

**PENGEMBANGAN APLIKASI LOG KONSUTASI SKRIPSI BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

SKRIPSI

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



Oleh:

**Rahmat Alif Akbari
09031381924113**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
JULI 2023**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN APLIKASI LOG KONSUTASI SKRIPSI BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

SKRIPSI

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

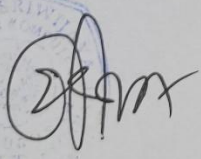

Oleh:

Rahmat Alif Akbari
09031381924113

Disetujui,

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi

Endang Lestari Ruskan, M. T

NIP 197811172006042001

Palembang, 7 Juli 2023

Pembimbing,



Dedy Kurniawan, M. Sc

NIP 199008022019031006

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmat Alif Akbari
NIM : 09031381924113
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Log Konsultasi Skripsi Berbasis
Android Menggunakan Metode User Centered Design

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin*: 18% (delapan belas persen)

Menyatakan bahwa laporan skripsi Saya merupakan hasil karya 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 berlaku.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun.



Palembang, 7 Juli 2023



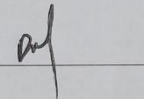
Rahmat Alif Akbari
NIM. 09031381924113

HALAMAN PERSETUJUAN

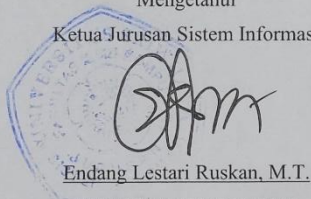
Telah accepted jurnal di Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis (JTeksis) (Sinta 4) pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 31 Mai 2023

Nama : Rahmat Alif Akbari
NIM : 09031381924113
Judul Jurnal : Perancangan User Experience Aplikasi Android
Konsultasi Skripsi dengan Metode User Centered
Design

Tim pembimbing :
1. Pembimbing : Dedy Kurniawan, M. Sc : 

Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi


Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP.197811172006042001

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi Log Konsultasi Skripsi Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design” ini hingga selesai. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis di program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga dalam perjalanan prosesan sampai penulisan skripsi ini selalu diberikan kekuatan dan ketabahan.
2. Orang tua yang selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan studi Strata 1.
3. Bapak Jaidan Jauhari, S. Pd., M. T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, S. Kom., M. T., selaku Kepala Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
5. Bapak Dedy Kurniawan, M. Sc., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu membimbing penulis mulai dari proses dan sampai penulisan skripsi ini selesai.
6. Narasumber dari Universitas Sriwijaya yang telah membantu penulis mulai dari awal hingga akhir proses penelitian.
7. Teman-teman seperjuangan penulis, Sistem Informasi 2019 yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Maka dari itu, penulis dengan tangan terbuka menerima semua bentuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk kebaikan penulisan penulis di masa yang akan datang. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca, baik dari sisi teoritis maupun praktis.

Palembang, 7 Juli 2023

Penulis

Rahmat Alif Akbari

PENGEMBANGAN APLIKASI LOG KONSULTASI SKRIPSI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Oleh:

Rahmat Alif Akbari
09031381924113

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototipe aplikasi Android menggunakan metode User-Centered Design, dengan fokus pada evaluasi melalui usability testing. Urgensi penelitian ini didorong oleh pentingnya memberikan pengalaman pengguna yang optimal dalam pengembangan aplikasi Android, terutama pada aplikasi konsultasi skripsi, dengan tujuan meningkatkan kepuasan pengguna dan mendukung pertumbuhan bisnis. Metode User-Centered Design digunakan sebagai pendekatan utama dalam penelitian ini, dengan langkah-langkah seperti pengumpulan data pengguna, analisis, dan solusi desain berdasarkan umpan balik pengguna. Evaluasi usability testing dilakukan melalui pengujian dengan pengguna, dengan tujuan mengidentifikasi masalah dan kesulitan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi. Proses evaluasi usability testing melibatkan 5 responden dan didapat hasil skor rata-rata pengujian sebesar 87,3. Hasil skor pengujian ini termasuk kedalam tingkatan sangat bagus. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan berharga bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik, sehingga mencapai kesuksesan yang lebih tinggi.

