



Tersedia Online : <http://e-journals.unmul.ac.id/>

ADOPSI TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI (ATASI)

Alamat Jurnal : <http://e-journals2.unmul.ac.id/index.php/atasi/index>



Penerapan Metode *User Centered Design* Pada Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile Mo.Servis*

Afdinal Arif ^{1*)}, Hario Jati Setyadi ²⁾, Putut Pamilih Widagdo ³⁾, Muhammad Labib Jundillah ⁴⁾, Muhammad Rivani Ibrahim ⁵⁾, Islamiyah ⁶⁾, Akhmad Irsyad ⁷⁾

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

E-Mail : afdinal08arif@gmail.com ¹⁾; hariojati.setyadi@ft.unmul.ac.id ²⁾; pututpamilih@gmail.com ³⁾;

labibjundillah@gmail.com ⁴⁾; mrivani_ibrahim@ft.unmul.ac.id ⁵⁾; islamiyahunmul@gmail.com ⁶⁾;

akhmadirsyad@ft.unmul.ac.id ⁷⁾;

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 07 August 2024

Revised : 23 May 2025

Accepted : 29 May 2025

Available online : 10 June 2025

Keywords:

User Interface

User Experience

User Centered Design

Mo.Servis

System Usability Scale

ABSTRACT

In the rapidly evolving era of information technology, the demand for accessibility and convenience in accessing laptop service is increasing. Currently, there are still shortcomings in digital platforms that provide features to meet these needs. Mo.Servis is an application aimed at providing widespread access to quality computer service for users. This research aims to produce a UI/UX design for the Mo.Servis application that meets user needs using the user-centered design method. The stages of the user-centered design method include the initial stage, development stage, and final stage. The results of this research, using usability testing and the System Usability Scale as a questionnaire calculation method, show that the final score for the UI/UX design of the Mo.Servis mobile application is 90 with an adjective rating of "excellent". These results indicate that the UI/UX design of the Mo.Servis mobile application meets user needs.

ABSTRAK

Dalam era teknologi informasi yang berkembang pesat, kebutuhan akan aksesibilitas dan kenyamanan dalam mendapatkan layanan servis laptop semakin meningkat. Saat ini, masih ada kekurangan dalam hal *platform* digital yang menyediakan fitur untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Mo.Servis merupakan aplikasi yang bertujuan memberikan akses luas pada layanan servis komputer berkualitas bagi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain UI/UX aplikasi Mo.Servis yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *user centered design*. Tahapan dari metode *user centered design* meliputi tahap awal, tahap pengembangan dan tahap akhir. Hasil pengujian pada penelitian ini menggunakan *usability testing* dan *system usability scale* sebagai metode perhitungan kuisioner menunjukkan bahwa skor akhir pada perancangan UI/UX aplikasi *mobile* Mo.Servis ini mendapatkan skor 90 dengan *adjective ratings* "excellent". Hasil tersebut menunjukkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi *mobile* Mo.Servis sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci :

User Interface

User Experience

User Centered Design

Mo.Servis

System Usability Scale

APA style in citing this article:

A. Arif, H. J. Setyadi, and P. P. Widagdo, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Mo.Servis," *ATASI : Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 108-116, 2025.
<https://doi.org/10.30872/atasi.v4i1.1550>

2025 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.

1. PENDAHULUAN

Teknologi Laptop dan Komputer adalah salah satu produk teknologi yang sangat banyak digunakan dalam menunjang berbagai aktivitas pekerjaan sebuah institusi maupun perseorangan. Namun sejalan hal tersebut, tingginya ketergantungan aktivitas pekerjaan pada komputer akan berdampak langsung pada kemampuan kinerja perangkat tersebut. Terlebih lagi jika pengguna tidak memiliki pengetahuan yang cukup dalam menangani kerusakan sistem maupun perangkat keras tersebut, hal tersebut akan semakin memperburuk kinerja komputer atau laptop tersebut (Jafarudin, 2020).

