

**PENERAPAN METODE *TASK-CENTERED SYSTEM DESIGN* PADA
PERANCANGAN *INTERFACE WEBSITE MARKETPLACE BUILD ID*
MERCHANT ARSITEK**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

Nabila Riska Ayu

09031282025096

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *TASK-CENTERED SYSTEM DESIGN* PADA
PERANCANGAN *INTERFACE WEBSITE MARKETPLACE BUILD ID*
MERCHANT ARSITEK**



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

Oleh

Nabila Riska Ayu 09031282025096

Palembang, 2 Januari 2024

**Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,**



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

Dosen Pembimbing,



Pacu Putra S, B.CS., M.CS.
NIP. 198912182013011201

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nabila Riska Ayu
NIM : 09031282025096
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Task-Centered System Design*
pada Perancangan *Interface Website Marketplace*
Build Id Merchant Arsitek

Hasil pengecekan *software authenticate/Turnitin*: 17%

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

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 2 Januari 2024



Nabila Riska Ayu

NIM. 09031282025096

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima untuk dipublikasikan pada Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi
(Sinta 3) pada:

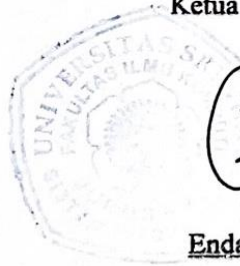
Hari : Jumat
Tanggal : 8 September 2023
Nama : Nabila Riska Ayu
NIM : 09031282025096
Judul : Penerapan Metode *Task-Centered System Design* pada
Perancangan *Interface Website Marketplace Build Id*
Merchant Arsitek

Pembimbing : Pacu Putra S, B.CS., M.CS.



Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, M.T.

NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga”

(Rasulullah Muhammad SAW: HR Muslim)

Motto:

*”No beauty without intelligence,
work in silence and let your success be the noise”*

Karya ini dipersembahkan kepada:

- *Kedua orang tua tercinta, Kartha Kurniadi, ST., MM dan R.A Zaleha, SE., adikku Muhammad Nabil Rafasya, beserta keluarga besar,*
- *Para sahabat yang selalu memberikan dukungan dan semangat,*
- *Pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan Skripsi ini,*
- *Almamater dan rekan-rekan seperjuangan angkatan 2020 Sistem Informasi Universitas Sriwijaya, serta para akademisi yang tekun berkarya di Universitas Sriwijaya.*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**Penerapan Metode *Task-Centered System Design* pada Perancangan *Interface Website Marketplace Build Id Merchant Arsitek*”**. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, bantuan, dukungan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ilmu, kesempatan dan kesehatan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua tercinta, Papa Kartha Kurniadi, ST., MM dan Mama R.A Zaleha, SE., adik tersayang Muhammad Nabil Rafasya, beserta keluarga besar yang selalu senantiasa memberikan doa dan dukungan dalam segala proses yang penulis lalui.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.

5. Bapak Pacu Putra S, B.CS., M.CS. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Seluruh pihak PT Semen Baturaja Tbk, yang telah mendukung dan memfasilitasi selama penelitian berlangsung.
7. Para sahabat yang telah menjadi sumber keceriaan dan semangat selama penyusunan Tugas Akhir ini .
8. Seluruh teman Jurusan Sistem Informasi angkatan 2020, terutama SIBIL A 2020 yang telah menjadi teman seperjuangan selama di bangku perkuliahan.
9. Seluruh pihak yang telah mendukung dan turut membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
10. Dan kepada diri sendiri, terima kasih karena telah melalui lika-liku perkuliahan hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, apabila nantinya terdapat kekeliruan dalam penulisan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran.

Akhir kata dengan segala keterbatasan, penulis mengharapkan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak terutama mahasiswa secara langsung ataupun tidak langsung sebagai peningkatan mutu pembelajaran.