Kata Kunci: User Centered Design, Pengujian Usability, User Experience

DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED THESIS CONSULTATION LOG APPLICATION USING THE USER-CENTERED DESIGN METHOD

By

Rahmat Alif Akbari 09031381924113

Department of Information Systems, Faculty of Computer Science, Sriwijaya University

Email: rahmatalif.id@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to design an Android application prototype using the User-Centered Design method, with a focus on evaluation through usability testing. The urgency of this research is driven by the importance of providing optimal user experiences in the development of Android applications, particularly in the context of thesis consultation applications, with the goal of enhancing user satisfaction and supporting business growth. The User-Centered Design method is employed as the primary approach in this research, involving steps such as user data collection, analysis, and iterative design based on user feedback. Usability testing is conducted through testing with users, aiming to identify issues and difficulties encountered by users while using the application. The usability testing process involved 5 participants, and the average test score obtained was 87.3. This test score indicates a very good level of usability. The results of this research are expected to provide valuable guidance for application developers in enhancing user experiences and better meeting user needs, ultimately achieving higher success.

Keywords: User Centered Design, Usability Testing, User Experience

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	3
BAB II	4
2.1 Penelitian Sebelumnya	4
2.2 Universitas Sriwijaya	5
2.3 User Centered Design	6
2.3.1 Pengertian User Centered Design	6
2.3.2 Tahapan User Centered Design	6
2.4 Prototipe	8
2.4.1 High Fidelity Prototype	9

2.4.2 Low Fidelity Prototype	9
2.5 Diagram Afinitas	10
2.6 User Flow Diagram	10
2.7 Figma	11
2.8 Maze	11
2.9 Draw.io	11
2.10 Waterfall	12
2.11 Android	12
2.12 Android Studio	12
2.13 Kotlin	13
2.14 Pengujian Usability	13
BAB III	15
3.1 Proses Penelitian	15
3.2 Material Penelitian	15
3.2.1 Objek dan Subjek Penelitian	15
3.2.2 Pengumpulan Data	16
3.3 Penerapan Metode Perancangan User Centered Design	16
3.3.1 Memahami Dan Menspesifikasi Konteks Penggunaan Produk	16
3.3.2 Menentukan Kebutuhan Pengguna	17
3.3.3 Desain Dari Solusi	17
3.3.4 Evaluasi Desain Produk	18
BAB IV	20
4.1 Membuat Persona Pengguna	20
4.2 Membuat Skenario	23
4.3 Diagram Afinitas	24

4.4 User Flows, Low Fidelity Prototype, dan High Fidelity Prototype	29
4.4.1 User Flow	30
4.4.2 Low Fidelity Prototype	36
4.4.3 High Fidelity Prototype	42
4.5 Usability Testing	48
4.5.1 <i>Task dan Scenario</i>	49
4.5.2 Hasil dan Analisa <i>Usability Testing</i>	54
BAB V	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
Lampiran	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan UCD menurut ISO 9241-210:2010	7
Gambar 2.2 Diagram perbandingan jumlah temuan masalah dibandingkan dengan jumlah partisipan	8
Gambar 3.1 Kerangka Proses Penelitian	15
Gambar 4.1 Persona Pengguna Agung Kusuma	20
Gambar 4.2 Persona Pengguna Naufal Algifary	21
Gambar 4.3 Persona Pengguna Umik Kalsum	21
Gambar 4.4 Persona Pengguna Satria Aluh Perwira N.	22
Gambar 4.5 Persona Pengguna Paul Rio Marolop	22
Gambar 4.6 Storyboard dari membuat catatan	23
Gambar 4.7 Storyboard dari mencari catatan	24
Gambar 4.8 Storyboard dari mengubah catatan menjadi kartu konsultasi ..	24
Gambar 4.9 Hasil Wawancara dengan Agung Kusuma	25
Gambar 4.10 Hasil Wawancara dengan Umik Kalsum	25
Gambar 4.11 Hasil Wawancara dengan Satria Aluh Perwira N.	26
Gambar 4.12 Hasil Wawancara dengan Naufal Algifary	26
Gambar 4.13 Hasil Wawancara dengan Paul Rio Marolop	27
Gambar 4.14 Hasil Pengelompokkan Wawancara Dengan Narasumber	28
Gambar 4.15 Diagram Afinitas	28
Gambar 4.17 User Flow login	30
Gambar 4.18 User Flow membuat catatan	31
Gambar 4.19 User Flow mengubah isi catatan	32
Gambar 4.20 User Flow menghapus catatan	33