Mo.Servis memulai dengan pendaftaran toko komputer, yang setelah verifikasi dapat menyediakan informasi lengkap layanan termasuk harga dan ulasan pelanggan. Pengguna dapat mencari layanan dengan fitur pencarian dan

*) Corresponding Author

<https://doi.org/10.30872/atasi.v4i1.1550>

2025 Adopsi Teknologi dan Sistem Informasi (ATASI) with CC BY SA license.

filter, serta melakukan pemesanan dan penjadwalan *online*. Mo.Servis bertujuan memberikan akses luas pada layanan servis komputer berkualitas bagi pengguna dan peluang pasar yang lebih besar bagi toko komputer, menjadi jembatan digital yang terhubung.

Untuk menciptakan pengalaman pengguna yang baik, digunakan *User Centered Design (UCD)* sebagai metodenya yang dimana keseluruhan proses perancangannya akan melibatkan pengguna untuk mengetahui kebutuhan dan fiturnya. Alasan penulis menggunakan metode UCD ini karena metode tersebut dapat membantu pengguna agar mendapatkan hasil desain tampilan yang mudah dimengerti oleh pengguna sehingga dapat digunakan dengan maksimal, karena UCD ini adalah metode yang memusatkan pengguna sebagai fokus poinnya dalam perancangan. Tujuan dari proses perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi Mo.Servis dengan menerapkan teknik desain pusat pengguna adalah untuk menciptakan sebuah wadah digital yang benar-benar dapat diandalkan dari segi layanan laptop dan komputer sehingga mampu memenuhi kebutuhan pelanggan.

2. TINJAUAN PUSAKA

A. Desain

Desain adalah proses kreatif pembentukan sesuatu yang memberikan keuntungan bagi konsumen. Proses desain dimulai dari riset dan pemahaman untuk menciptakan sesuatu yang tidak ideal, oleh karena itu, melibatkan unsur manusia. Sebuah desain, atau sketsa, dinyatakan berhasil (Nugroho Adi, 2021).

Desain menciptakan nilai dengan inovasi, meningkatkan fungsi, membedakan estetika, memperkuat merek dan menambahkan tenaga positif untuk pengalaman pelanggan, dan oleh karena itu desain memiliki peran yang besar dalam suatu organisasi. Desain memiliki besarnya yang signifikan dalam konektivitas bisnis terutama pada usaha kecil dan menengah karena dapat membantu dalam peningkatan komunikasi (Prabawa et al., 2023).

B. User Experience (UX)

User experience menggambarkan tentang bagaimana pengalaman pengguna mengalami dan berinteraksi pada produk atau layanan, UX tidak berfokus pada cara kerja teknis produk atau layanan, UX akan menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi pada produk atau layanan yang disuguhkan. Hal ini mencakup seberapa efisien, efektif, dan sederhana pengalaman pengguna dalam menerima informasi dari produk atau layanan tersebut.

UX dan UI adalah dua konsep yang berbeda namun saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. UX mencakup cakupan yang lebih luas daripada UI, UX mencakup hampir semua elemen dalam sebuah program atau situs web UX berfokus pada pengalaman pengguna selama mengalami atau berinteraksi dengan produk atau layanan, termasuk perasaan dan hambatan yang mereka hadapi. Oleh karena itu, riset dan observasi penting dilakukan sebelum merancang sebuah UX. Sementara itu, UI merupakan hasil akhir dari UX, yang mencakup elemen visual seperti warna, gambar dan animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Faisal et al., 2023).

C. User Interface (UI)

User interface adalah elemen dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dan akan berinteraksi secara langsung dengan pengguna. Dengan kata lain, *user interface* adalah bagian yang mencakup tampilan antarmuka serta memfasilitasi interaksi yang intuitif antara pengguna dan sistem. Selain itu, UI juga bisa dianggap sebagai hasil akhir yang berupa visual dari *user experience* (UX) yang dapat dilihat (Ardhiyanti & Mukharil Bachtiar, 2022).

D. Figma

Figma merupakan aplikasi editor grafis dan alat *prototyping* yang dikhususkan untuk merancang desain UI/UX, aplikasi ini berbasis web dan program aplikasi yang bisa dijalankan pada *operating system* windows dan Mac OS. Terdapat juga aplikasi pendamping yaitu figma mirror berbasis Android dan iOS yang berguna untuk melihat *prototyping* pada perangkat seluler seperti *mobile phone*.

