

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN UI/UX MENGGUNAKAN
METODE USER CENTERED DESIGN PADA MACKSONS STORE**

SKRIPSI

Skripsi diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar sarjana



Disusun oleh:

TAUFIK AKBAR

092023020021

**JAKARTA GLOBAL UNIVERSITY
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UUNo. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Depok, 26 Januari 2024
Mahasiswa,



Taufik Akbar

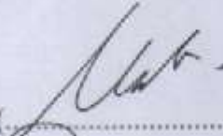
092023020021

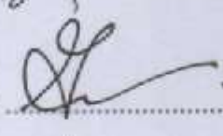
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Taufik Akbar
NIM : 92023020021
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : ANALISIS DAN PENGEMBANGAN UI/UX
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA MACKSONS
STORE

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Global Jakarta.

DEWAN PEMBIMBING

Pembimbing 1 : Untung Suprihadi, S.Kom., M.Pd ()

Pembimbing 2 : Onki Alexander, BCM., MIT ()

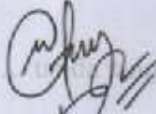
Ditetapkan di : Depok,
Tanggal : 13 Februari 2024


HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI


Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Taufik Akbar
NIM : 92023020021
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : ANALISIS DAN PENGEMBANGAN UI/UX
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA MACKSONS
STORE

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Global Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Ummy Gusti Salamah, S.ST., MIT ()

Penguji 2 : Risna Oktaviati, S.ST., MIT ()

Penguji 3 : Sani Salsabil, BCF., MCS ()

Ditetapkan di : Depok,

Tanggal : 13 Februari 2024

KATA PENGANTAR

Dengan rasa Syukur kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-nya, Kami berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Dan Pengembangan UI/UX Menggunakan Metode *User Centered Design* Pada Macksons Store”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik & Ilmu Komputer, Universitas Global Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Ummy Gusti Salamah S.ST, M.IT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik & Ilmu Komputer, Universitas Global Jakarta.
2. Bapak Untung Suprihadi S.Kom. M.Pd, selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan.
3. Bapak Onki Alexander BCM., M.IT, selaku Dosen Pembimbing 2 atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
4. Seluruh Dosen Jurusan Teknik Informatika Universitas Global Jakarta yang telah berbagi ilmu kepada penulis.
5. Keluarga besar, orang tua, saudara-saudara penulis, atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu diberikan selama ini
6. Keluarga besar Jakarta Global University (JGU), terutama teman-teman di Jurusan Teknik Informatika, atas dukungan, semangat, dan kerjasamanya.

Bekasi, 10 November 2023

Penulis

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Global Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Taufik Akbar
NPM : 92023020021
Program Studi : Teknik Informatika
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Global Jakarta **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (None-exclusive Royalty Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

ANALISIS DAN PENGEMBANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA MACKSONS STORE

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Non-eksklusif ini Universitas Global Jakarta berhak menyimpan, mengalih-media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 26 Januari 2024

Yang menandatangani


Taufik Akbar
092023020021

ABSTRAK

E-Commerce telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memberikan pelanggan akses mudah untuk berbagai produk. Macksons Store, sebagai *E-Commerce* yang fokus pada alat dan bahan bangunan menghadapi tantangan dalam meningkatkan pengalaman pengguna agar lebih efisien dan memuaskan. Penelitian ini menganalisis dan mengembangkan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) Makckson Store dengan menerapkan Metode *User Centered Design* (UCD). Metode UCD digunakan untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna. Langkah pertama melibatkan analisis pasar dan pengguna untuk memahami konteks pengguna dan persyaratan bisnis. Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, survei, dan observasi. Hasilnya memberikan wawasan tentang preferensi pengguna, hambatan saat berbelanja, dan harapan terhadap pengalaman pengguna. Berdasarkan analisis tersebut, proses desain dimulai dengan merancang wireframe dan prototipe untuk mendapatkan umpan balik awal dari pengguna. UCD memungkinkan iterasi desain berbasis umpan balik awal pengguna untuk mencapai solusi yang optimal. Aspek-aspek seperti navigasi, penataan produk, formulir pemesanan, dan pembayaran menjadi fokus utama dalam pengembangan UI/UX. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pengguna, meningkatkan konversi penjualan, dan memperkuat posisi Macksons Store di pasar *E-Commerce* alat dan bahan bangunan.