Gambar 4.21	User Flow mengubah informasi pada profile	34
Gambar 4.22	User Flow mengkonversi catatan ke bentuk PDF	35
Gambar 4.23	Low Fidelity Prototype Halaman home	36
Gambar 4.24	Low Fidelity Prototype Halaman Tambah dan Edit Catatan .	37
Gambar 4.25	Low Fidelity Prototype Halaman login	38
Gambar 4.26	Low Fidelity Prototype Halaman Detail Catatan	39
Gambar 4.27	Low Fidelity Prototype Halaman Detail Profile	40
Gambar 4.28	Low Fidelity Prototype Halaman edit profile	41
Gambar 4.29	Low Fidelity Prototype <i>Dialog Box</i>	42
Gambar 4.30	High Fidelity Prototype Halaman Home	42
Gambar 4.31	High Fidelity Prototype Halaman Edit Profile	43
Gambar 4.32	High Fidelity Prototype Halaman Detail Profile	44
Gambar 4.33	High Fidelity Prototype Halaman Login	45
Gambar 4.34	High Fidelity Prototype Halaman Edit Dan Tambah Catatan	46
Gambar 4.35	High Fidelity Prototype Halaman Detail Catatan	47
Gambar 4.36	High Fidelity Prototype Dialog Box Konversi Catatan	48
Gambar 4.37	High Fidelity Prototype Dialog Box Hapus Catatan	48
Gambar 4.38	Halaman Login	49
Gambar 4.39	Halaman Mengubah Detail Pengguna	50
Gambar 4.40	Halaman Menambah Catatan	51
Gambar 4.41	Halaman Lihat Catatan	53
Gambar 4.42	Dialog Box Konversi Catatan	53
Gambar 4.43	Dialog Box Menghapus Catatan	54
Gambar 4.44	Hasil Analisa Task Login	54
Gambar 4.45	Hasil Analisa Task Mengubah Detail Pengguna	55

Gambar 4.46 Hasil Analisa Task Menambah Catatan	56
Gambar 4.47 Hasil Analisa Task Mengubah Detail Catatan	56
Gambar 4.48 Hasil Analisa Task Menghapus Catatan	57
Gambar 4.49 Hasil Analisa Task Mengkonversi Catatan Ke Bentuk PDF	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Wawancara	A-2
Lampiran 2 Bukti Proses Submitted	B-1
Lampiran 3 Bukti Proses Review	C-1
Lampiran 4 Bukti Proses Copyediting	D-1
Lampiran 5 Bukti Proses Production	E-1
Lampiran 6 Bukti Published	F-1
Lampiran 7 <i>Letter Off Acceptence</i> (LoA)	G-1
Lampiran 8 Kartu Konsultasi	H-1
Lampiran 9 Surat Ketersediaan Membimbing	I-1
Lampiran 10 Form Desk Evaluasi Seminar Proposal	J-1
Lampiran 11 Hasil Pengecekan Turnitin	K-1

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tingkatan Skor Usability	19
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Sriwijaya memiliki sistem bimbingan yang bagus, namun hal ini masih dapat ditingkatkan lagi agar dapat meminimalisir human error pada saat pencatatan hasil konsultasi maupun penyimpanan kartu konsultasi. Hal ini membuat perlunya upaya perbaikan untuk meningkatkan kualitas bimbingan skripsi di Universitas Sriwijaya dengan tujuan mahasiswa dapat dengan mudah mencatat, menyimpan dan menyerahkan kartu konsultasi skripsi mereka.

Catatan memiliki fungsi yang penting, yaitu berfungsi menjadi sumber informasi serta jantung dari memori kolektif untuk pemecahan masalah dan pembuatan kebijakan [1]. Pencatatan menggunakan metode manual dapat menyebabkan kehilangan, kerusakan dan menyulitkan pencarian catatan jika suatu saat diperlukan [2]. Pekerjaan-pekerjaan yang masih dilakukan secara manual ada bagusnya ditingkatkan lagi dengan memanfaatkan sistem komputerisasi. Sebuah Sistem yang terkomputerisasi dapat menyelesaikan pekerjaan lebih cepat dibandingkan menggunakan metode manual [3].