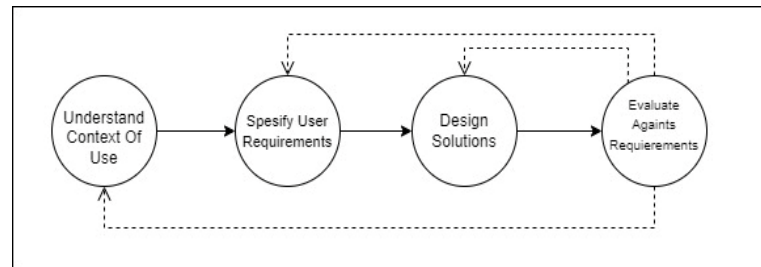
Figma dirancang untuk memfasilitasi pengguna untuk berkolaborasi dalam merancang suatu produk yang memungkinkan dikerjakan secara bersama dari berbagai lokasi yang sama atau berbeda. Aplikasi ini serupa dengan alat *prototyping* lainnya seperti sketch dan Adobe XD, yang membedakan figma dengan aplikasi serupa adalah kemampuan untuk mendukung kerja tim dalam satu proyek yang sama (Herniyanti et al., 2022).

E. Design System

Design system adalah sekumpulan komponen yang digunakan secara konsisten untuk menjaga kualitas dan keseragaman desain. *Designer* dapat menggunakan *asset* yang pada *design system* untuk menerapkan sekaligus menjaga konsistensi hasil daripada *design* tersebut. Selain itu, *design system* akan mempermudah proses desain dengan tidak melakukan pembuatan *asset* yang berulang, dengan begitu akan meningkatkan efisiensi dan konsistensi serta dapat memfasilitasi kolaborasi dalam tim yang besar (Anastasya Anirudha, 2022).

F. User Centered Design

User Centered Design (UCD) adalah merupakan metode dalam melakukan perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Dalam kaitannya dengan sistem informasi, UCD merupakan bagian dari SDLC (*System Development Life Cycle*), dengan begitu perancangan desain aplikasi yang dikembangkan menggunakan UCD akan selalu melibatkan calon pengguna sehingga diharapkan aplikasi ini akan mengikuti kebutuhan pengguna, pengguna tidak diharuskan mengubah kebiasaan mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut. Pada umumnya proses *User Centered Design (UCD)* melibatkan proses literasi, yaitu proses pengulangan dan evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya (Wijaya, 2021).



Gambar 1. Fase pada metode *User Centered Design*

G. Mo.Servis

Mo.Servis adalah sebuah inovatif aplikasi yang menghubungkan pengguna dengan berbagai toko komputer yang menyediakan jasa servis laptop dan komputer. Dengan Mo.Servis, pengguna dapat dengan mudah menemukan dan memesan layanan servis yang dibutuhkan untuk perangkat mereka tanpa harus repot mencari ke berbagai tempat.

Aplikasi ini memudahkan toko-toko komputer untuk mendaftar dan menawarkan jasa mereka kepada pelanggan potensial. Para penyedia jasa dapat memasukkan informasi lengkap mengenai keahlian mereka, jangkauan layanan, serta harga yang ditawarkan. Hal ini memberikan peluang yang adil bagi berbagai toko komputer, baik yang sudah mapan maupun yang baru berdiri, untuk dapat bersaing secara transparan.