Palembang, 2 Januari 2024

Penulis,



Nabila Riska Ayu

NIM. 09031282025096

**PENERAPAN METODE *TASK-CENTERED SYSTEM DESIGN* PADA
PERANCANGAN *INTERFACE WEBSITE MARKETPLACE BUILD ID*
MERCHANT ARSITEK**

Oleh

Nabila Riska Ayu 09031282025096

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi kian berpengaruh besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk di dunia bisnis. PT Semen Baturaja Tbk mengembangkan suatu sistem dalam bentuk marketplace dengan nama Build Id, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan bahan bangunan dan jasa konstruksi yang berkualitas bagi masyarakat, serta memperluas penjualan produk dan *branding* merk dari PT Semen Baturaja Tbk ini sendiri. Sistem yang berkualitas memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaannya demi mewujudkan kepuasan pelanggan. Build Id merchant untuk arsitek memerlukan rekomendasi desain atau prototype *user interface* yang *user friendly* demi meningkatkan pengalaman pengguna ketika didistribusikan ke pasaran nantinya. Metode *Task-Centered System Design* (TCSD) digunakan untuk membantu proses perancangan lebih terarah. TCSD adalah metode dalam *Human Computer Interaction* (HCI) yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan *task* dan pengguna. Metode TCSD terdiri dari 4 tahap yaitu, *identification*, *user-centered requirements analysis*, *design through scenario*, dan *walkthrough evaluation*. Identifikasi dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan wawancara bersama tim Build Id dan calon pengguna sistem yaitu arsitek. Hasil dari rancangan *interface* kemudian dievaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dengan hasil skor akhir 69,615, menunjukkan rancangan *interface* yang dibuat dengan metode TCSD ini layak untuk digunakan pengguna.

Kata Kunci: *Interface, System Usability Scale, Task-Centered System Design*

**IMPLEMENTATION OF TASK-CENTERED SYSTEM DESIGN
METHOD IN DESIGNING *INTERFACE* OF MARKETPLACE BUILD ID
MERCHANT ARCHITECT *WEBSITE***

By

Nabila Riska Ayu 09031282025096

ABSTRACT

The advancement of information technology is progressively exerting significant impact across diverse aspects of life, including business. PT Semen Baturaja Tbk is developing a marketplace platform called Build Id to meet community's needs for high-quality construction materials and services, also aims to enhance company's product sales and brand recognition. A system with quality provides ease of use in order to achieve customer satisfaction. Build Id merchant for architects *website* requires user-friendly design recommendations to increase the *user experience* when it gets distributed to the market. To achieve this goal, Task-Centered System Design (TCSD) method is being used to focused the design process. TCSD is a method in Human Computer Interaction (HCI) used to identify task and user requirements. The method consists of 4 stages, namely, identification, user-centered requirements analysis, design through scenarios, and walkthrough evaluation. In this study, identification was carried out by conducting system observations and interviews with Build Id team at Digital Marketing Unit of PT Semen Baturaja Tbk and architect as the prospective system users. The *interface* design results were evaluated using System Usability Scale (SUS) and received final score of 69.615, indicating that the design made using TCSD method is feasible for users to use.

Keywords: *Interface*, System Usability Scale, Task-Centered System Design

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan.....	4
1.4. Manfaat.....	4
1.5. Batasan Masalah.....	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. PT Semen Baturaja Tbk.....	6
2.1.1. Visi Perusahaan.....	7
2.1.2. Misi Perusahaan	7
2.1.3. Logo Perusahaan	8
2.1.4. Struktur Organisasi.....	8
2.2. Landasan Teori	9
2.2.1. Sistem Informasi	9
2.2.2. Perancangan	9

