

**PERANCANGAN UI TES POTENSI AKADEMIK BERBASIS  
WEBSITE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED  
DESIGN PADA LEMBAGA KONSELINGPEDIA**

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh :

**Doddy Lazuardi**

**NIM. 09031382025137**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
JULI 2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI TES POTENSI AKADEMIK BERBASIS WEBSITE  
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA  
LEMBAGA KONSELINGPEDIA**

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

Oleh :

**Doddy Lazuardi**  
**NIM. 09031382025137**

Palembang, 18 Juli 2024

**Pembimbing I**



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

**Pembimbing II,**



**Putri Eka Sevtiyuni, S.SI., M.T.**  
**NIP. 198909262022032009**



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Doddy Lazuardi  
NIM : 09031382025137  
Prodi : Sistem Informasi Bilingual  
Judul Skripsi : Perancangan UI Tes Potensi Akademik Berbasis *Website*  
menggunakan metode *User Centered Design* pada  
Lembaga Konselingpedia

Hasil Pengecekan *Software Ithenticate/Turnitin* : 7 %

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil 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. Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapa pun.



Palembang, 18 Juli 2024

Penulis.



Doddy Lazuardi

NIM. 090301382025137

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 18 Juli 2024  
Nama : Doddy Lazuardi  
NIM : 09031382025137  
Judul Skripsi : Perancangan UI Tes Potensi Akademik Berbasis *Website*  
menggunakan metode *User Centered Design* pada  
Lembaga Konselingpedia


Komisi Penguji :

1. Pembimbing I : Dwi Rosa Indah, S.T., M.T.
2. Pembimbing II : Putri Eka Sevdiyuni, S.SI., M.T.
3. Ketua Penguji : Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.
4. Sekretaris : Dedy Kurniawan, M.Sc.
5. Penguji : Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.



Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Ahmad Rifai, M.T.  
NIP. 197910202010121003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“ Bagaimana Tipak Begitu Tari “*

*“ Sebaik-baiknya sikap adalah Mensyukuri ”*

**Dengan segenap hati, skripsi ini dipersembahkan untuk :**

- **Allah SWT.**
- **Diri sendiri.**
- **Keduaorang tua ,saudara dan keluarga besar.**
- **Dosen pembimbing.**
- **Teman seperjuangan perkuliahan.**
- **Para Dosen, Pegawai, dan Staf Fasilkom Universitas Sriwijaya.**

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur kita haturkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan bisa selesai pada waktunya.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak memperoleh banyak bimbingan, bantuan, dukungan, dan ilmu dari berbagai pihak hingga skripsi ini bisa selesai. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. Yang telah memberikan ilmu, dan kesempatan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua dan keluarga yang selalu senantiasa memberikan dukungan, doa dan semangat, serta saran yang bermanfaat kepada penulis.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Dwi Rosa Indah, M.T., selaku Pembimbing I yang memberikan bimbingan, arahan serta motivasi kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.
6. Ibu Putri Eka Sevdiyuni, S.Si., M.T. selaku Pembimbing II yang memberikan bimbingan, saran dan koreksi kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.
7. Bapak Pacu Putra Suarli, B.Cs., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan bimbingan akademik selama perkuliahan.

8. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Sistem Informasi yang memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Bapak Bagus Abdillah, S.Pd., M.Pd. selaku CEO serta Founder lembaga Konselingpedia yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
10. Kak Agam Aulia Fahlevi S.Pd. dan Kak Damar Tuter Wicaksono selaku Tester lembaga Konselingpedia yang memberikan bantuan kepada penulis selama melaksanakan penelitian.
11. Anak RANTAU (Kitok, Willy, Vangga) Selaku saudara seperantauan yang telah menemani kisah perjalanan perantauan penulis.
12. Quro Hige (Ayatussholikhah Qurrota A'yun) yang selalu mengingatkan dan memberikan dorongan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua Pihak yang terlibat secara langsung maupun secara tidak langsung dalam pembuatan skripsi.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari skripsi ini, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi.

