

**IMPLEMENTASI METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD) DALAM
MENDUKUNG PROYEK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN INVENTARIS BERBASIS WEBSITE
DI DESA KEMU ULU**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana



Oleh

LISA AGUSTINA
NIM 09031281924046

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

JULI 2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD) DALAM
MENDUKUNG PROYEK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN INVENTARIS BERBASIS WEBSITE
DI DESA KEMU ULU**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Studi di Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

LISA AGUSTINA
NIM 09031281924046

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T
NIP. 197811172006042001

Indralaya, 25 Juli 2023
Dosen Pembimbing



Dedy Kurniawan, M.Sc
NIP. 199008022019031006

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Agustina

NIM : 09031281924046

Program Studi : Sistem Informasi

Judul : Implementasi Metode *User Centered Design* (UCD) Dalam Mendukung Proyek Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Inventaris Berbasis Website Di Desa Kemu Ulu

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 11%

Menyatakan bahwa tugas akhir saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil karya jiplakan. Apabila dikemudian hari karya saya ini terbukti bukan merupakan hasil karya sendiri maka saya akan bertanggung jawab dan siap menerima sanksinya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Indralaya, 25 Juli 2023



Lisa Agustina

NIM. 09031281924046

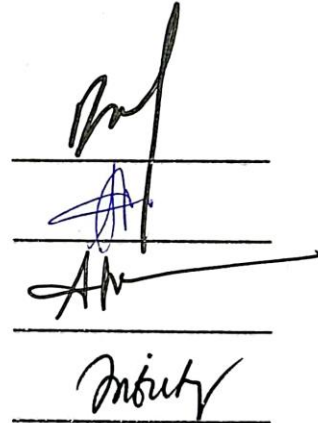
HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 13 Juli 2023
Nama : Lisa Agustina
NIM : 09031281924046
Judul : Implementasi Metode *User Centered Design* (UCD) Dalam Mendukung Proyek Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Inventaris Berbasis Website Di Desa Kemu Ulu

Komisi Penguji:

1. Pembimbing : Dedy Kurniawan, M.Sc
2. Ketua Penguji : Ken Ditha Tania, M.Kom
3. Penguji 1 : Allsela Meiriza, M.T
4. Penguji 2 : Nabila Rizky Oktadini, M.T



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T

NIP. 197811172006042001

MOTTO

“Dunia itu memang tempatnya capek, kalau tidak mau capek ya pulang”

(Ust. Adi Hidayat)

“Sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al Insyirah :6)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur atas segala rahmat dari Allah SWT sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini tentunya saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT
2. Diriku sendiri yang sudah berjuang sejauh ini.
3. Kedua orang tua saya bapak Lidi Haryanto dan ibu Suli Daniarti.
4. Kakak perempuan saya, Yexsi Haryanti.
5. Partner saya DM, yang telah menemani perjuangan saya dan memberikan pelajaran hidup yang sangat berharga.
6. Sahabat saya, Rima Listari dan Nora Ramadhanty yang selalu memberikan semangat, saran, serta motivasinya.
7. Bapak Iman Saladin B. Azhar S.Kom., M.Si selaku pembimbing Akademik saya, Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc selaku Pembimbing Tugas Akhir saya yang sangat luar biasa, Bapak M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom selaku dosen saya yang tidak akan pernah saya lupakan kebaikannya sejak saya menjadi Mahasiswa baru di Universitas Sriwijaya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga pelaksanaan tugas akhir dapat berjalan dengan baik dan lancar sampai dengan selesainya laporan ini.

