

**PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA
PERANCANGAN *WEBSITE INVENTORY* LOGISTIK DI PT. BANK
RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk. KANTOR CABANG
PALEMBANG A RIVAI**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana S1



Oleh :

Muhammad Benny Rizaldi

NIM. 09031282025070

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA
PERANCANGAN *WEBSITE INVENTORY LOGISTIK* DI PT. BANK
RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk. KANTOR CABANG
PALEMBANG A RIVAI

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

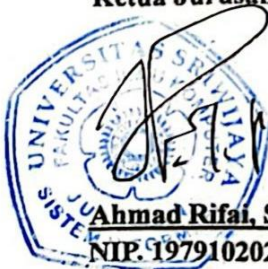
Oleh:

Muhammad Benny Rizaldi

NIM. 09031282025070

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 197910202010121003

Palembang, 10 Januari 2025

Pembimbing,



Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.
NIP. 198305132023212026

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Benny Rizaldi
NIM : 09031282025070
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual
Judul Skripsi : Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan
Website Inventory Logistik Di PT Bank Rakyat Indonesia
(Persero) Tbk. Kantor Cabang Palembang A Rivai.

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 7%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya 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.

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



Palembang, 10 Januari 2025

Muhammad Benny Rizaldi
NIM. 09031282025070

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 31 Desember 2024

Nama : Muhammad Benny Rizaldi

NIM : 09031282025070

Judul Skripsi : Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Website Inventory Logistik Di PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. Kantor Cabang Palembang A Rivai.

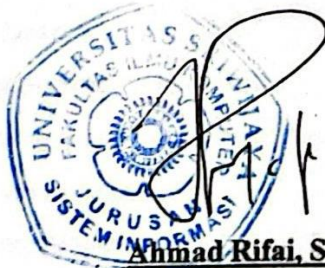
Tim Pembimbing :

1. Pembimbing 1 : Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.
2. Ketua Penguji : Ken Ditha Tania, S.kom., M.kom
3. Penguji : Pacu Putra Suarli, B.CS., M.CS.



Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*“ Hidup akan selalu berakhir dengan indah kawan. Bila belum indah,
Maka belum berakhir. ”*

-Patrick Star

Dengan segenap hati, skripsi ini dipersembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT
- ❖ Diri Sendiri
- ❖ Kedua Orang Tua
- ❖ Keluarga Besarku
- ❖ Dosen Pembimbing Akademik
- ❖ Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji
- ❖ Teman Seperjuangan
- ❖ Para Dosen, Pegawai, dan Staf Faslikom
- ❖ Almamaterku Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Website Inventory Logistik Di PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. Kantor Cabang Palembang A Rivai”. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk penyelesaian studi di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis tentu tidak terlepas dari bimbingan, nasihat do’a dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ilmu, kesempatan dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan baik moral maupun material kepada penulis.
3. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Allsela Meiriza, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran serta motivasi kepada penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Sistem Informasi yang memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis
6. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah

membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam proses administrasi kepada penulis.

7. Marsela Abelia yang selalu menemani dalam setiap proses dan menjadi pengingat serta selalu memberikan semangat kepada penulis.
8. Falih Egi Agusyefa dan Sefian Arnan sebagai teman seperjuangan yang telah banyak membantu dan saling memberikan dukungan kepada penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
9. Seluruh teman-teman Angkatan 2020 dan semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

Penulis Menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat lebih baik lagi di kemudian hari. Akhir kata dengan segala keterbatasan, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat menghasilkan sesuatu bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri.