2.2.3.	<i>Human Computer Interaction (HCI)</i>	9
2.2.4.	<i>User Interface</i>	10
2.2.5.	<i>User experience (UX)</i>	10
2.2.6.	<i>Task Centered System Design</i>	11
2.2.7.	<i>Prototype</i>	12
2.2.8.	<i>Usability</i>	12
2.2.9.	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	13
2.3.	Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III.....		19
METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1.	Objek Penelitian	19
3.2.	Metode Pengumpulan Data	19
3.3.	Metode Penelitian.....	20
BAB IV		22
PEMBAHASAN		22
4.1.	<i>Identification</i>	22
4.1.1.	Identifikasi Fokus Build Id.....	22
4.1.2.	Identifikasi <i>Task User</i>	22
4.2.	<i>User-Centered Requirements Analysis</i>	25
4.2.1.	<i>User Persona</i>	25
4.2.2.	Identifikasi Kebutuhan <i>Task User</i>	27
4.2.3.	<i>Task Flow</i>	28
4.3.	<i>Design through Scenario</i>	30
4.4.	<i>Walkthrough Evaluation</i>	34
BAB V.....		36
PENUTUP.....		36
5.1.	Kesimpulan.....	36
5.2.	Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA		37
LAMPIRAN.....		40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo PT Semen Baturaja Tbk	8
Gambar 2.2	Struktur Organisasi PT Semen Baturaja Tbk.....	8
Gambar 4. 1	<i>Color palette background website</i>	26
Gambar 4. 2	<i>Color palette tombol dan teks website</i>	26
Gambar 4. 3	<i>Color palette highlight website</i>	27
Gambar 4. 4	<i>Task Flow</i> Mencari dan Melihat Proyek.....	28
Gambar 4. 5	<i>Task Flow</i> Melakukan Permintaan Gabung Proyek 1	28
Gambar 4. 6	<i>Task Flow</i> Melakukan Komunikasi melalui <i>Chat</i> 1	29
Gambar 4. 7	<i>Task Flow</i> Melakukan Negosiasi Penawaran	29
Gambar 4. 8	<i>Task Flow</i> Undangan Proyek.....	29
Gambar 4. 9	<i>Task Flow</i> Melihat Ulasan Dari Pelanggan	29
Gambar 4. 10	<i>Task flow</i> Melihat Pusat Bantuan	30
Gambar 4. 11	<i>Prototype</i> Halaman Cari Proyek.....	31
Gambar 4. 12	<i>Prototype</i> Halaman Undangan Proyek	32
Gambar 4. 13	<i>Prototype</i> Halaman <i>Chat</i>	33
Gambar 4. 14	<i>Prototype</i> Halaman Ulasan Saya	33
Gambar 4. 15	<i>Prototype</i> Halaman Pusat Bantuan	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Pertanyaan SUS	13
Tabel 2. 2	Interpretasi Skor SUS	14
Tabel 2. 3	Tabel Penelitian Terdahulu	15
Tabel 4. 1	Tabel <i>Task User</i>	23
Tabel 4. 2	Tabel <i>Task User</i>	27
Tabel 4. 3	Tabel Hasil SUS	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Pembimbing	A-1
Lampiran 2	Surat Kesediaan Pembimbing.....	B-1
Lampiran 3	Daftar Aktivitas pada <i>Marketplace</i> Build Id <i>Merchant</i> Untuk Arsitek.....	C-1
Lampiran 4	Lembar Wawancara Arsitek	D-1
Lampiran 5	Kuisisioner Evaluasi System Usability Scale.....	E-1
Lampiran 6	Hasil Pengecekan Similarity Turnitin.....	F-1
Lampiran 7	Bukti Publikasi Artikel	G-1
Lampiran 8	Kartu Konsultasi	H-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi kian memberi dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia bisnis (dailysocial.co.id, 2021). Pengguna internet yang semakin berkembang, memperluas jangkauan proses aktivitas bisnis, baik itu barang maupun jasa, tanpa terhalang oleh batasan waktu dan jarak. Seiring dengan perkembangan ini, banyak perusahaan ataupun instansi yang mulai memanfaatkan evolusi teknologi ini untuk memfasilitasi usaha mereka (Wibowo et al., 2020).

Marketplace sebagai salah satu perkembangan berbasis teknologi dalam industri bisnis, kini menjadi pilihan yang semakin populer di kalangan masyarakat karena kemudahan transaksi yang ditawarkannya. Dengan menyediakan platform yang memudahkan segala operasional, mulai dari pengelolaan situs hingga metode pembayaran, perusahaan penyedia marketplace telah memungkinkan para penjual atau penyedia jasa untuk menjalankan bisnisnya tanpa perlu menyewa ruang fisik untuk membuka lapak jualan (Untoro & Maharani M, 2022). Inovasi ini telah merevolusi cara orang berbisnis, memungkinkan mereka memperluas jangkauan melampaui lokasi geografis terdekat mereka. Selain itu, pasar juga menciptakan lingkungan yang lebih kompetitif, memberikan konsumen lebih banyak pilihan dan harga yang lebih baik. Dengan maraknya e-commerce, pasar telah menjadi komponen penting dalam ekonomi digital, memungkinkan bisnis dari segala ukuran

untuk memasuki pasar baru dan menjangkau khalayak yang lebih luas (Maier & Wieringa, 2021).

