Fitur Pencarian Setelah Perbaikan	30
Gambar 4.8 Halaman Pengumuman & Detail Pengumuman.....	31
Gambar 4.9 Halaman Berita & Artikel dan Detail Berita & Artikel.....	31
Gambar 4.10 Fitur Maps Pada SKPTD-KB Kabupaten Kota	31
Gambar 4.11 Hi-Fi Informasi & Data	33
Gambar 4.12 Menu Akuntabilitas Kerja Sebelumnya.....	34
Gambar 4.13 Side Bar Menu Akuntabilitas Kerja.....	34
Gambar 4.14 Menambahkan Informasi File.....	34
Gambar 4.15 Hi-Fi ZI WBK.....	35
Gambar 4.16 Hi-Fi Halaman Profil	36
Gambar 4.17 Halaman Pop Up Sejarah.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner SUS Sebelum Perbaikan.....	23
Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan SUS Sebelum Perbaikan.....	24
Tabel 4. 3 How Might We.....	27
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Testing Setelah Perbaikan	37
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Testing Desain Setelah Perbaikan	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	A-1
Lampiran 2 Surat Izin Pengumpulan Data	B-1
Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian	C-1
Lampiran 4 Hasil Wawancara Narasumber 1	D-1
Lampiran 5 Hasil Wawancara Narasumber 2	E-1
Lampiran 6 Hasil Kuesioner Evaluasi <i>Usability</i>	F-1
Lampiran 7 Hasil <i>Testing</i> Desain Setelah Perbaikan	G-1
Lampiran 8 Hasil Cek Turnitin	H-1
Lampiran 9 Kartu Konsultasi	I-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di Indonesia saat ini sudah sangat berubah baik dalam dunia bisnis, pendidikan, maupun pemerintahan. Hampir semua kategori menggunakan internet sebagai salah satu media penyebar informasi maupun komunikasi seperti Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Provinsi Sumatera Selatan yang bertugas sebagai pengendalian penduduk dan penyelenggaraan keluarga berencana memanfaatkan internet dengan penggunaan *website* untuk sarana informasi.

Setiap tahun *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan selalu mengalami pengembangan dari pusat tanpa melakukan survei secara langsung kelayakan *website* tersebut dengan penggunanya. Menurut pegawai BKKBN Provinsi Sumatera Selatan, *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan memiliki tampilan yang kurang menarik dan tidak rapi sehingga membuat tidak nyaman mata mulai dari navigasi bar yang terlalu banyak dan *banner* yang bertumpuk merupakan salah satu faktornya.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu diadakannya evaluasi *user usability* untuk mengukur kelayakan *website* BKKBN Provinsi Sumatera. Pengujian *user usability* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Menurut Sauro (dalam Ependi et al., 2019) '*System Usability Scale* menawarkan alat komputasi yang mudah digunakan untuk menilai aplikasi.

Nilai evaluasi yang dihasilkan dari hal tersebut memiliki nilai kebenaran dan dapat dipertanggungjawabkan.’

Selanjutnya metode pengembangan *user interface* dan *user experience website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan menggunakan metode *design thinking*. Menurut T. Brown and B. Katz (dalam Ilham et al., 2021) menyatakan ‘Memanfaatkan metode *design thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown merupakan salah satu cara untuk membuat UI/UX yang baik karena sangat menekankan pendekatan pada *user* atau pengguna.’

Untuk membuat desain yang memenuhi permintaan pengguna dan pembuatan desain yang ramah pengguna agar melayani kebutuhan mereka dengan lebih baik, metode *design thinking* dapat digunakan untuk mengembangkan situs web atau aplikasi seluler yang sangat melibatkan manusia (Soedewi et al., 2022).

Berdasarkan pertimbangan dan uraian permasalahan diatas, penulis bermaksud membuat penelitian tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN ULANG UI-UX DESAIN *WEBSITE* BKKBN PROVINSI SUMATERA SELATAN DENGAN METODE *DESIGN THINKING*”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara evaluasi pengujian *user usability* tampilan *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan metode *System Usability Scale (SUS)* ?
2. Bagaimana cara perancangan ulang UI/UX *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan metode *design thinking* ?

3. Bagaimana hasil dari pengujian *user usability testing* setelah dilakukan perancangan ulang UI/UX *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui evaluasi pengujian kegunaan *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara mendesain sebuah tampilan UI/UX *website* dengan metode *Design Thinking*.
3. Untuk mengetahui kelayakan dan kenyamanan pengguna dari hasil perancangan kembali UI/UX *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan yang dilakukan dengan metode *System Usability Scale (SUS)*.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Mempermudah dalam pengembangan *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan karena nilai evaluasi *user usability* telah didapatkan.
2. BKKBN Provinsi Sumatera Selatan mempunyai gambaran dan saran kepada BKKBN Pusat untuk pengembangan sistem selanjutnya.
3. Membantu dan mempermudah pengguna dalam menggunakan *website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan.