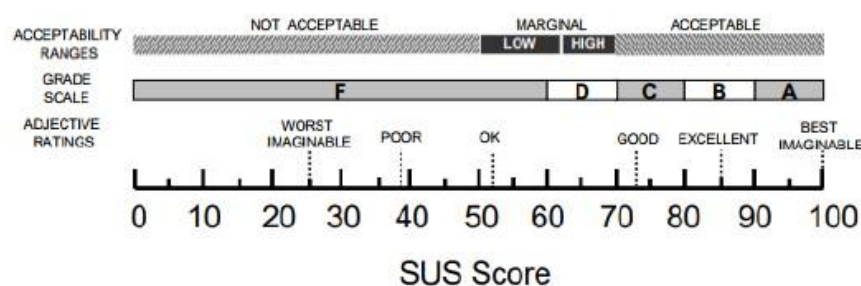
H. Usability Testing

Usability Testing adalah sebuah teknik yang memiliki tujuan untuk melakukan pengujian kepada sebuah sistem atau produk layanan dengan cara melakukan pengujian langsung kepada calon pengguna, sehingga bisa langsung mendapatkan umpan balik dari calon pengguna, penggunaan metode *Usability Testing* bertujuan untuk mendapatkan *feedback* dari calon pengguna untuk bahan evaluasi agar produk atau layanan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Usability testing memiliki tujuan yang sangat penting, *usability testing* memiliki fungsi yang sangat krusial di era digital yang terus berkembang ini. Dengan tingkat persaingan produk yang sangat ketat, sangat penting untuk memastikan bahwa produk yang kita tawarkan sudah sesuai dan bisa memberikan solusi kepada calon pengguna dan memberikan pengalaman yang baik. Produk atau layanan yang sulit diakses atau tidak memberikan solusi kepada pengguna akan berisiko tinggi membuat pengguna kehilangan minat dan berpindah ke alternatif yang lebih *user-friendly* (Andika Suryaputra, 2023).

I. System Usability Scale (SUS)

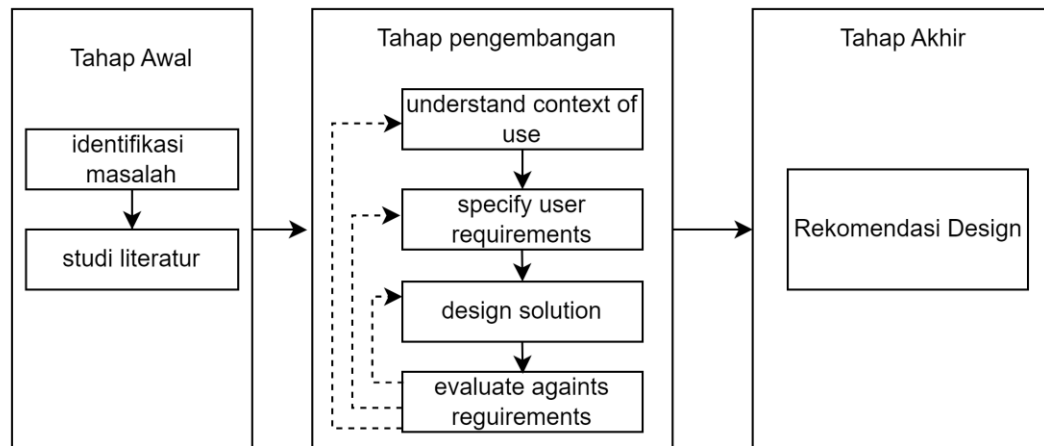
System Usability Scale adalah salah satu dari beberapa perangkat pengukuran teknik yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk atau layanan. Dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986, skala itu sendiri dapat menjadi salah satu teknik pengukuran tingkat kelayakan produk atau layanan dengan jenis yang beragam mulai dari *hardware*, *software*, *mobile app*, hingga *website*. Keunggulan teknik ini adalah bahwa itu mudah dioperasikan dan disukai oleh peserta, itu memberikan hasil yang akurat, dengan menggunakan teknik skala tata kelola sistem pada sampel penelitian kecil, dan itu telah terbukti valid dalam memutuskan apakah produk atau layanan tersebut digunakan dengan baik dan juga sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna (Shavira Andysa, 2022).



Gambar 2. Skala Penilaian Skor SUS

3. METODE PENELITIAN

Berikut adalah alur atau metodologi penelitian dengan menggunakan pendekatan *user centered design* (UCD) yang mengharuskan untuk melibatkan pengguna di setiap tahapannya.