Palembang, 10 Januari 2025

Penulis,



Muhammad Benny Rizaldi

NIM. 09031282025070

**PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* PADA
PERANCANGAN *WEBSITE INVENTORY LOGISTIK* DI PT. BANK
RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk. KANTOR CABANG
PALEMBANG A RIVAI**

Oleh

Muhammad Benny Rizaldi

09031282025070

ABSTRAK

Pada saat ini, perkembangan teknologi berlangsung sangat pesat, yang terbukti dari berbagai inovasi yang telah diciptakan di seluruh dunia. Salah satunya adalah penerapan sistem dalam sebuah perusahaan. Contoh dalam kasus ini, ialah proses inventory system yang terjadi pada Bank BRI Palembang masih menggunakan kertas dan belum terkomputerisasi sehingga proses pengumpulan laporan yang lama. Adapun hambatan lainya seperti dokumen yang hilang karena masih berbentuk dokumen kertas dan sulitnya memantau stock persediaan barang logistik karena pegawai harus mengecek dari laporan sebelumnya untuk melihat stock sisa barang bulan tersebut. Dalam konteks perancangan antarmuka pengguna, konsep UCD membantu memastikan konsistensi tampilan aplikasi sesuai dengan preferensi, keinginan, dan kebutuhan pengguna, karena pemahaman mendalam tentang karakteristik pengguna telah dilakukan sebelum proses desain dimulai. Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah rancangan website inventory logistik yang dapat digunakan dan mudah dipahami oleh pengguna dalam mempermudah proses bisnis logistik menggunakan metode User-Centered Design. Proses pengujian yang dilakukan menggunakan usability dengan metode System Usability Scale (SUS) menghasilkan kategori B atau Excellent dengan skor 81,25 yang menunjukkan bahwa desain rancangan aplikasi dalam penelitian ini layak untuk dikembangkan. Dengan rancangan yang dibuat, diharapkan sistem ini dapat meningkatkan efisiensi proses pergudangan, meminimalkan kesalahan pencatatan manual, serta mempermudah proses pengelolaan stok barang dan penyusunan laporan logistik.

Kata kunci : Inventory Logistik, Antarmuka Pengguna, *User Centered Design*.

**APPLICATION OF USER CENTERED DESIGN METHOD IN THE
DESIGN OF LOGISTICS INVENTORY WEBSITE AT PT. BANK RAKYAT
INDONESIA (PERSERO) Tbk. PALEMBANG A RIVAI BRANCH OFFICE**

By

Muhammad Benny Rizaldi

09031282025070

ABSTRACT

At this time, technological development is progressing very rapidly, as evidenced by various innovations that have been created around the world. One of them is the implementation of systems within a company. An example in this case is the inventory system process at Bank BRI Palembang, which still uses paper and has not been computerized, resulting in a lengthy report collection process. Other obstacles include lost documents because they are still in paper form and the difficulty in monitoring the stock of logistics supplies, as employees have to check previous reports to see the remaining stock for that month. In the context of user interface design, the UCD concept helps ensure the consistency of the application's appearance according to the preferences, desires, and needs of the users, as a deep understanding of user characteristics has been conducted before the design process begins. The objective of this research is to create a logistics inventory website design that is usable and easily understood by users in facilitating logistics business processes using the User-Centered Design method. The testing process conducted using usability with the System Usability Scale (SUS) method resulted in a B or Excellent category with a score of 81.25, indicating that the application design in this research is worthy of further development. With the design created, it is expected that this system can improve the efficiency of warehouse processes, minimize manual recording errors, and facilitate the management of stock and the preparation of logistics reports.

Keywords : *Inventory logistics, User Interface, User Centered Design.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Profil PT. Bank Rakyat Indonesia.....	6
2.2 Perancangan Sistem	9
2.3 UI/UX	10
2.4 Website.....	11
2.5 Figma	11
2.6 User Centered Design	12
2.7 Usability Testing	13
2.8 System Usability Scale	15
2.9 Penelitian Terdahulu	19
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian.....	22
3.2 Jenis Pengumpulan Data	22
3.3 Metode Penelitian	22