Tugas akhir atau skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Sistem Informasi Universitas Sriwijaya. Penulis menyadari bahwa pelaksanaan tugas akhir ini sampai dengan penyusunan laporan tidak lepas dari dukungan, bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya bapak Lidi Haryanto dan ibu Suli Daniarti yang telah memberikan dukungan penuh kepada saya serta do'a yang tiada hentinya.
3. Kakak perempuan saya, saudara satu-satunya Yexsi Haryanti yang senantiasa selalu memberikan dukungan kepada saya.
4. Keluarga dekat saya yang telah ikut berperan dan membantu saya sampai saat ini.
5. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Iman Saladin B. Azhar S.Kom., M.Si selaku pembimbing Akademik saya, Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc selaku Pembimbing Tugas Akhir saya yang sangat luar biasa, Bapak M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom selaku dosen

saya yang tidak akan pernah saya lupakan kebaikannya sejak saya menjadi Mahasiswa baru di Universitas Sriwijaya.

7. Kak Angga, sebagai admin jurusan Sistem Informasi.
8. Perangkat Desa Kemu Ulu yang bersedia memberikan waktu dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
9. Teman-teman dekat saya selama masa kuliah, yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.
10. Teman-teman seperjuangan saya Sistem Informasi Reguler 2019.
11. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu dengan semua cara terbaiknya.

Tugas akhir ini tentunya masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Indralaya, 25 Juli 2023

Lisa Agustina
NIM. 09031281924046

**IMPLEMENTASI METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD) DALAM
MENDUKUNG PROYEK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
MANAJEMEN INVENTARIS BERBASIS WEBSITE
DI DESA KEMU ULU**

Oleh:

Lisa Agustina

09031281924046

ABSTRAK

Saat ini, kemajuan teknologi informasi sangat membantu para pengguna dalam memperoleh informasi lebih mudah dan efisien. Namun, berbagai risiko dapat mempengaruhi proses dalam pengembangan perangkat lunak sehingga bisa menyebabkan kegagalan. Salah satu yang menjadi faktor kegagalan tersebut adalah kepuasan pengguna yang rendah. Oleh karena itu, dalam proyek pengembangan sistem informasi memerlukan keterlibatan pengguna dalam proses pengembangannya. Metode *User Centered Design* (UCD) adalah pendekatan yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi yang efisien, efektif, dan memuaskan kebutuhan pengguna dengan menempatkan pengguna di pusat desain. Dalam hal ini, metode *User Centered Design* (UCD) diterapkan pada pengembangan sistem informasi manajemen inventaris di desa Kemu Ulu. Dengan mengimplementasikan metode *User Centered Design*, hasil dari sistem yang akan dibangun menjadi lebih akurat dan tepat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Proyek Pengembangan Sistem, Manajemen Inventaris, UCD.

***IMPLEMENTATION OF USER CENTERED DESIGN (UCD) METHOD IN
SUPPORTING WEBSITE-BASED INVENTORY MANAGEMENT
INFORMATION SYSTEM PROJECT IN KEMU ULU VILLAGE***

By:

Lisa Agustina

09031281924046

ABSTRACT

Currently, advances in information technology greatly assist users in obtaining information more easily and efficiently. However, various risks can affect the software development process so that it can cause failure. One of the factors for this failure is low user satisfaction. Therefore, in an information system development project requires user involvement in the development process. The User Centered Design (UCD) method is an approach used in developing applications that are efficient, effective, and satisfy user needs by placing the user at the center of the design. In this case, the User Centered Design (UCD) method is applied to the development of an inventory management information system in Kemu Ulu village. By implementing the User Centered Design method, the results of the system to be built will be more accurate and precise according to the wishes and needs of the user.

Keywords: *Systems Development Project, Inventory Management, UCD.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	4
1.5 Batasan Masalah	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Sejarah Desa Kemu Ulu.....	5
2.2 Visi dan Misi	5
2.2.1 Visi	5
2.2.2 Misi.....	6
2.3 Struktur Organisasi Desa Kemu Ulu	7
2.4 Metode <i>User Centered Design</i> (UCD)	8
2.4.1 Pengertian <i>User Centered Design</i> (UCD).....	8
2.4.2 Prinsip kerja <i>User Centered Design</i> (UCD).....	9
2.4.3 Proses <i>User Centered Design</i> (UCD).....	10
2.5 Sistem Informasi	11
2.6 Proyek Sistem Informasi.....	12
2.7 Inventaris	12
2.8 Website	13
2.9 <i>Usability Testing</i>	14
2.9.1 Single Ease Question (SEQ)	14
2.10 Penelitian Terkait	15
2.10.1 Kegagalan proyek TI, Penyebab dan Penanganannya	15
2.10.2 Penerapan Metode UCD (<i>User Centered Design</i>) pada Perancangan Aplikasi Darurat Berbasis Android.....	16