Kata kunci: *E-Commerce, User Centered Design, User Interface*

ABSTRACT

E-Commerce has become an integral part of everyday life, giving customers easy access to a variety of products. Macksons Store, as an E-Commerce site that focuses on tools and building materials, faces challenges in improving the user experience to make it more efficient and satisfying. This research analyzes and develops the user interface (UI) and user experience (UX) of the Makckson Store by applying the User-Centered Design (UCD) method. The UCD method is used to understand user needs and preferences. The first step involves market and user analysis to understand the user context and business requirements. Next, data collection was carried out through interviews, surveys, and observations. The results provide insight into user preferences, shopping barriers, and user experience expectations. Based on this analysis, the design process begins by designing wireframes and prototypes to get initial feedback from users. UCD enables initial user feedback-based design iteration to reach an optimal solution. Aspects such as navigation, product arrangement, ordering formulas, and payments are the main focus of UI/UX development. It is hoped that the results of this research will increase user satisfaction, increase sales conversions, and strengthen Macksons Store's position in the E-Commerce market for tools and building materials.

Keywords: *E-Commerce, User Centered Design, User Interface*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.1.1 Analisis.....	4
2.1.2 User Interface	4
2.1.3 User Experience	5
2.1.4 User Centered Design	6
2.1.5 Wireframe.....	8
2.1.6 Storyboard.....	9
2.1.7 System Usability Scale.....	9
2.1.8 Website	12
2.1.9 Wawancara	13
2.1.10 Sitemap.....	14
2.1.11 Sampel Penelitian.....	14
2.2 Tinjauan Penelitian Yang Relevan	14
BAB III.....	17