Palembang, 18 Juli 2024

Penulis,

Doddy Lazuardi  
NIM. 09031382025137

**PERANCANGAN UI TES POTENSI AKADEMIK BERBASIS  
WEBSITE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN  
PADA LEMBAGA KONSELINGPEDIA**

**ABSTRAK**

Konselingpedia adalah lembaga konseling dan tes psikologi yang berfokus kepada solusi untuk mengembangkan sumber daya dan potensi yang terdapat pada setiap individu. Berdasarkan wawancara dengan pihak konselingpedia, Sistem Konselingpedia saat ini sedang membangun *website*, namun pihak Konselingpedia kesulitan dalam membuat *User Interface* yang menarik untuk *websitenya*. *User Interface* atau tampilan antarmuka pengguna merupakan bagian penting pada sistem karena *User Interface* akan berinteraksi secara langsung dengan pengguna. *User Centered Design* (UCD) merupakan suatu metode perancangan desain yang berorientasi dan memiliki analisis mendalam terhadap pengguna. Hasil evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) perancangan website tes potensi akademik konselingpedia memperoleh skor akhir SUS sebesar 82 yang menunjukkan perancangan *website* ini layak untuk dikembangkan.

**Kata kunci** : Konselingpedia, *Website*, Tes Potensi Akademik, *User Centered Design* (UCD), *User Interface*, *System Usability Scale* (SUS).



**UI DESIGN OF WEBSITE-BASED ACADEMIC POTENTIAL TEST  
USING USER CENTERED DESIGN METHOD AT  
KONSELINGPEDIA INSTITUTE**

**ABSTRACT**

*Konselingpedia ia a counseling and psychological testing agency that focuses on solutions to develop the resources and potential contained in each individual. Based on interviews with Konselingpedia's team, Konselingpedia system currently has built a website, but it has difficulty in making an attractive user interface for its website. The user interface is an important part of the system because the user interface will interact directly with the user. User Centered Design (UCD) is a design method that is user-centered and has an in-depth analysis of the user. The results of using System Usability Scale (SUS) for designing Konselingpedia academic potential test website obtained a final SUS score of 82, which indicates that this website design is feasible to develop.*

**Keywords:** *Konselingpedia, Website, Academic Potential Test, User Centered Design (UCD), User Interface, System Usability Scale (SUS).*

## DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Batasan Masalah .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Konselingpedia .....	5
2.2 Perancangan Sistem.....	7
2.3 <i>User Interface</i> .....	7
2.4 <i>Website</i> .....	8
2.5 <i>User Centered Design (UCD)</i> .....	8
2.6 <i>Usability testing</i> .....	10
2.7 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	10
2.8 Figma .....	13
2.9 Penelitian Terdahulu .....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>18</b>
3.1 Objek Penelitian.....	18
3.2 Jenis Pengumpulan Data.....	18
3.3 Metode Penelitian .....	18