Permasalahan umum yang sering dihadapi dalam sistem terkomputerisasi adalah adanya antarmuka yang sulit dipahami oleh pengguna. Dampaknya adalah pengguna merasa tidak puas dan cenderung meninggalkan aplikasi tersebut. Keadaan ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan pengguna dalam proses perancangan antarmuka aplikasi, sehingga kebutuhan pengguna tidak terpenuhi [4].

Salah satu contoh sistem komputerisasi adalah aplikasi. Sebuah aplikasi yang berkualitas tidak hanya sekedar menyajikan informasi, tetapi juga disesuaikan dengan prinsip-prinsip desain antarmuka yang optimal agar pengguna dapat menggunakannya dengan lancar. Oleh karena itu, dalam pengembangan aplikasi yang ramah pengguna, merupakan keharusan bagi para praktisi untuk memberikan perhatian yang cukup pada desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) [5].

Setiap individu yang terlibat dalam pembuatan aplikasi harus memiliki pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan pengguna agar dapat menghasilkan aplikasi yang sesuai. Aplikasi yang berkualitas tidak hanya fokus pada desain, kode, dan fungsionalitasnya, tetapi juga memiliki kemampuan untuk terus berupaya memahami kebutuhan pengguna [6].

Metode User Centered Design (UCD) adalah pendekatan yang digunakan secara iteratif untuk merancang antarmuka dengan menekankan pada kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja dalam proses perancangan [5]. metode pendekatan ini digunakan guna memastikan bahwa sistem yang dihasilkan bersifat intuitif dan ramah pengguna [7]. Metode ini digunakan untuk memastikan seberapa efektif sebuah aplikasi dibandingkan target yang telah ditetapkan [6].

Dilatar belakangi oleh adanya permasalahan di atas, maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu mahasiswa mengarsipkan hasil konsultasinya sembari sesuai dengan kebutuhan penggunanya berbasis Android. Maka dengan ini penulis mengangkat judul penelitian yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi Pencatatan Konsultasi Skripsi Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design”**.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara membuat aplikasi berbasis Android yang sesuai kebutuhan dan keinginan pengguna menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android yang diperuntukan untuk mahasiswa yang sedang melakukan Skripsi. Menggunakan *User Centered Design* sebagai metodologi pengembangan desainnya agar mendapat desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa dapat dengan mudah melakukan pengarsipan hasil konsultasi skripsi.
2. Menjadikan sumber rujukan ilmiah bagi penulis lain yang ingin meneliti permasalahan sejenis.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Aplikasi dikembangkan dengan sistem operasi berbasis Android
2. Aplikasi ditunjukkan untuk mahasiswa Universitas Sriwijaya yang sedang melakukan Skripsi
3. Perencanaan desain antarmuka aplikasi menggunakan kerangka kerja *User Centered Design*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. D. Ridwan dan H. Leidiyana, “Aplikasi Pengelolaan Arsip Inaktif Berbasis Android pada Kantor,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, hlm. 143–159, Feb 2019, Diakses: 30 Januari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=920540&val=10492&title=Aplikasi%20Pengelolaan%20Arsip%20Inaktif%20Berbasis%20Android%20pada%20Kantor%20Pusat%20Direktorat%20Jenderal%20Bea%20dan%20Cukai>
- [2] W. Suratman, F. Fauziah, dan R. T. K. Sari, “Aplikasi Elektronik Arsip (E-Arsip) Surat Berbasis Web Menggunakan Metode First In First Out (FIFO),” *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 23, no. 2, Sep 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.10749.
- [3] N. Ekasari, “Perancangan Aplikasi Pengelolaan Arsip Dinamis Berbasis Java,” *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, vol. 01, no. 3, 2020, Diakses: 30 Januari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2391997&val=22856&title=Perancangan%20Aplikasi%20Pengelolaan%20Arsip%20Dinamis%20Berbasis%20Java>
- [4] W. D. Pratama dan A. Arifin, “Implementasi User Centered Design(UCD) pada Mobile App ASN Memayu,” 2022.
- [5] A. , L. Kusumaningrum, M. F. Dewanto, dan J. tri, A. Harjanta, “Rancang Bangun Aplikasi Doremi sebagai Pengenalan Alat Musik Berbasis Android dengan Metode User Centered Design,” vol. 2, no. 1, hlm. 13–18, 2020, Diakses: 30 Januari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/JINRPL/article/download/2771/pdf>
- [6] T. Lowdermilk, *User-Centered Design: A Developer’s Guide to Building User-Friendly Applications*. O’Reilly Media, Inc, 2013.