3.1 Diagram Alur Penelitian	17
3.2 Plan the User Centered Design Process	18
3.2.1 Studi Literatur	18
3.3 Understand and Specify Context of Use.....	20
3.3.1 Wawancara	22
3.4 Specify User and Organisational Requirement.....	22
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fitur dan Informasi	23
3.4.2 Pembuatan Sitemap.....	23
3.5 Product Design Solution	24
3.5.1 Storyboard.....	24
3.5.2 Wireframe.....	24
3.5.3 Prototype	24
3.6 Evaluate Design Against Requirement	25
3.7 Tahap Kesimpulan	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Product Design Solution	28
4.1.1 Pembuatan Storyboard	28
4.1.2 Pembuatan Wireframe.....	34
4.1.3 Prototyping.....	45
4.2 Evaluating The Design Solution	56
4.3 Pengujian Post Test dengan SUS	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Rumus Perhitungan Skor SUS.....	11
Gambar 3.1	Alur Penelitian.....	17
Gambar 3.2	Sitemap.....	24
Gambar 3.3	Kriteria SUS.....	26
Gambar 3.4	Aplikasi Web Macksons Store.....	26
Gambar 3.5	Diagram Lingkaran Kuesioner.....	27
Gambar 4.1	Storyboard Halaman Registrasi.....	28
Gambar 4.2	Storyboard Halaman Login.....	29
Gambar 4.3	Storyboard Halaman Utama.....	29
Gambar 4.4	Storyboard Halaman Profil Akun.....	30
Gambar 4.5	Storyboard Halaman Etalase Produk.....	30
Gambar 4.6	Storyboard Halaman Pencarian Produk.....	31
Gambar 4.7	Storyboard Halaman Informasi Produk.....	31
Gambar 4.8	Storyboard Halaman Keranjang.....	32
Gambar 4.9	Storyboard Halaman Pembayaran.....	32
Gambar 4.10	Storyboard Halaman Transaksi.....	33
Gambar 4.11	Storyboard Halaman Detail Transaksi.....	33
Gambar 4.12	Wireframe Registrasi.....	34
Gambar 4.13	Wireframe Login.....	35
Gambar 4.14	Wireframe Halaman Utama.....	36
Gambar 4.15	Wireframe Profil Akun.....	37
Gambar 4.16	Wireframe Etalase Produk.....	38
Gambar 4.17	Wireframe Pencarian Produk.....	39
Gambar 4.18	Wireframe Informasi Produk.....	40
Gambar 4.19	Wireframe Keranjang.....	41
Gambar 4.20	Wireframe Pembayaran.....	42
Gambar 4.21	Wireframe Transaksi.....	43
Gambar 4.22	Wireframe Detail Transaksi.....	44
Gambar 4.23	Prototype Halaman Registrasi.....	45
Gambar 4.24	Prototype Halaman Login.....	46
Gambar 4.25	Prototype Halaman Utama.....	47
Gambar 4.26	Prototype Halaman Profil Akun.....	48
Gambar 4.27	Prototype Halaman Etalase Produk.....	49
Gambar 4.28	Prototype Halaman Pencarian Produk.....	50
Gambar 4.29	Prototype Halaman Informasi Produk.....	51
Gambar 4.30	Prototype Halaman Keranjang.....	52
Gambar 4.31	Prototype Halaman Pembayaran.....	53
Gambar 4.32	Prototype Halaman Transaksi.....	54
Gambar 4.33	Prototype Halaman Detail Transaksi.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Pertanyaan SUS.....	10
Tabel 2.2.	Kriteria Penilaian Kuesioner.....	10
Tabel 2.3.	Contoh Koresponden.....	12
Tabel 3.1.	Studi Literatur Sejenis.....	18
Tabel 3.2.	Tabel Pernyataan System Usability Scale.....	22
Tabel 3.3.	Tabel Kebutuhan Fitur dan Informasi.....	23
Tabel 3.4.	Kriteria SUS.....	25
Tabel 4.1.	Tabel Kuesioner Post Test SUS	56
Tabel 4.2.	Hasil Konversi Nilai SUS.....	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin canggih di era globalisasi saat ini mengharuskan individu dengan kemampuan yang unggul dalam bidang komputerisasi, baik dalam pendidikan maupun dunia bisnis. Pemanfaatan komputer telah meluas ke berbagai sektor seperti pendidikan, kesehatan, pemerintahan, swasta, dan bidang lainnya. Selain itu, komputer juga berperan sebagai alat pengolahan data yang krusial. Keberadaan internet juga memungkinkan akses mudah terhadap informasi, memudahkan pengguna dalam mencari dan memanfaatkannya untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas.

E-Commerce adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari Perusahaan ke Perusahaan dengan computer sebagai perantara transaksi bisnis. *E-Commerce*, dikenal juga sebagai Ecom, Emmerce, atau EC, mengacu pada proses bisnis yang terjadi secara berkala melalui penggunaan metode transmisi data elektronik seperti Electronic Data Interchange (EDI), email, papan buletin elektronik, mesin faksimili, dan Electronic Funds Transfer. Ini terkait dengan berbagai transaksi seperti pembelian online, perdagangan saham secara daring, transaksi surat berharga, unduhan dan penjualan perangkat lunak, dokumen, grafik, musik, dan sebagainya. *E-Commerce* ialah transaksi bisnis yang melibatkan pertukaran nilai yang dilakukan melalui teknologi digital (Piana Fathurohman, 2019). *E-Commerce* bertujuan untuk memudahkan transaksi jual beli secara online, sehingga transaksi penjualan dan pembelian tidak harus bertatap muka dan dapat dilakukan jarak jauh dengan *E-Commerce* waktu dalam proses transaksi jual beli menjadi lebih efisien Aplikasi *E-Commerce* sendiri didukung dengan desain UI/UX yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Pentingnya fokus pada Desain Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna (UI/UX Design) dalam tahap reservasi adalah untuk menciptakan rasa percaya pada pengguna. Oleh karena itu, dalam proses pembuatan situs web, interaksi langsung dengan calon pengguna sangat penting guna mendapatkan umpan balik yang positif. Selain itu,

perlu juga memperhatikan elemen inti yang diperlukan, yaitu fungsi dan tujuan, dengan tujuan meningkatkan kepuasan pengguna.