3.3.1	Identifikasi	23
3.3.1.1	Observasi	23
3.3.1.2	Wawancara	24
3.3.1.3	Studi Literatur	24
3.3.2	Specify The Context Use	24
3.3.3	Specify User and Organisational Requirement.....	24
3.3.4	Product Design Solutions.....	25
3.3.5	Evaluate Design Against User Requirement	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		26
4.1	Identifikasi	26
4.1.1	Hasil Wawancara Petugas (Admin)	26
4.1.2	Hasil Wawancara Pegawai	28
4.2	Specify The Context of Use	31
4.3	Specify User and Organisational Requirement.....	35
4.3.1	Kebutuhan Fungsional Petugas (Admin).....	36
4.3.2	Kebutuhan Fungsional Pegawai.....	36
4.3.3	<i>User flow</i>	38
4.4	Product Design Solutions.....	39
4.4.1	Sitemap	43
4.4.2	Wireframe	45
4.4.3	User Interface.....	55
4.5	Evaluate Design Against User Requirement	65
BAB V KESIMPULAN.....		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi BRI Kantor Cabang Palembang A Rivai.....	9
Gambar 2.2 Logo Figma.....	11
Gambar 2.3 Alur Metode UCD	12
Gambar 2.4 Langkah Langkah System Usability Scale	15
Gambar 2.5 Penilaian SUS	18
Gambar 3.1 Alur Penelitian	23
Gambar 4.1 Wawancara Petugas	30
Gambar 4.2 Wawancara Pegawai	30
Gambar 4.3 <i>Group discussion</i> bersama petugas dan pegawai.....	32
Gambar 4.4 User Persona Petugas.....	34
Gambar 4.5 User Persona Pengguna	34
Gambar 4.6 Diskusi kebutuhan fungsional.....	37
Gambar 4.7 <i>User flow</i> Petugas gudang	38
Gambar 4.8 <i>User flow</i> Pegawai	38
Gambar 4.9 Uji rancangan protoype bersama petugas gudang.....	40
Gambar 4.10 Hasil rancangan wireframe	41
Gambar 4.11 Hasil rancangan user interface	41
Gambar 4.12 Sitemap Admin	43
Gambar 4.13 Sitemap pegawai	44
Gambar 4.14 Wireframe Login Admin	45
Gambar 4.15 Wireframe Approve Products	46
Gambar 4.16 Wireframe Laporan Logistik	47
Gambar 4.17 Wireframe Login User	48
Gambar 4.18 Wireframe Registrasi Akun	49
Gambar 4.19 Wireframe Dashboard User	50
Gambar 4.20 Wireframe Products	51
Gambar 4.21 Wireframe Memilih Products	52
Gambar 4.22 Wireframe Menghapus Products	53
Gambar 4.23 Wireframe Logout.....	54
Gambar 4.24 User Interface Login Admin	55
Gambar 4.25 User Interface Approve products	56

Gambar 4.26 User Interface Laporan Logistik.....	57
Gambar 4.27 User Interface Login User	58
Gambar 4.28 User Interface Registrasi Akun.....	59
Gambar 4.29 User Interface Dashboard User.....	60
Gambar 4.30 User Interface Products.....	61
Gambar 4.31 User Interface Memilih Products.....	62
Gambar 4.32 User Interface Menghapus Products.....	63
Gambar 4.33 User Interface Logout.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Instrumen Pertanyaan SUS	16
Tabel 2.2 Skor System Usability Scale.....	16
Tabel 2.3 Skala Grafik SUS.....	17
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Petugas (Admin)	27
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Pegawai	28
Tabel 4.3 Data Hasil <i>secondary research</i>	31
Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional	35
Tabel 4.5 Kebutuhan <i>Non</i> Fungsional	35
Tabel 4.6 Hasil Aktivitas dan Pengujian.....	39
Tabel 4.7 Hasil Aktivitas Petugas dan Pegawai.....	65
Tabel 4.8 Pertanyaan SUS	68
Tabel 4.9 Hasil Penyebaran Kuesioner.....	69
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan SUS	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, perkembangan teknologi berlangsung sangat pesat, yang terbukti dari berbagai inovasi yang telah diciptakan di seluruh dunia. Salah satunya adalah penerapan sistem dalam sebuah perusahaan. (Rukmana et al., 2018).