3.3.1	Identifikasi .....	19
3.3.1.1	Observasi .....	19
3.3.1.2	Wawancara .....	20
3.3.2	<i>Understand Context of Use</i> .....	20
3.3.3	<i>Specify User Requirement</i> .....	20
3.3.4	<i>Design Solution</i> .....	21
3.3.5	<i>Evaluate Against Requirement</i> .....	21
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>22</b>
4.1	Identifikasi .....	22
4.2	<i>Understand Context of Use</i> .....	22
4.3	<i>Specify User Requirement</i> .....	24
4.3.1	Kebutuhan Fungsional Admin.....	24
4.3.2	Kebutuhan Fungsional Siswa .....	24
4.3.3	<i>Use Case Diagram</i> .....	24
4.3.4	<i>User Flow</i> .....	25
4.4	<i>Design Solutions</i> .....	28
4.4.1	<i>Sitemap</i> .....	28
4.4.2	Rancangan User Interface Tes Potensi Akademik .....	29
4.5	<i>Evaluate Against Requirements</i> .....	44
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>		<b>48</b>
5.1	Kesimpulan .....	48
5.2	Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>49</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Struktur Organisasi Konselingpedia.....	7
<b>Gambar 2.2</b> Proses-proses UCD .....	10
<b>Gambar 2.3</b> Langkah-langkah <i>System Usability Scale</i> .....	12
<b>Gambar 2.4</b> Penilaian SUS.....	14
<b>Gambar 3.1</b> Alur Penelitian .....	21
<b>Gambar 4.1</b> <i>User Persona</i> Damar Tuter Wicaksono.....	25
<b>Gambar 4.2</b> <i>User Persona</i> Muhammad Ridwan.....	25
<b>Gambar 4.3</b> <i>Use Case Diagram</i> .....	27
<b>Gambar 4.4</b> <i>User Flow Login Admin</i> .....	27
<b>Gambar 4.5</b> <i>User Flow Input Soal</i> .....	28
<b>Gambar 4.6</b> <i>User Flow Data Nilai</i> .....	28
<b>Gambar 4.7</b> <i>User Flow Data Siswa</i> .....	29
<b>Gambar 4.8</b> <i>User Flow Tes Potensi Akademik Siswa</i> .....	29
<b>Gambar 4.9</b> <i>Sitemap Informasi Admin</i> .....	30
<b>Gambar 4.10</b> <i>Sitemap Informasi Siswa</i> .....	31
<b>Gambar 4.11</b> <i>Wireframe Login Admin</i> .....	32
<b>Gambar 4.12</b> <i>User Interface Login Admin</i> .....	32
<b>Gambar 4.13</b> <i>Wireframe Dashboard Admin</i> .....	33
<b>Gambar 4.14</b> <i>Interface Dashboard Admin</i> .....	33
<b>Gambar 4.15</b> <i>Wireframe Pilih soal Tes</i> .....	34
<b>Gambar 4.16</b> <i>Interface Pilih soal Tes</i> .....	34
<b>Gambar 4.17</b> <i>Wireframe Penginputan soal</i> .....	35
<b>Gambar 4.18</b> <i>Interface Penginputan soal</i> .....	35
<b>Gambar 4.19</b> <i>Wireframe Pilih data Nilai</i> .....	36
<b>Gambar 4.20</b> <i>Interface Pilih data Nilai</i> .....	36
<b>Gambar 4.21</b> <i>Wireframe Data Nilai Siswa</i> .....	37
<b>Gambar 4.22</b> <i>Interface Data Nilai Siswa</i> .....	37
<b>Gambar 4.23</b> <i>Wireframe Data Siswa</i> .....	38
<b>Gambar 4.24</b> <i>Interface Data Siswa</i> .....	38
<b>Gambar 4.25</b> <i>Wireframe Landingpage Siswa</i> .....	39
<b>Gambar 4.26</b> <i>Interface Landingpage Siswa</i> .....	39

<b>Gambar 4.27</b> <i>Wireframe</i> Registrasi Akun Siswa.....	40
<b>Gambar 4.28</b> <i>Interface</i> Registrasi Akun Siswa.....	40
<b>Gambar 4.29</b> <i>Wireframe</i> Login Siswa.....	41
<b>Gambar 4.30</b> <i>Interface</i> Login Siswa .....	41
<b>Gambar 4.31</b> <i>Wireframe</i> Dashboard Siswa.....	42
<b>Gambar 4.32</b> <i>Interface</i> Dashboard Siswa.....	42
<b>Gambar 4.33</b> <i>Wireframe</i> Contoh Pengerjaan Tes Siswa .....	43
<b>Gambar 4.34</b> <i>Interface</i> Contoh Pengerjaan Tes Siswa.....	43
<b>Gambar 4.35</b> <i>Wireframe</i> Pelaksanaan Tes Siswa .....	44
<b>Gambar 4.36</b> <i>Interface</i> Pelaksanaan Tes Siswa .....	44
<b>Gambar 4.37</b> <i>Wireframe</i> Hasil Nilai Tes Siswa.....	45
<b>Gambar 4.38</b> <i>Interface</i> Hasil Nilai Tes Siswa.....	45

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Instrumen Pertanyaan SUS .....	12
<b>Tabel 2.2</b> Skor <i>System Usability Scale</i> .....	13
<b>Tabel 2.3</b> Penelitian Terdahulu .....	14
<b>Tabel 4.1</b> Kuesioner Pertanyaan SUS .....	46
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Penyebaran Kuesioner .....	47
<b>Tabel 4.3</b> Contoh hitungan SUS.....	47
<b>Tabel 4.4</b> Contoh hitungan SUS nomor ganjil .....	48
<b>Tabel 4.5</b> Contoh hitungan SUS nomor .....	48
<b>Tabel 4.6</b> Contoh hasil hitungan SUS .....	48
<b>Tabel 4.7</b> Hasil hitungan SUS .....	48