PT. Macksons Mandiri Indonesia mempunyai *E-Commerce* yang disebut Macksons Store. Macksons Store merupakan aplikasi jual beli berbasis web yang menjual berbagai bahan dan alat bangunan kepada pelanggan.

Dari hasil riset dalam bentuk survey berupa kuesioner dengan menerapkan metode System Usability Scale kepada 30 partisipan, terungkap bahwa aplikasi ini masih menghadapi beberapa masalah yang dihadapi oleh pelanggan saat mengunjungi situs web. Beberapa permasalahan meliputi fitur-fitur tertentu, seperti deskripsi produk yang kurang rinci, dan kesan responsif yang kurang optimal pada tampilan situs web.

Demi menciptakan situs web/aplikasi dengan antarmuka yang menarik dan memenuhi kebutuhan pengguna, diperlukan Upaya perancangan perbaikan. Upaya perancangan ini dimaksudkan untuk memberikan rekomendasi terkait tampilan antarmuka yang lebih baik. Dalam proses ini, peneliti menerapkan metode User Centered Design untuk mengembangkan pengalaman pengguna yang sesuai dengan kebutuhan mereka. User Centered Design (UCD) adalah pendekatan atau teknik yang mengutamakan pengguna sebagai fokus utama dalam tahap pengembangan sistem. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem atau produk yang dihasilkan.

Dalam konteks ini, strategi UCD dapat diimplementasikan melalui serangkaian langkah. Langkah-langkah ini bisa melibatkan interaksi langsung dan kolaboratif dengan pengguna, atau bahkan menggandeng mereka sebagai mitra dalam proses perancangan. Pendekatan ini dapat diterapkan melalui metode survey atau wawancara, sehingga pengguna dapat secara rinci membagikan pengalaman mereka. Data mengenai karakteristik pengguna ini kemudian dapat menjadi landasan dalam tahap ini. Pendekatan ini menjadi dasar untuk merancang kerangka perbaikan serta mengevaluasi tampilan antarmuka, berkat pendekatan yang menempatkan pelanggan sebagai fokus utama dalam pengembangan sistem.