2.10.3	Perancangan dan Implementasi User Interface dan User Experience Pada Aplikasi Penjualan Online di Apotek Sugosha dengan Metode User Centered Design.....	16
2.10.4	Perancangan <i>User Interface Game</i> Angklung dengan Metode <i>User Centered Design</i> (Studi Kasus Saung Angklung Udjo).....	16
2.10.5	Keberhasilan Proyek Sistem Informasi Berdasarkan Pengalaman Pengguna di Kantor Pemerintahan Desa.....	17
BAB III	METODE PENELITIAN	18
3.1	Objek Penelitian.....	18
3.2	Tahapan Penelitian.....	18
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	19
3.3.1	Studi Pustaka.....	19
3.3.2	Wawancara.....	19
3.3.3	Observasi.....	20
3.4	Jenis Data.....	20
3.4.1	Data Primer.....	20
3.4.2	Data Sekunder.....	20
3.5	Metode Perancangan Sistem.....	20
3.6	Metode Pengembangan Sistem.....	21
3.7	Metode Pengujian Sistem.....	22
3.7.1	<i>Usability Testing</i>	22
3.7.2	<i>Black Box Testing</i>	23
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1	Hasil Analisis Perancangan Sistem.....	24
4.1.1	<i>Specify the context of use</i>	24
4.1.2	<i>Specify user and organizational requirements</i>	24
4.1.3	<i>Produce design solutions</i>	25
4.1.4	<i>Evaluate designs against user requirement</i>	30
4.2	Pengembangan Sistem.....	33
4.2.1	Analisis Kebutuhan.....	33
4.2.2	Perancangan.....	34
4.2.3	Implementasi.....	40
4.2.4	Pengujian.....	47
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA		53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Pemerintah Desa Kemu Ulu.....	7
Gambar 2.2 Struktur Badan Permusyawaratan Desa (BPD) Desa Kemu Ulu.....	8
Gambar 2.3 Proses User Centered Design (Sumber: ISO 13409 (1999)).....	10
Gambar 2.4 Skala Likert Single Ease Question (Sumber : Measuringu.com).....	15
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	18
Gambar 4.1 Desain Halaman Index	25
Gambar 4.2 Desain Halaman Home	26
Gambar 4.3 Desain Halaman Tambah Aset.....	27
Gambar 4.4 Desain Halaman Edit Aset	27
Gambar 4.5 Desain Halaman Detail Aset	28
Gambar 4.6 Desain Halaman Tambah Detail Aset	29
Gambar 4.7 Desain Halaman Edit Detail Aset	29
Gambar 4.8 Desain Halaman Setting Akun	30
Gambar 4.9 Usecase diagram.....	35
Gambar 4.10 Activity Diagram Login	36
Gambar 4.11 Activity Diagram Tambah Data	37
Gambar 4.12 Activity Diagram Edit Data.....	37
Gambar 4.13 Activity Diagram Menghapus Data.....	38
Gambar 4.14 Activity Diagram Mencari Data.....	38
Gambar 4.15 Activity Diagram Memfilter Data	39
Gambar 4.16 Activity Diagram Mengubah Password Akun	39
Gambar 4.17 Halaman Index	40
Gambar 4.18 Pesan jika username dan password salah	41
Gambar 4.19 Halaman Home.....	41
Gambar 4.20 Tampilan Pencarian Data Aset.....	42
Gambar 4.21 Halaman Tambah Data Aset	42
Gambar 4.22 Halaman Edit Data Aset.....	43
Gambar 4.23 Halaman Detail Aset	44
Gambar 4.24 Tampilan Pencarian Data Detail	44
Gambar 4.25 Tampilan Filter Data Detail.....	45
Gambar 4.26 Halaman Tambah Data Detail	45
Gambar 4.27 Halaman Edit Detail Aset.....	46
Gambar 4.28 Halaman Setting Akun	47
Gambar 4.29 Tampilan Pesan Berhasil Ubah Password.....	47
Gambar 4.30 Tampilan Pesan Password Baru dan Konfirmasi Tidak Sama.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil pengujian Single Ease Question	31
Tabel 4.2 Evaluasi Desain.....	32
Tabel 4.3 Kebutuhan Fungsional Sistem	33
Tabel 4.4 Definisi <i>usecase</i>	35
Tabel 4.5 Pengujian Login	47
Tabel 4.6 Pengujian Menambah Data	48
Tabel 4.7 Pengujian Mengedit Data.....	49
Tabel 4.8 Pengujian Menghapus Data	49
Tabel 4.9 Pengujian Pencarian Data	49
Tabel 4.10 Pengujian Memfilter Data.....	50
Tabel 4.11 Pengujian Mengubah <i>Password</i> Akun.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A TASK Single Ease Question.....	A-1
Lampiran B Surat Pengantar Pengumpulan Data.....	B-1
Lampiran C Surat Izin Pengambilan Data	C-1
Lampiran D Pedoman dan Hasil Wawancara	D-1
Lampiran E Pengujian SEQ	E-1
Lampiran F Dokumentasi Keterlibatan Pengguna	F-1
Lampiran G Kartu Konsultasi Tugas Akhir	G-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, kemajuan teknologi informasi sangat membantu para pengguna dalam memperoleh informasi lebih mudah dan efisien. Perkembangan teknologi informasi berdampak pada perubahan dan permintaan terhadap perangkat lunak sistem. Sistem dibangun untuk mendukung kebutuhan operasional suatu organisasi dan bersifat manajerial (Pratama, 2021). Dengan demikian, sistem perangkat lunak menjadi sangat penting karena dapat memudahkan aktivitas manusia sehari-hari. Namun, berbagai risiko dapat mempengaruhi proses dalam pengembangan perangkat lunak sehingga bisa menyebabkan kegagalan (Ibraigheeth & Fadzli, 2020). Oleh karena itu, dalam proses proyek pengembangan perangkat lunak perlu mempertimbangkan pendekatan yang sesuai untuk mencapai tujuan dengan baik.