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Konselingpedia merupakan suatu lembaga konseling dan tes psikologi yang berfokus pada solusi untuk mengembangkan sumber daya dan potensi yang terdapat pada setiap individu. Konselingpedia bekerja sama dengan pihak sekolah untuk memberikan layanan. Layanan yang diberikan oleh konselingpedia ini ada banyak, salah satunya adalah tes potensi akademik untuk siswa-siswi sekolah. Berdasarkan dari wawancara dengan pihak Konselingpedia, pada saat ini dalam melakukan tes kepada siswa-siswi sekolah, Sistem pengesanan konselingpedia masih menggunakan cara mengisi form jawaban di atas kertas. Dalam penggunaan kertas tersebut ada beberapa kelemahan seperti terjadinya human eror yang bisa mengakibatkan kertas jawaban yang sudah dikumpulkan hilang/robek, pengoreksian kertas jawaban yang memakan waktu yang lama serta terakhir masalah lingkungan karena masih menggunakan kertas.

Untuk meminimalisir berbagai masalah tersebut, pihak Konselingpedia ingin membangun *website*, namun pihak Konselingpedia terkendala masalah yaitu kesulitan dalam membuat *User Interface* yang menarik untuk *websitenya*. Tampilan antarmuka atau yang biasa disebut dengan *User Interface* adalah bagian penting pada aplikasi atau sistem yang mana secara langsung akan berinteraksi dengan para pengguna (Puji & Engraini, 2021). Dengan adanya sebuah rancangan *User Interface website* yang bagus masalah-masalah di atas yang telah disebutkan bisa terselesaikan

Dalam hal tersebut, penulis memberikan solusi untuk penelitian ini berupa rancangan *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk *website* tes potensi akademik.

Dalam merancang desain *user interface* ada beberapa metode, seperti metode *Design Thinking* dan metode *User Centered Design*. Metode *Design Thinking* adalah suatu metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dan menciptakan inovasi terbaru melalui pendekatan dari sudut pandang pengguna yang mana dengan cara melakukan sebuah proses yang berulang untuk memahami para pengguna, menantang asumsi yang ada, dan mendeskripsikan masalah yang muncul untuk menemukan solusi lainnya yang tidak terduga (Imamul Ikhlas & Zukhri Z, 2022). *Design thinking* adalah suatu proses analitik kreatif yang mengikutsertakan seseorang dalam uji coba, membuat model *prototype*, mendapatkan umpan balik serta mendesain kembali (Steffi Adam & Suryo Widiatoro, 2019). Proses pada metode *Design Thinking* terdiri dari 5 tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing* (Suprayogi Adhyaksa Pratama & Dwi Indriyanti, 2023). Namun terdapat kelemahan menggunakan metode *design thinking* untuk mengembangkan ide bisnis yaitu produk yang dihasilkan kurang menarik bagi konsumen karena belum sesuai dengan kebutuhan pasar (Mernisiola Zipa dkk., 2020). Selain itu, *design thinking* juga bersifat subjektif, sehingga keputusan desain dapat dipengaruhi oleh pilihan dan keyakinan dari desainer, yang mana tidak selalu mencerminkan kebutuhan dari pengguna.



Sedangkan Menurut ISO 9241- 210:2010, *User Centered Design* (UCD) adalah suatu metode perancangan dan pengembangan sistem yang mengikutsertakan pengguna dengan tujuan untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna (Larson Kaligis & Fatri, 2020). *User Centered Design* (UCD) merupakan metode perancangan desain yang berorientasi dan memiliki analisis mendalam terhadap pengguna (Solichuddin & Wahyuni, 2021). UCD menekankan bahwa di dalam proses perancangan harus memiliki hubungan langsung atau melibatkan pengguna atau calon pengguna dengan wawancara, survei, dan *usability testing* (Amimah, 2021). Konsep UCD dalam perancangan *user interface* diawali dengan pemahaman karakteristik pengguna aplikasi yang kemudian dilanjutkan dengan perancangan aplikasi. Hal tersebut mampu membantu untuk menentukan konsistensi tampilan pada aplikasi dengan gaya tarik, keinginan, serta kebutuhan pengguna (Indah Fajriati dkk., 2021).