Dari hasil penelitian tersebut, diharapkan mampu menghasilkan rekomendasi desain yang mampu mengatasi permasalahan yang teridentifikasi melalui pra-tes berupa survei. Selain itu, diharapkan mampu menghasilkan tampilan antarmuka pengguna yang lebih unggul daripada sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menganalisis dan mengembangkan UI/UX dengan User Centered Design pada Macksons Store?
2. Bagaimana meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan aplikasi Macksons Store dari UI dan UX?
3. Bagaimana mengimplementasikan pendekatan User Centered Design untuk mengembangkan Macksons Store agar sesuai kebutuhan pelanggan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Membuat rekomendasi desain antarmuka pengguna (UI/UX) untuk Aplikasi Macksons Store berdasarkan hasil analisis melalui penerapan metode User Centered Design.
2. Meningkatkan daya tarik serta kemudahan dari Macksons Store dengan mengubah UI dan UX kompatibel *mobile device* yang lebih responsif dan informatif menggunakan metode User Centered Design
3. Menerapkan pendekatan User Centered Design untuk mengembangkan desain aplikasi Macksons Store yang lebih menarik dan informatif.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Pengembangan UI/UX pada aplikasi Macksons Store pada penelitian ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan informasi yang diperlukan pengguna.
2. Menciptakan user experience yang mudah digunakan dengan *mobile device* dan meningkatkan daya tarik pelanggan baru untuk perusahaan.
3. Penelitian ini dapat menjadi manfaat bagi peneliti selanjutnya dalam merancang sebuah sistem dengan memperhatikan aspek UI dan UX.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam analisis dan pengembangan UI/UX Aplikasi Macksons Store ditetapkan untuk memfokuskan penelitian pada aspek-aspek tertentu. Pertama, penelitian akan terbatas pada rancangan tampilan berbasis *mobile* sehingga akan difokuskan pada pengalaman pengguna perangkat seluler. Kedua, analisis *usability design* UI menggunakan metode kuesioner, membatasi pendekatan pengumpulan data pada tanggapan langsung dari responden. Ketiga, penelitian ini hanya menghasilkan UI/UX *prototype*, mengabaikan implemmentasi fungsional aplikasi sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggitama, D. R., Tolle, H., & Azzahra, A. M. (2018). "Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi EzyPay". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(12), 6152–6159. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3543>
- Aziza, R. F. A., & Hidayat, Y. T. (2019). "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation". *Jurnal Tekno Kompak*, Vol.13, No.1.
- Dakhilullah, D. A., & Suranto, B. (2022). "Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star". Vol.3, No.2.
- Dinda Prakoso, I., Sudarma, M., & Arsa Suyadnya, I. M. (2019). "Rancang Bangun Sistem Pelaporan Pelanggaran Parkir Berbasis Android". *Jurnal SPEKTRUM*, 6(2), 130. <https://doi.org/10.24843/spektrum.2019.v06.i02.p18>
- Djunaedi, R. R., Defriani, M., & Muttaqien, M. R. (2022). "User Interface and User Experience Design of Sales Application Mobile Using User Method Centered Design on CV. MK Sejahtera". *Research in Information Systems and Technology*, Vol. 3, No. 1.
- Ferdianto. (2019, June 19). *Pengenalan User and Experience Design*. Retrieved from Binus University: [https://sis.binus.ac id/2019/06/19/pengenalan-user-experience-design/](https://sis.binus.ac.id/2019/06/19/pengenalan-user-experience-design/)
- Firmansyah, D. & Dede. (2022). "Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Ghiffari Al Abudzar, Darwiyanto, E., & Junaedi, D. (2019). "Perancangan Ulang User Interface Website Politeknik Kesehatan Makassar Menggunakan Metode User-Centered Design". *e-Proceeding of Engineering*: Vol.6, No.1 April 2019
- Indra Bastian, R. D. (2018). "Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data".

ResearchGate, 1 - 2.

- M. Z. Aziz, “Rekomendasi User Interface Game Edukasi untuk Anak Usia Dini (4-6 tahun) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J. CoreIT*, vol. 6, no. 1, pp. 1–7, 2020.
- Purwati, A. D. & Jemakmun. (2020). “Evaluasi *Usability Website* Menggunakan *System Usability Scale*”. *Bina Darma Conference on Computer Science*, Vol.1, No. 3.
- Ramadhan, R., Lestari L.B, P., & Fattah, F. (2021). Pemanfaatan User Centered Design (UCD) Untuk Pengembangan Website Pelayanan Administrasi Domisili Penduduk Kecamatan Tomia. *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam (BUSITI)*, 2(4), 245-254. Doi:<https://doi.org/10.33096/busiti.v2i4.987>
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- Rochmawati, I. (2019). “Analisis *User Interface* Situs Web *Iwearup.com*”. *Visualita*, vol. 7, no. 2, pp. 31-44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>
- Segara, A. (2019). “Penerapan Pola Tata Letak (*Layout Pattern*) pada *Wireframing* Halaman Situs *Web*”. <https://doi.org/10.61344/magenta.v3i01.45>
- Stefanus, M., & Andry, J. F. (2020) “Pengembangan Aplikasi *E-Learning* Berbasis Web Menggunakan Model *Waterfall* Pada SMK STRADA 2 Jakarta”. *Jurnal Fasilkom*, Vol.10, No.1.
- Widayanti, R., & Maknunah, J. (2021). “Analisis Website STIMATA Menggunakan *System Usability Scale (SUS)*”. *Jurnal Ilmiah Komputasi*. 20, 3 (Aug. 2021), 331–338.
- Yunus, A. (2018). “Perancangan Desain *User Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi Siakad dengan Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)* Pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya”.
- Zulkarnain, A. (2019). “Penerapan *Mobile-First Design* pada Antarmuka *Website* Profil Sekolah Menggunakan Metode *Human-Centred Design* (Studi Kasus: SMPN 21 Malang)”. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, Vol.13, No. 2.