Dalam proyek pengembangan sistem informasi tentu banyak pendekatan-pendekatan yang telah diterapkan untuk meningkatkan hasil dari pengembangan tersebut. Pada bank digital XYZ yang menggunakan scrum sebagai metode pengembangan perangkat lunak, tetapi tugas yang dilakukan sering terbawa ke sprint berikutnya. Untuk mengidentifikasi solusi yang dapat mengatasi masalah eksekusi sprint di Scrum dan meningkatkan waktu penyelesaian proyek ada beberapa faktor masalah yang mempengaruhi dalam eksekusi sprint di antaranya yaitu perubahan di tengah proses pengembangan dan perencanaan yang buruk pada tahap pengujian. Penerapan metode scrum ini merupakan kerangka kerja yang gesit untuk mengembangkan dan mendukung terkait masalah pengembangan

sistem yang kompleks dan lebih efisien dari segi hal biaya dan waktu (Taufiq et al., 2020). Namun, selain biaya dan waktu, kualitas dari proyek merupakan salah satu tujuan yang penting. Untuk mengetahui kualitas dari suatu proyek pengembangan sistem informasi bisa dilihat dari hasil sistem itu sendiri.

Dalam beberapa dekade, proyek sistem informasi telah menjadi topik penelitian yang hangat khususnya mengenai faktor yang menyebabkan kesuksesan proyek (da Silva et al., 2019). Namun, proyek dalam cakupan teknologi informasi sering mengalami kegagalan. Salah satu yang menjadi faktor kegagalan tersebut adalah kepuasan pengguna yang rendah (Lauesen, 2020). Oleh karena itu, dalam pengembangan sistem informasi memerlukan keterlibatan pengguna dalam proses pengembangannya. Untuk menghindari masalah yang signifikan dari segi pengguna dalam pengembangan sistem informasi maka diperlukan metode yang dapat memanfaatkan pendapat pengguna dalam proses pengembangan sistem.