Setelah dari penjabaran di atas, penulis mengambil metode *User Centered Design* (UCD) karena situs *website* *Konselingpedia* memiliki target pengguna yang spesifik. Target pengguna dari *website* *Konselingpedia* adalah siswa-siswa sekolah. Dengan menggunakan metode UCD akan mempermudah menciptakan antarmuka yang lebih sesuai dengan berbagai kebutuhan dan preferensi pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud akan melakukan penelitian berjudul : **“PERANCANGAN UI TES POTENSI AKADEMIK BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA LEMBAGA KONSELINGPEDIA “**

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang *User Interface website* tes potensi akademik yang menarik agar dapat membantu pihak konselingpedia dalam memberikan tes kepada siswa-siswi Sekolah dengan menggunakan metode *User Centered Design*.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Merancang tampilan *User Interface* Tes Potensi Akademik Konselingpedia berbasis *website* menggunakan metode *User Centered Design* yang nantinya akan dilakukan pengujian *Usability* dengan menggunakan metode metode *System Usability Scale* (SUS).

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Penulis, memberikan pengalaman berguna dan bermanfaat untuk merancang sebuah model *Prototype User Interface* berbasis *Website*.
2. Bagi Konselingpedia, hasil dari *Prototype User Interface* ini mampu dijadikan sebagai rekomendasi dalam membuat *website* tes potensi akademik di kemudian hari.

## 1.5 Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah pada penelitian :

1. Penelitian ini membahas sebuah Perancangan tampilan Desain UI Tes Potensi Akademik berbasis *Website*.
2. *User* ada 2 yaitu siswa-siswi SMA, dan admin pihak Konselingpedia.
3. Responden Kuesioner pengujian *Usability* berjumlah 15 Orang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adanson, y. N., & fitriana, g. F. (2022). Rancang bangun aplikasi midesk berbasis website menggunakan metode user centered design. *Jurnal sistem komputer dan informatika (json)*, 4(1), 104. <https://doi.org/10.30865/json.v4i1.4376>
- Agarina, m., & suryadi karim, a. (2019). *5 th icitb user-centered design method in the analysis of user interface design of the department of informatics system's website*.
- Amimah. (2021). *Evaluasi user interface (ui) dan user experience (ux) aplikasi jrku menggunakan user centere design (ucd)*.
- Ayunda prawastiyo, c., & hermawan, i. (2020). Pengembangan front-end website perpustakaan politeknik negeri jakarta dengan menggunakan metode user centered design. *Jurnal teknologi terpadu*, 6, 89–95. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/jtt>
- Bagus bambang sumantri, r., suryani, r., & agus setiawan, r. (2023). Pelatihan desain prototipe sistem informasi siswa smk menggunakan figma. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(3), 2023.
- Cahyani, r. D., & dwi, a. (2022). Penerapan metode user centered design dalam perancangan ulang desain website man 1 pasuruan. *Jeisbi*, 03, 2022. <https://mansatupasuruan.sch.id>.
- Cahyo wibowo, n., lathif mardi suryanto, t., annas, f., & billah, tasim. (2022). *Evaluating the usability of virtual tour application using the system usability scale (sus) method a case study: virtual tour upn veteran jawa timur*.
- Dian nathasia, n., & soepriyono, g. (2023). Sistem informasi pariwisata bali berbasis websitedengan metode user centered design. *Jtik (jurnal teknologi informasi dan komunikasi)*, 7(2). <https://doi.org/10.35870/jti>
- Dikkardo sagala, l., fauzi, r., & syahrina, a. (2020). *Designing user interface in the website based information application for improvement of public transport services in bandung city using user centered design method*.
- Ependi, u., kurniawan, t. B., & panjaitan, f. (2019). System usability scale vs heuristic evaluation: a review. *Jurnal simetris*, 10(1).
- Hamzah hartono. (2014). Pengertian website dan fungsinya. *Ilmu teknologi informasi*.