Gambar 3. Metodologi penelitian

Pada kerangka metode *User Centered Design* terdapat 3 tahap yaitu tahap awal, tahap pengembangan dan tahap akhir :

1. Tahap awal
 - a) Identifikasi masalah, pada proses ini peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan terkait pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi saat ini.
 - b) Studi literatur, pada proses ini peneliti memahami metode perancangan desain yaitu *User Centered Design* yang berfungsi untuk mendukung proses yang akan dilakukan.
2. Tahap pengembangan
 - a) *Understand context of use*, pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi kepada calon pengguna aplikasi atau produk yang akan dibuat. Pada tahap ini akan dihasilkan *user persona* dan *paint point*.
 - b) *Specify user requirements*, pada tahap ini peneliti menentukan solusi berdasarkan permasalahan yang didapat pada proses sebelumnya. Pada tahap ini peneliti menghasilkan *user needs*.
 - c) *Design solution*, pada tahap ini dilakukan perancangan desain rekomendasi menggunakan aplikasi figma berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah didapat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini menghasilkan *low-fidelity wireframe* dan *high-fidelity mockup*.
 - d) *Evaluate against requirements*, Pada tahap ini peneliti mengevaluasi desain yang dibuat dengan melakukan pengujian kebermanfaatan dan perhitungan skala dengan menggunakan *system usability scale* (SUS). Tahap ini memprediksi bagaimana produk akan berkembang, apakah akan mencapai tahap terakhir atau akan mundur ke tahap tertentu untuk memenuhi target persyaratan pengguna.
3. Tahap akhir, tahap ini merupakan proses pengambilan keputusan dan menghasilkan rancangan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada proses ini menghasilkan rancangan *user interface* (UI) yang berupa *high-fidelity mockup* dan *prototype* desain tiap halaman atau bagian yang terdapat pada rancangan aplikasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan tahapan pada metode *User Cntered Design*, tahapan UCD berisikan tahap awal, tahap pengembangan dan tahap akhir. Untuk pengujian desain *prototype* menggunakan *system usability scale* (SUS).

1. Tahap awal

Berdasarkan hasil identifikasi dan studi literatur yang telah dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Terdapat indikasi pengguna sulit menemukan jasa layanan servis laptop dan komputer yang berkualitas dan terpercaya serta sulit menemukan layanan jasa servis laptop atau komputer di beberapa daerah yang menyebabkan pengguna terbatas mengakses jasa layanan servis laptop atau komputer.
2. Tahap pengembangan
 - a) *Understand context of use*

Setelah melakukan tahap awal yaitu observasi dan wawancara, peneliti menentukan calon pengguna aplikasi atau produk yang akan dibuat serta mengidentifikasi kebutuhan calon pengguna yang kemudian digunakan untuk menjadikan acuan dalam merancang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) sesuai kebutuhan pengguna.



Gambar 4. User persona



Gambar 5. Paint point

b) Hasil Specify User Requirements

Berdasarkan beberapa pertanyaan yang diajukan melalui observasi dan wawancara kepada beberapa responden pada tahap sebelumnya. Maka hasil daripada tahap ini adalah *user needs*.