Sistem Inventory atau manajemen persediaan adalah sistem yang terkait dengan pengelolaan persediaan barang untuk mempermudah kelancaran operasional bisnis. Persediaan sendiri merupakan aset yang mencakup barang-barang yang akan terus berputar dan mengalami perubahan secara terus-menerus. (Mahwan, M. 2021).

Contoh dalam kasus ini, ialah proses *inventory system* yang terjadi pada Bank BRI Palembang masih menggunakan kertas dan belum terkomputerisasi sehingga proses pengumpulan laporan yang lama. Adapun hambatan lainnya seperti dokumen yang hilang karena masih berbentuk dokumen kertas dan sulitnya memantau *stock* persediaan barang logistik karena pegawai harus mengecek dari laporan sebelumnya untuk melihat *stock* sisa barang pada bulan tersebut. Dengan menggunakan *inventory system*, gudang logistik Bank BRI Palembang dapat melakukan perencanaan dan pengendalian persediaan barang dengan lebih efisien dan akurat. Sistem ini membantu dalam memantau jumlah barang yang tersedia, mempermudah proses *output* barang dan membuat cetak laporan berupa nama serta kode barang, dan tanggal pengambilan. sehingga gudang logistik Bank BRI Palembang dapat membuat keputusan yang tepat mengenai pembelian barang dan mengelola persediaan dengan lebih efisien.

Inventory system juga membantu gudang logistik Bank BRI Palembang untuk memantau dan memperbarui informasi barang secara *real-time*. Ini memastikan bahwa semua informasi yang terkait dengan barang, seperti jumlah dan status, selalu *up-to-date* yang dapat diakses oleh petugas gudang logistik untuk memberikan informasi kepada pegawai kantor BRI Palembang yang meminta persediaan barang.

Maka dari itu, diperlukan suatu pengembangan sistem informasi yang mampu mengatasi permasalahan yang ada pada sistem sebelumnya, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk membantu dan mendukung proses bisnis agar menjadi lebih cepat, efisien dan lebih efektif.

Sebelum melakukan pengembangan suatu sistem diperlukan rancangan user interface yang mudah digunakan dan dipahami. Dalam membantu memberikan sebuah pelayanan yang tepat dan pengalaman pengguna yang memuaskan, dibutuhkan perancangan *user interface* untuk membangun program aplikasi tersebut. *User interface* pada sebuah desain mengacu pada sistem dan interaksi antara pengguna dengan pengguna lain melalui perintah, menginput data dan menggunakan konten (Setiadi & Setiaji, 2020). *User interface* pada aplikasi dapat mendorong kenyamanan dan dapat diketahui seberapa diminatinya aplikasi tersebut oleh pengguna (Mubarok et al., 2022).

Dalam perancangan user interface ada dua pendekatan yang biasa digunakan yaitu *User Centered Design* (UCD) dan *Human Centered Design* (HCD). Prinsip

dasar dari UCD adalah keterlibatan pengguna, pengukuran empiris dan pengujian, dan desain berulang.