PT Semen Baturaja Tbk merupakan anak perusahaan dari Semen Indonesia yang bergerak di sektor industri semen di Sumbagsel dan Pontianak, dengan lokasi pabrik yang terletak di Baturaja, Palembang, dan Panjang, serta kantor pusat yang berada di Palembang. Sebagai salah satu perusahaan yang tergabung dalam grup perusahaan BUMN, terdapat *Key Performance Indicators* (KPI) dari Kementerian BUMN untuk mewujudkan BUMN yang *go digital* mengikuti perkembangan zaman.

Maka dari itu PT Semen Baturaja Tbk mengembangkan suatu sistem yang mendukung perkembangan zaman ini dalam bentuk *marketplace* dengan nama Build Id. *Marketplace* Build Id ini menjadi *one stop solution* untuk memenuhi kebutuhan bahan bangunan dan jasa konstruksi yang berkualitas, serta memperluas penjualan produk dan branding merk dari PT Semen Baturaja Tbk ini sendiri. *Marketplace* ini terdiri dari 5 menu yaitu toko bangunan, cari arsitek, cari tukang bangunan, jual/sewa properti, dan KPR/kredit perbankan. Menu-menu ini dapat diakses dari 3 sisi, yaitu sistem dari sisi *buyer* (pembeli), sisi *merchant* (penyedia barang dan jasa), dan sisi *owner* (perusahaan/admin).

Dari sisi *merchant*, *marketplace* ini menjadi suatu wadah yang dapat membantu dan memudahkan dalam segi pemasaran sehingga tidak perlu secara langsung keluar secara aktif dalam memperluas jaringan penawaran barang maupun jasanya kepada pelanggan. Efisiensi waktu dan efektifitas dalam transaksi serta komunikasi juga dapat dicapai dengan aplikasi yang dapat diakses melalui jaringan internet.

Sistem yang berkualitas memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaannya demi mewujudkan kepuasan pelanggan (Haryuda et al., 2021). Desain *interface* menentukan apakah pengalaman pengguna atau interaksi pengguna dengan sistem akan mudah atau sulit. Setelah melakukan diskusi bersama tim Build Id di Unit Digital Marketing PT Semen Baturaja Tbk, ditemukan bahwa tampilan *website* Build Id *merchant* untuk arsitek memerlukan rekomendasi desain ataupun *prototype user interface* yang *user friendly* untuk meningkatkan pengalaman pengguna ketika sistem ini didistribusikan ke pasaran nantinya.

Agar tujuan tersebut tercapai, metode *Task Centered System Design* (TCSD) diterapkan supaya tahap pembangunan *prototype* rancangan *user interface* menjadi lebih terarah. *Task Centered System Design* (TCSD) adalah suatu metode dalam *Human Computer Interaction* (HCI) yang berfokus dalam mengidentifikasi tugas/*task* dan kebutuhan pengguna dalam perancangan desain (Praseptiawan et al., 2023).

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengangkat masalah tersebut menjadi tugas akhir dengan judul “**Penerapan Metode *Task-Centered System Design* pada Perancangan *Interface Website Marketplace Build Id Merchant Arsitek*”.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana metode *Task Centered System Design* (TCSD) mampu membantu dalam merancang usulan *user interface website marketplace* Build Id Merchant untuk Arsitek PT Semen Baturaja Tbk.
2. Bagaimana hasil evaluasi *usability* dari rancangan usulan *user interface website marketplace* Build Id Merchant untuk Arsitek PT Semen Baturaja Tbk yang telah dibuat?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan rancangan usulan *user interface website marketplace* Build Id Merchant untuk Arsitek PT Semen Baturaja Tbk dengan memanfaatkan metode *Task Centered System Design* (TCSD).
2. Mengetahui tingkat *usability* dari rancangan usulan *user interface website marketplace* Build Id Merchant untuk Arsitek PT Semen Baturaja Tbk yang telah dibuat.