Tabel 1. User needs

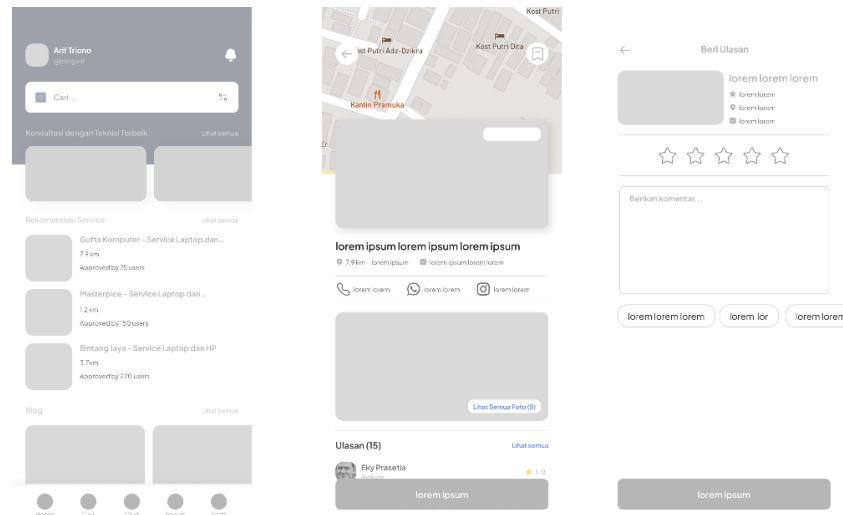
<i>Needs</i>	<i>Requirements</i>
Pengguna dapat melakukan konsultasi terkait permasalahan laptop atau komputer yang di alami dengan mudah dan fleksibel.	Penyediaan fitur <i>chat</i> konsultasi untuk memudahkan pengguna berkonsultasi terkait permasalahan laptop atau komputer.
Pengguna dapat menemukan lokasi penyedia jasa layanan servis laptop atau komputer terdekat yang berkualitas dan terpercaya.	Penyediaan fitur <i>find location</i> untuk memudahkan pengguna dalam menemukan tempat servis terdekat yang berkualitas dan terpercaya.
Pengguna dapat berinteraksi sesama pengguna terkait permasalahan laptop atau komputer yang di alami.	Penyediaan fitur membuat <i>thread</i> agar pengguna bisa berbagi pengalaman terkait permasalahan yang di alami.
Pengguna bisa mendapatkan edukasi terkait penggunaan laptop dan komputer.	Penyediaan fitur blog untuk menyajikan artikel berupa edukasi terkait laptop dan komputer.

Needs	Requirements
Pengguna dapat memberikan <i>feedback</i> atau ulasan balik terkait pelayanan yang diberikan oleh penyedia jasa servis.	Penyediaan fitur beri ulasan untuk pengguna dalam memberikan pendapat, saran atau masukan terhadap penyedia jasa servis.

c) Hasil tahap *design solution*

1) *Low-fidelity wireframe*

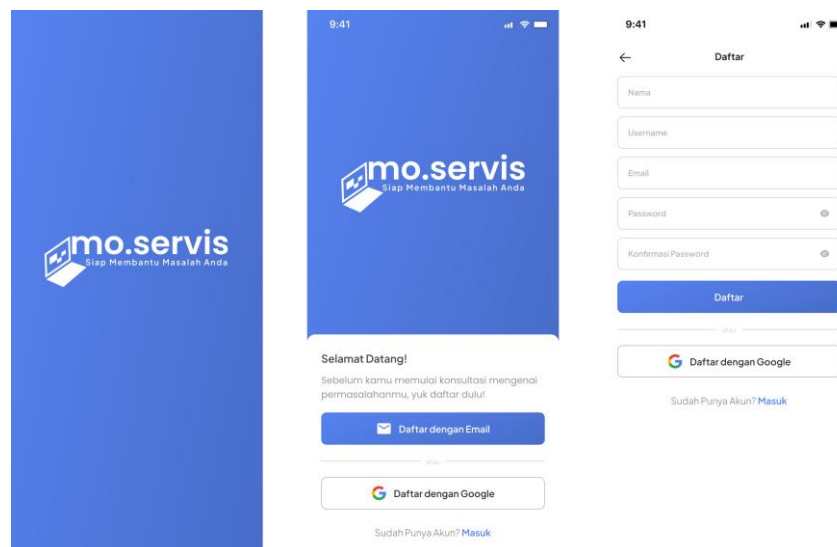
Wireframe merupakan sebuah kerangka berbentuk gambaran kasar dari desain sebelum diisi dengan aspek visual. Proses ini dilakukan untuk mempermudah peneliti menjaga konsistensi rancangan pada aplikasi Mo.Servis.



Gambar 6. *Wireframe* Mo.Servis

2) *High-fidelity mockup*

High-fidelity mockup dibuat berdasarkan hasil rancangan dari *low-fidelity wireframe* sebelumnya, hasil ini merupakan desain antarmuka yang telah diberikan elemen visual seperti gambar, ikon, dan warna.