- [7] M. F. Raffi dan W. Wibawanto, “Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Mobile Indosport Dengan Menggunakan Pendekatan User Centered Design,” *Arty: Journal of Visual Arts*, vol. 9, no. 2, 2020, Diakses: 30 Januari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>
- [8] D. K. Fajri, A. Putra Kharisma, dan R. K. Dewi, “Perancangan Website Unit Kegiatan Mahasiswa dengan Metodologi Users Centered Design,” 2017. Diakses: 8 Februari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] Universitas Sriwijaya, “Sejarah Universitas Sriwijaya.” https://unsri.ac.id/main/sejarah_unsri (diakses 31 Januari 2023).
- [10] J. J. Garret, *The Elements of User Experience: User-centered Design for the Web*. New Riders, 2011.
- [11] “Ergonomics of human–system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems,” 2010.
- [12] C. Lauff, D. Kotys-Schwartz, dan M. E. Rentschler, “What is a Prototype?: Emergent Roles of Prototypes From Empirical Work in Three Diverse Companies,” dalam *Volume 7: 29th International Conference on Design Theory and Methodology*, American Society of Mechanical Engineers, Agu 2017. doi: 10.1115/DETC2017-67173.
- [13] M. Muraqabatullah, “Komparasi Perangkat Lunak High - Fidelity Prototyping : Marvel Dan Uxpin Pada Pengembangan Aplikasi Web Learning Management System (LMS),” Universitas Islam Indonesia, 2018.
- [14] A. Mugisha, A. Babic, P. Wakholi, dan T. Tylleskär, “High-Fidelity Prototyping for Mobile Electronic Data Collection Forms Through Design and User Evaluation,” *JMIR Hum Factors*, vol. 6, no. 1, hlm. e11852, Mar 2019, doi: 10.2196/11852.
- [15] M. Wik, “Using the Wizard-of-Oz technique in requirements engineering processes: A trial in a tourism context,” 2015.

- [16] S. R. Z. Abidin, S. Fadzilah, dan N. Sahari, “Low-fidelity Prototype Design for Serious Game for Slow-reading Students,” *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, vol. 10, no. 3, 2019, doi: 10.14569/IJACSA.2019.0100335.
- [17] S. H. Ismiyatin, “Improvement Efforts Verbal Creativity Through Learning Cycle (5E) With Affinity Diagram At Biology Lesson In Class X6 At Sman 3 Boyolali In Academic Year 2012/2013.,” *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Sebelas Maret*, vol. 7, no. 2, hlm. 5–15, Mei 2015.
- [18] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, hlm. 41–51, Jun 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [19] F. Staiano, *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop*. United Kingdom: Packt Publishing Ltd, 2022.
- [20] M. R. Sanjaya, Y. Utama, dan D. Kurniawan, “Implementasi Rasch Model Pada Perancangan Aplikasi Untuk Pencarian Qori Di Wilayah Kota Palembang Berbasis Android,” *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika*, vol. 3, no. 2, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/jireISSN.2620-6900>
- [21] M. Moskala dan I. Wojda, *Android Development with Kotlin*. United Kingdom: Packt Publishing Ltd, 2017.
- [22] J. S. Dumas dan J. Redish, *A Practical Guide to Usability Testing*, Revised. Great Britain: Intellect Books, 1999. Diakses: 7 Februari 2023. [Daring]. Tersedia pada: https://play.google.com/store/books/details/Joseph_S_Dumas_A_Practical_Guide_to_Usability_Test?id=4lge5k_F9EwC