1.4. Manfaat

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mampu membuktikan bahwa pemanfaatan metode *Task Centered System Design* (TCSD) dapat membantu dalam menghasilkan rancangan usulan *user interface* pada kasus nyata, yang mana pada kasus ini adalah *website marketplace* Build Id Merchant untuk Arsitek PT Semen Baturaja Tbk.

2. Mampu mengetahui tingkat *usability* dari rancangan usulan *user interface website marketplace Build Id Merchant* untuk Arsitek PT Semen Baturaja Tbk yang telah dibuat, sehingga dapat diidentifikasi apakah rancangan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

1.5. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terstruktur dan tidak menyimpang, maka penulis membuat batasan masalah yaitu merancang *user interface* pada *website Build Id merchant* untuk jasa arsitek.

DAFTAR PUSTAKA

- Brooke, J. (2020). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry, June*, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- dailysocial.co.id. (2021). Perkembangan E-commerce di Indonesia 2020. In *Dailysocial.Co.Id*.
- Farisa, M. H. (2022). *PROTOTYPE APLIKASI MOBILE ALUMNIHUBS DENGAN TASK CENTERED SYSTEM DESIGN (TCSD) DAN MODEL PEOPLE AT THE CENTER OF MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT (PACMAD)*.
- Greenberg, S. (2003). *Working Through Task-Centered System Design*.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*.
<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Kun Cahyo, Y. D., & Kuswanto, V. (2022). Analysis and Design of Web-Based ELC Parents Monitoring Application Information System Using Task Centered System Design Method. *Algor*, 4(1), 96–102.
<https://doi.org/10.31253/algor.v4i1.1541>
- Maier, E., & Wieringa, J. (2021). Acquiring customers through online marketplaces? The effect of marketplace sales on sales in a retailer’s own channels. *International Journal of Research in Marketing*.
<https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2020.09.007>
- 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>
- Nanja, M., Lasena, Y., & Dalai, H. (2022). Perancangan Sitem Uji Kebergunaan Aplikasi Berbasis Web Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(4), 624–631.
<https://doi.org/10.35870/jtik.v6i4.617>
- Oktafina, A., Jannah, F. A., Rizky, M. F., Ferly, M. V, Tangtobing, Y. B., & Natasia, S. R. (2021). Evaluasi Usability Website Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Studi Kasus: (Website Dinas Pekerjaan Umum Kota XYZ). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 15(2), 134–146.
- Praseptiawan, M., Untoro, M. C., Fahrianto, F., Prabandari, P. R., & Wisnubroto, M. S. (2023). Redesigning UI/UX of A Mobile Application Using Task Centered System Design Approach. *Applied Information System and Management (AISM)*. <https://doi.org/10.15408/aism.v6i1.24665>
- Prasetyo, E., Nugroho, K., & Hadiono, K. (2023). Analysis of User Experience Testing Stmik Aki Website Using Supr-Q in Perspective Human-Computer Interaction. *Sosced*, 6(1), 223–233.
- Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P. (2021). Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 8(1), 31–38.
<https://doi.org/10.21107/edutic.v8i1.12195>
- Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(2), 146–150.

<https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3293>

Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 5(2), 1–13.

Suprpto, A. (2022). *Dasar-Dasar Interaksi Manusia Komputer*. December.

Taufani, M. N. (2021). *PENERAPAN METODE TASK CENTERED SYSTEM DESIGN (TCSD) UNTUK ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA E-LEARNING DI SMAN 1 SIDOARJO*.

Untoro, M. C., & Maharani M, M. N. (2022). User Interface Aplikasi Datangin Customer Berbasis Mobile. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 4(1), 43–50.

<https://doi.org/10.35970/jinita.v4i1.1209>

Wibowo, A., Hidayat, A. S., & Rahmawati, E. (2020). Pembangunan Aplikasi E-Commerce Pemasaran Batik pada Toko Batik Rifqi. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC) Volume*.

Yulita, W., Habib Algifari, M., Rinaldi, D., Praseptiawan, M., Teknologi Produksi dan Industri, J., Teknologi Sumatera Jl Terusan Ryacudu, I., Huwi, W., Agung, J., & Selatan, L. (2021). Analisis dan Rancangan User Experience Website OAIL Menggunakan Metode Task Centered System Design (TCSD). *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(2), 879–886.