1.5 Ruang Lingkup

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Evaluasi *user usability* meliputi *user interface* dan *user experience website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan.
2. Evaluasi tampilan *user interface* dan *use experience* berbasis *website*.
3. Proses evaluasi *user usability* menggunakan media online seperti *Google Form* dengan pengisian kuisioner.
4. Peserta pengujian evaluasi *user usability* merupakan pegawai BKKBN Provinsi Sumatera Selatan.
5. Metode yang akan digunakan dalam evaluasi *user usability* dan pengujian *testing* hasil desain adalah metode *System Usability Scale (SUS)*.
6. Metode pengembangan *user interface* dan *user experience website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan adalah *Design thinking*.

DAFTAR PUSTAKA

- Batmetan, J. R., Parera, A., Maki, K., & Ondang, J. (n.d.). *Model Desain Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning*.
- Ependi, U., Putra, A., & Panjaitan, F. (2019). *Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik System Usability Scale*. 5(34), 63–76.
- Febrianto, F., & Andika, W. (2021). *PENGGUNAAN METODE USER PERSONA DALAM UPAYA PENAMBAHAN KEBUTUHAN FITUR LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*. 2(7), 6.
- Hadafi, M. S., & Herlambang, B. A. (2021). Pengembangan Ui/Ux Design Studi Kasus Aplikasi Campaign Menggunakan Metode Design Thinking. *Science and Engineering National Seminar*, 6(Sens 6), 297–307. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/sens/article/view/2373>
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *Jurnal Elektro & Informatika SWADHARMA (JEIS)*, 2(1), 43–47.
- Hidayat, A., & Fauziyyah, H. M. (2017). Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika*, 5(2), 22–30. <https://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jutekin/article/view/647/591>
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Juansyah, F., & Indah, D. R. (2023). *INFORMATION SYSTEM) OF SRIWIJAYA UNIVERSITY BASED ON*. 8, 61–72.
- Kurnia Ramadhan Putra, Sofia Umaroh, & Andrika Zainal Ibrahim. (2022).

Perancangan Interaksi Antarmuka Website Sebaran COVID19 Menggunakan Metode Design Thinking dengan Usability Testing. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 08(02), 52–63. <https://teknosi.fti.unand.ac.id/>

Kusuma, W. A., & Yanto, D. (2021). Penggunaan User Persona untuk Meningkatkan Efektifitas Penggunaan Kebutuhan pada Perangkat Lunak. ... *SENTRA (Seminar Teknologi ...)*, 42–48. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/sentra/article/view/3752>

Madanih, R., Susandi, M., & Zhafira, A. (2019). *Penerapan Design Thinking Pada Usaha Pengembangan*. 2, 55–64. <https://doi.org/10.24853/baskara.2.1.55-64>

Manik, V., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., & Bagas, A. (2021). *Investigasi Usability pada Aplikasi Mobile Pembiayaan Mobil di Indonesia*. 7, 1–10. <https://doi.org/10.34128/jsi.v7i1.286>

Martins, N., & Enes, J. (2020). Spot toyota: Design and development of a mobile application for toyota's promotion actions to the young audience. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems*, 5(3), 469–477. <https://doi.org/10.25046/aj050358>

Maulani, T. J., Suprpto, & Perdanakusuma, A. R. (2021). Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi Kasus: Website Superprof. co. id dan Zonaprivat. com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN, 2548(6)*, 964X.

Mentari, K. D. P., & Anggalih, N. N. (2022). *Perancangan User Interface Pada Aplikasi Mobile Perawatan*. 3(3), 150–159.

Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.35877/jetech532>

Perdanakusuma, A. R., Renat, A., & Ramadhanti, Z. P. (2021). User Interface Design Development on PT SAMUDERA INDONESIA Website Using

Human Centered Design Method. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 5(1), 1–9.
<https://doi.org/10.21070/jicte.v5i1.1314>

Putra, A. R. W., Az-Zahra, H. M., & Wijoyo, S. H. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Aplikasi e-TPT KPP Pratama Malang Utara Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 3(6), 6052–6061.

Rianingtyas, A. K., & Wardani, K. K. (2018). *Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel*. 7(2).

Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (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>

Saptaputra, E. H., Utoyo, A. W., & Karlina, N. (2021). Gamification Analysis in Ui And Ux for Parking Spot Apps. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 5(1), 9–14. <https://doi.org/10.21512/jggag.v5i1.7470>

Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). *Penerapan Metode Design Pada*. 10(April), 79–96.

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*. 4(3), 231–236.

Tjandra, S. (2012). *Aspek-Aspek Usability*. 4(2), 89–93.

Wibawa, D. S., Mursityo, Y. T., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10427–10434.

Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola.

JSHT-Jurnal Sosial Humaniora Terapan, 3(2), 17–31.
<http://journal.vokasi.ui.ac.id/index.php/jsht/article/download/116/92>

Zaki, A., & Sukoco, I. (2021). Penggunaan design thinking pada perusahaan konsultan indie labtek bandung. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENDOCRINOLOGY (Ukraine)*, 16(4), 327–332.
<https://doi.org/10.22141/2224-0721.16.4.2020.208486>