- Imamul ikhlas, & zukhri z. (2022). *Implementasi metode design thinking pada perancangan ui/ux website tracking gps tiara track.*
- Indah fajriati, d., rosi subhiyakto, e., & mockup, p. (2021). Perancangan mockup user interface (ui) berdasarkan user experience (ux) aplikasi belajar bahasa arab menggunakan metode user centered design. *Jurnal teknik informatika*, 14(2). <https://doi.org/10.15408/jti.v14i2.21704>
- Khasanah, f. N., rofiah, s., & setiyadi, d. (2019). Metode user centered design dalam merancang tampilan antarmuka ecommerce penjualan pupuk berbasis website menggunakan aplikasi balsamiq mockups. *Jast : jurnal aplikasi sains dan teknologi*, 3(2), 14–23. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/jast/article/view/1443>
- Larson kaligis, d., & fatri, r. R. (2020). *Pengembangan tampilan antarmuka aplikasi survei berbasis web dengan metode user centered design* (vol. 21). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>
- Mernisiola zipa, m., suranto, b., & vitra paputungan, i. (2020). *Penerapan metode lean startup pada aplikasi evoria.*
- Mhd bustanur rahmad, & tedy setiady. (2014). Perancangan sistem informasi inventory spare part elektronik berbasis web php (studi cv. Human global service yogyakarta). *Jurnal sarjana teknik informatika*, 2014.
- Mz yumarlin. (2016). Evaluasi penggunaan website universitas janabadra dengan menggunakan metode usability testing. *Jurnal informasi interaktif*, 1(1).
- Nopita, m., dian purnamasari, s., & yudiasuti, h. (2022). Evaluasi usability website sma PGRI 2 Palembang menggunakan system usability scale (sus). Dalam *jurnal mantik* (vol. 6, nomor 3). Online.
- Nur aziz, s. Kom. , m. K. (2022). 407171-analisis-perancangan-sistem-informasi-80630654. Penerbit widina bhakti persada bandung.
- Pudjoatmodjo, b., & wijaya, r. (2016). *Tes kegunaan (usability testing) pada aplikasi kepegawaian dengan menggunakan system usability scale (studi kasus : dinas pertanian kabupaten bandung).*
- Puji, a. A., & engraini, v. (2021). Perancangan user interface website e-commerce pada usaha kuliner menggunakan user centered design. *Jurnal coscitech (computer science and information technology)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v2i1.2196>
- Putra, c. P., sabaria, m. K., & widowati, s. (2015). *Perancangan user interface e-commerce neitzo company menggunakan metode task centered system design (tcsd) user interface designing for neitzo company's e-commerce using task centered system design method (tcsd).* [www.neitzo.com](http://www.neitzo.com),

- Satzinger, j. W., jackson, r. B., & burd, s. D. (2012). *Sixth edition systems analysis and design in a changing world*. [Www.cengage.com/highered](http://www.cengage.com/highered)
- Solichuddin, r. B., & wahyuni, e. G. (2021). *Perancangan user interface dan user experience dengan metode user centered design pada situs web kalografi*.
- Steffi adam, & suryo widiantoro. (2019). Rancang purwarupa aplikasi becakap bagi masyarakat pesisir dengan pendekatan design thinking. *Journal of applied informatics and computing (jaic)*, 3.
- Suprayogi adhyaksa pratama, w., & dwi indriyanti, a. (2023). Perancangan design ui/ux e-commerce trinity berbasis website dengan pendekatan design thinking. Dalam *journal of emerging information systems and business intelligence* (vol. 04).
- Wibowo soejono, a., setyanto, a., & fatah sofyan, a. (2018). Evaluasi usability website unriyo menggunakan system usability scale (studi kasus: website unriyo). *Jurnal teknologi informasi*, 13. [Www.respati.ac.id](http://www.respati.ac.id)
- Yatana saputri, i. S., fadhli, m., & surya, i. (2017). Penerapan metode ucd (user centered design) pada e-commerce putri intan shop berbasis web. *Jurnal nasional teknologi dan sistem informasi*, 3(2), 269–278. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278>