Dalam merancang user interface, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan, seperti Design Thinking dan User-Centered Design. Design Thinking adalah pendekatan berbasis sudut pandang pengguna yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah sekaligus menghasilkan inovasi baru. Metode ini dilakukan melalui proses iteratif yang bertujuan memahami pengguna secara mendalam, menantang asumsi yang ada, serta merumuskan masalah dengan jelas untuk menemukan solusi alternatif yang tidak langsung terlihat pada pemahaman awal (Imamul Ikhlas & Zuhri Z, 2022). Design Thinking biasanya dipahami sebagai proses analitis dan kreatif yang memungkinkan individu untuk bereksperimen, membuat prototipe, mendapatkan masukan, dan menyempurnakan desain (Steffi Adam & Suryo Widiyanto, 2019). Metode Design Thinking terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing (Suprayogi Adhyaksa Pratama & Dwi Indriyanti, 2023). Namun, salah satu kelemahan dalam mengembangkan ide bisnis menggunakan metode design thinking ini adalah kemungkinan produk yang dihasilkan tidak menarik bagi konsumen karena tidak sesuai dengan kebutuhan pasar (Mernisiola Zipa dkk., 2020). Selain itu, pendekatan design thinking ini bersifat subjektif, sehingga keputusan desain dapat dipengaruhi oleh preferensi dan intuisi desainer, yang mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan kebutuhan atau keinginan pengguna sebenarnya. Namun, User Centered Design (UCD), menurut ISO 9241- 210:2010, adalah metode perancangan dan pengembangan sistem yang melibatkan pengguna dalam proses pembangunan sistem sehingga sistem dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Larson

Kaligis & Fatri, 2020). User-Centered Design (UCD) merupakan metode perancangan yang berfokus pada pengguna dengan melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan karakteristik mereka (Solichuddin & Wahyuni, 2021). User-Centered Design (UCD) menekankan pentingnya keterlibatan langsung dengan pengguna atau calon pengguna dalam proses perancangan melalui metode seperti wawancara, survei, dan pengujian kegunaan (Amimah, 2021). Dalam konteks perancangan antarmuka pengguna, konsep UCD membantu memastikan konsistensi tampilan aplikasi sesuai dengan preferensi, keinginan, dan kebutuhan pengguna, karena pemahaman mendalam tentang karakteristik pengguna telah dilakukan sebelum proses desain dimulai (Indah Fajriati dkk., 2021). Berdasarkan penjelasan di atas, penulis memilih metode User-Centered Design (UCD) karena website inventory logistik memiliki target pengguna yang spesifik, yaitu petugas gudang dan pegawai kantor Bri. Penggunaan metode UCD diharapkan dapat membantu dalam merancang antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna yang beragam.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan sebelumnya, maka disusunlah sebuah penelitian yang berjudul **“PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN WEBSITE INVENTORY LOGISTIK DI PT. BANK RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk. KANTOR CABANG PALEMBANG A RIVAI”** yang diharapkan dapat menghasilkan rancangan *user interface* yang mudah digunakan dan memberi pengalaman baru kepada pengguna dengan metode *user centered design* (UCD). Serta dapat direalisasikan oleh pengembang website BRI Kantor Cabang Palembang A Rivai dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh user.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, masalah yang ditemukan yakni bagaimana membuat sebuah rancangan website *inventory logistik* yang dapat digunakan dan mudah dipahami oleh pengguna dalam mempermudah proses bisnis logistik menggunakan metode *User-Centered Design*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang user interface *website inventory logistik* menggunakan metode *User Centered Design* dan melakukan pengujian Usability Testing dengan metode *System Usability Testing (SUS)*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi Penulis, dapat memberikan pengalaman baru dalam membuat sebuah perancangan desain prototype *user interface website inventory logistik* yang berguna dan bermanfaat.
2. Bagi Pengembang, hasil rancangan ini dapat dijadikan sebuah rekomendasi solusi dalam membangun sebuah pelayanan website *inventory logistik* pada Bank BRI kantor Cabang Palembang A Rivai.

1.5 Batasan Masalah

Pada batasan masalah penelitian ini hanya membahas sebuah perancangan tampilan user interface pada pelayanan *inventory logistik* berbasis *website* Pada PT. Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang Palembang A Rivai.