Metode *User Centered Design* (UCD) merupakan bagian dari *System Development Life Cycle* (SDLC), belakangan ini *User Centered Design* (UCD) telah sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk menempatkan kebutuhan dan tujuan pengguna di pusat proses pengembangan untuk menghasilkan sistem yang bermanfaat (Chandran et al., 2020). Dengan mengimplementasikan metode *User Centered Design*, maka hasil dari sistem yang akan dibangun menjadi lebih akurat dan tepat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, metode *User Centered Design* (UCD) diterapkan untuk pengembangan sistem informasi manajemen inventaris di desa Kemu Ulu.

Desa Kemu Ulu adalah daerah bagian barat dari wilayah desa Kemu yang terletak di Kecamatan Pulau Beringin, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, Sumatera Selatan. Saat ini di desa Kemu Ulu belum sepenuhnya melibatkan sistem dalam mendukung kegiatan dalam manajemen aset desa. Hal ini dibuktikan setelah melakukan wawancara dengan salah satu Kepala Dusun 3 yang aktif dalam kegiatan operasional di balai desa yaitu Andrean Reza Fernando (Aan). Oleh karena itu, perlu dibangun sebuah sistem untuk membantu mengetahui kondisi aset lebih praktis dan fleksibel dalam mendukung penyusunan laporan serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Metode *User Centered Design* (UCD) Dalam Mendukung Proyek Pengembangan Sistem Informasi Inventaris Berbasis Website Di Desa Kemu Ulu”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapatkan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem informasi manajemen inventaris berbasis website yang mudah digunakan (*user friendly*) sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna?
2. Bagaimana perancangan sistem informasi manajemen inventaris di desa Kemu Ulu dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD)?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui sistem informasi manajemen inventaris berbasis website yang mudah digunakan (*user friendly*) sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.
2. Mengetahui perancangan sistem informasi manajemen inventaris di desa Kemu Ulu dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan efisiensi kerja dalam memanajemen aset di desa Kemu Ulu.
2. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi dalam penerapan metode yang menjadikan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka ditetapkan batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian hanya berfokus pada manajemen aset di Desa Kemu Ulu.
2. Penelitian menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dalam proses pengembangan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, D., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2020). Perancangan Dashboard Sistem Informasi Peningkatan Kinerja Dosen menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: Universitas Brawijaya Annual Quality Award). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(9), 1100–1109. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Al-Sa'di, A., & McPhee, C. C. A. (2021). User-Centred Design in Educational Applications: A systematic literature review. *2021 International Conference Engineering Technologies and Computer Science (EnT)*, 105–111. <https://doi.org/10.1109/EnT52731.2021.00025>
- Al-Sakran, H. O., & Alsudairi, M. A. (2021). Usability and Accessibility Assessment of Saudi Arabia Mobile E-Government Websites. *IEEE Access*, 9, 48254–48275. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3068917>
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 64–70. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Azur, C. De, Lisboa, U. De, & Azur, C. De. (2022). *Models and Methods for Information Systems Project Success Evaluation-A Review and Directions for Research Models and Methods for Information Systems Project Success Evaluation-A Review and Directions for Research*. 8(January). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e11977>
- Bekele, R., Groher, I., Sametinger, J., Biru, T., Floyd, C., Pomberger, G., & Oppelt, P. (2019). User-Centered Design in Developing Countries: A Case Study of a Sustainable Intercultural Healthcare Platform in Ethiopia. *2019 IEEE/ACM Symposium on Software Engineering in Africa (SEiA)*, 11–15. <https://doi.org/10.1109/SEiA.2019.00010>
- Chandran, S., Al-Sa'di, A., & Ahmad, E. (2020). Exploring User Centered Design in Healthcare: A Literature Review. *2020 4th International Symposium on Multidisciplinary Studies and Innovative Technologies (ISMSIT)*, 1–8. <https://doi.org/10.1109/ISMSIT50672.2020.9255313>
- da Silva, F. P., Jerónimo, H. M., & Vieira, P. R. (2019). Leadership competencies revisited: A causal configuration analysis of success in the requirements phase of information systems projects. *Journal of Business Research*, 101(June 2018), 688–696. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.01.025>
- Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website. *Seminar Nasional Official Statistics*, 2022(1), 573–584. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454>