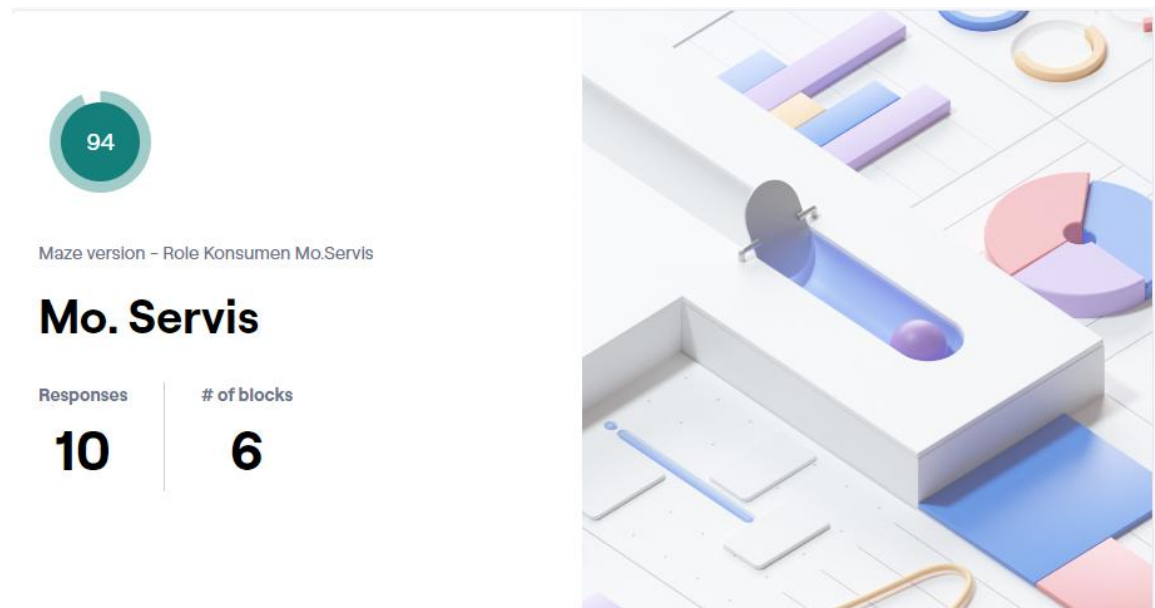


Gambar 7. *High-fidelity mockup* Mo.Servis

d) *Evaluate against requirements*

Pada tahap ini dilakukan pengujian desain yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna. Pengujian ini dilakukan kepada 10 responden. Proses pengujian ini dilakukan dengan 2 metode yaitu *usability testing* dan kuisioner *system usability scale* (SUS).

1) Hasil usability testing



Gambar 8. Skor akhir pengujian Mo.Servis pada *role* konsumen

2) Hasil kuisioner *system usability scale*

Kuisioner ini diberikan kepada 10 responden yang telah melakukan *usability testing* pada desain aplikasi Mo.Servis. Pertanyaan SUS berjumlah 10 pertanyaan dengan masing masing pertanyaan memiliki 5 pilihan jawaban yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu – ragu, setuju, dan sangat setuju. Berikut pertanyaan yang ada pada kuisioner SUS pada penelitian ini :

Tabel 2. Pertanyaan kuisioner *system usability scale* (SUS)

No.	Pertanyaan
1	Saya berpikir bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi Mo.Servis
2	Saya merasa aplikasi Mo.Servis rumit untuk digunakan.
3	Saya merasa aplikasi Mo.Servis mudah digunakan.
4	Saya perlu bantuan pengguna lain yang mengerti bagaimana menggunakan aplikasi Mo.Servis
5	Saya merasa fitur-fitur pada aplikasi Mo.Servis sudah berjalan dengan baik dan semestinya.
6	Saya pikir banyak hal pada aplikasi Mo.Servis tidak konsisten
7	Saya merasa pengguna lain akan memahami cara menggunakan aplikasi Mo.Servis dengan cepat.
8	Saya merasa aplikasi Mo.Servis ini membingungkan.
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi Mo.Servis
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Mo.Servis.