DAFTAR PUSTAKA

- Amput, F. (2019). Perancangan Sistem Informasi Reservasi Kamar Berbasis Web Pada Hotel Karmila Bandung. *Jurnal Sistem Informatika Dan Informasi*, 1, 1–476.
- Amimah. (2021). *Evaluasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi JRKU menggunakan User Centere Design (UCD)*.
- 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*
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1).
- Frayoga, A., Nilawati, N., & Sany, E. (2024). PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX WEBSITE BOOTCHIN COFFE. *Jurnal Manajamen Informatika Jayakarta*, 4(1), 126-237.
- Handayani, P., Utami, S., Septiani, W. D., Darwati, I., Erawati, W., Ramdani, P. M., Suparni, E., Putra, O. P., & Sunge, A. S. (2019). The E-Commerce Implementation to Improve the Agricultural Product by using User Centered Design Method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179(1).
- 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 TeknikInformatika*, 14(2). <https://doi.org/10.15408/jti.v14i2.21704>
- Juman, K. K. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Antrian Pada PT. Bank Rakyat Indonesia (PERSERO) TBK. Unit Pasar Timbul.
- Kurniawan, A. Y., Sany, E., & Megawaty, M. (2024). PENERAPAN UI/UX PADA E-COMMERCE BATIK JAMBI DUO SERANGKAI BERBASIS WEB (STUDI KASUS GERAJ BATIK JAMBI DUO SERANGKAI). *Jurnal Manajamen Informatika Jayakarta*, 4(1), 114-125.
- Kusumaningtyas, A., & Prihandoko, P. (2024). Evaluasi Layanan Kesehatan Aplikasi Depok Single Window Dengan Metode System Usability Scale dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(1), 167-174.

- 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>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208-219.
- Mubarok, A. Z., Carudin, C., & Voutama, A. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6368–6380. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7708>
- Mahwan, M. (2021). Penerapan Metode Reorder Point (ROP) dalam Persediaan Sabun Cuci Merk “B-Light” pada UD. Dhofir Jaya di Desa Pemecutan Kaja Kecamatan Denpasar Utara. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Humanika*, 11(2), 199-205.\
- Mernisiola Zipa, M., Suranto, B., & Vitra Papatungan, I. (2020). *Penerapan Metode Lean Startup Pada Aplikasi EVORIA*.
- Rahwanto, E., & Sudaryono, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pt. Inter Aneka Plasindo. *PANDAWA*, 2(3), 335-358.
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3).
- Rafiq, A., & Suranto, B. (2023). Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Klinik Piramida Jaya Dengan Metode Lean UX. *AUTOMATA*, 4(2).
- Rahwanto, E., & Sudaryono, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pt. Inter Aneka Plasindo. *PANDAWA*, 2(3), 335-358.
- Rifai, M., & Akbar, M. (2020). Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 1(4), 197-208.
- Ramadhan, D. W. (2019). Pengujian usability website time excelindo menggunakan system usability scale (sus)(studi kasus: website time excelindo). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 139-147.
- SNopita, M., Dian Purnamasari, S., & Yudiastuti, H. (2022). Evaluasi Usability Website SMA PGRI 2 Palembang Menggunakan System Usability Scale (SUS). Dalam *Jurnal Mantik* (Vol. 6, Nomor 3). Online.

- Steffi Adam, & Suryo Widiatoro. (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).
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83-88.
- 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.
- Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (2021). *Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi*.
- Sudjiran, S., Saefudin, M., & Perdana, S. A. (2023). Digital System Ui/Ux Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 7(1), 74-85.
- Suranto, B. (2020). Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik.
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233.
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3), 152-161.
- Yuliyana, T., Arthana, I. K. R., & Agustini, K. (2019). Usability Testing pada Aplikasi POTWIS. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 8(1), 12-22.
- Zahir, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran live streaming pengetahuan komputer berbasis website. *d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 9(2), 1-7.
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022, October). Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode (UCD) User Centered Design. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya* (Vol. 3, No. 1, pp. 17-26).