- Hartanto, W. K., Junaedi, D., & Kaburuan, E. R. (2019). Perancangan User Interface Game Angklung dengan Metode User Centered Design (Studi Kasus Saung Angklung Udjo). *Indonesian Journal on Computing (Indo-JC)*, 4(1), 85. <https://doi.org/10.21108/indojc.2019.4.1.273>
- Hasnan Hariri, D., Hannie, H., Purnamasari, I., & Singaperbangsa Karawang Abstract, U. (2022). Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 95–108.
- Ibraigheeth, M. A., & Fadzli, S. A. (2020). Software project failures prediction using logistic regression modeling. *2020 2nd International Conference on Computer and Information Sciences, ICCIS 2020*. <https://doi.org/10.1109/ICCIS49240.2020.9257648>
- Iqbal, M., Marthasari, G. I., & Nuryasin, I. (2020). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada Perancangan aplikasi Fitur Darurat. *Jurnal Repositor*, 2(8). <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i8.218>
- ISO. “ISO 13407:1999(en)”. 1999. Diakses Tanggal 14 Juli 2023 dari [https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std: iso:13407:ed-1:v1:en](https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:13407:ed-1:v1:en)
- Lauesen, S. (2020). IT Project Failures, Causes and Cures. *IEEE Access*, 8, 72059–72067. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2986545>
- Pratama, D. A. (2021). Design of Fish Sales Information System in Pt Xyz Using Laravel Framework. *Intelmatics*, 1(1), 32–36. <https://doi.org/10.25105/itm.v1i1.7808>
- Purnama, I. (2019). Perancangan Kamus Muslim Berbasis Smartphone Android Dengan Metode User Centered Design (Ucd). *Jurnal Informatika*, 5(3), 1–14. <https://doi.org/10.36987/informatika.v5i3.730>
- Rochmawati, I. (2019). ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM. *Visualita*, 7(2), 14. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1459/1006>
- Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus: Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3313–3321. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik>
- Sugosha, K. G., Andreswari, R., & Hardiyanti, M. (2021). Design and Implementation of User Interface and User Experience in Online Sales Applications At Sugosha Pharmacy With User Centered Design Method. *2021 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/ICACSIS53237.2021.9631344>

- Sukanto, R. A., Wibisono, Y., & Agitya, D. G. (2020). Enhancing The User Experience of Portal Website using User-Centered Design Method. *2020 6th International Conference on Science in Information Technology (ICSITech)*, 171–175. <https://doi.org/10.1109/ICSITech49800.2020.9392044>
- Sutikno, T. A., Hidayat, W. N., Na'im, A., Fahrani, A. H. S. Al, Ibrahim, E. S., Putri, & Utomo, W. M. (2021). User Interface Design for Counseling Guidance Applications of Vocational High School Through a User-Centered Design Approach. *2021 7th International Conference on Electrical, Electronics and Information Engineering (ICEEIE)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICEEIE52663.2021.9616919>
- Taufiq, A., Raharjo, T., & Wahbi, A. (2020). Scrum evaluation to increase software development project success: A case study of digital banking company. *2020 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2020*, 241–246. <https://doi.org/10.1109/ICACISIS51025.2020.9263235>
- Yuniarto, D., Firmansyah, E., Saeppani, A., & Junaedi, D. I. (2021). Information System Project Success based on User Experience at the Village Administration Office. *2021 9th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, 1–7. <https://doi.org/10.1109/CITSM52892.2021.9588978>