Hasil skor dari kuisioner SUS yang diberikan kepada responden setelah melakukan *usability testing* menggunakan maze dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3. Hasil kuisioner SUS

No	Responden	Usia	Skor Asli									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	22	4	1	5	2	5	1	5	1	4	2
2	Responden 2	22	4	2	4	2	4	1	4	1	5	1
3	Responden 3	21	4	2	4	2	5	1	4	2	4	2
4	Responden 4	23	5	1	5	1	5	2	4	1	5	1
5	Responden 5	22	4	1	5	1	5	2	5	1	5	2
6	Responden 6	23	5	1	5	2	4	1	5	2	5	2
7	Responden 7	22	5	1	5	2	5	1	5	1	4	1
8	Responden 8	22	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1
9	Responden 9	22	5	1	5	1	4	2	5	1	5	2
10	Responden 10	23	4	1	5	2	4	2	4	1	4	2

Data kuisioner SUS diatas akan diolah menggunakan aturan perhitungan skor SUS, berikut adalah hasil perhitungan skor kuisioner SUS :

Tabel 4. Hasil rata rata SUS

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	36	90
3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	34	85
3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	32	80
4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	95
3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	37	93
4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	36	90
4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	98
4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	93
3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	33	83
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											90

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil dilaksanakan dan melahirkan desain UI/UX sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan desain berpusat pada pengguna. Hasil uji coba menggunakan maze yang dilakukan pada 10 responden pada posisi *end-user* menghasilkan skor 94 dan pada posisi *service provider* menghasilkan skor 99. Dan secara keseluruhan hasil dari pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dengan nilai rata-rata adalah 90 dengan grade "*excellent*". Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa desain UI/UX dari aplikasi Mo.Servis sudah cukup dengan kebutuhan pengguna sesuai rumusan masalah dalam penelitian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya Anirudha. (2022, June 23). *Apa Itu Design System?* Sis.Binus.Ac.Id.
<https://Sis.Binus.Ac.Id/2022/06/23/Apa-Itu-Design-System/>
- Andika Suryaputra. (2023, June 13). *Pentingnya Usability Testing Dalam Dunia Ui/Ux.* Sis.Binus.Ac.Id.
<https://Sis.Binus.Ac.Id/2023/06/13/Pentingnya-Usability-Testing-Dalam-Dunia-Ui-Ux/>
- Ardhiyani, J., & Mukharil Bachtar, A. (2022). Analisis User Interface Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Untuk Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa)*, 15(2), 112–114.
<http://Repository.Unikom.Ac.Id/Id/Eprint/26323>
- Faisal, M., Muda, M. A., Septiana, T., & Komarudin, M. (2023). Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode User Centered Design Berbasis Web Pada Perhitungan Luasan Kumuh Balai Prasarana Permukiman

- Wilayah Lampung. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(2), 176–187.
<https://doi.org/10.23960/Jitet.V11i2.2921>
- Herniyanti, Hafidin, M. A. F., Prasetya, E., Shabrina, Dewi, R., & Kamila, V. Z. (2022). Analisis Perilaku Desainer Dalam Memanfaatkan Software Figma Untuk Mendesain. *Adopsi Teknologi Dan Sistem Informasi (Atasi)*, 1(2), 100–108. <https://doi.org/10.30872/Atasi.V1i2.374>
- Jafarudin, M. I. E. B. S. M. K. (2020). Analisa Kerusakan Laptop Di Service Center Laptop41 Ujungrusi (Kp). *Jurnal Teknik Komputer*, 1(1), 1–33. //Perpustakaan.Poltektegal.Ac.Id
- Nugroho Adi, S. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel>
- Prabawa, B., Aulia, R., Nandya, A. B., & Wicaksono, S. E. (2023). Penggunaan Desain Audit Sebagai Pengukuran Aktivitas Desain Pada Ukm Kabupaten Bandung. *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 8(2), 209. <https://doi.org/10.25124/Demandia.V8i2.5934>
- Shavira Andysa. (2022, February 7). *Mengenal System Usability Scale*. Binus University School Of Information System. <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/Mengenal-System-Usability-Scale/>
- Wijaya, S. A. (2021). *User Centered Design – School Of Information Systems*. Binus University School Of Information System. <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/User-Centered-Design/>