

Contents list available at www.jurnal.unimed.ac.id

CESS
(Journal of Computing Engineering, System and Science)

journal homepage: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/cess>



Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu Dengan Pendekatan *User Centered Design* (UCD)

Designing User Interface and User Experience for the Quiz Application Seberapo Palembang Kamu Using a User Centered Design (UCD) Approach

Rasmila^{1*}, Andri Ramadoni², Alex Wijaya³, Siti Sauda⁴

^{1,2,3,4} Universitas Bina Darma (10pt)

Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30111

email: ¹rasmila@binadarma.ac.id, ²andriramadoni08@gmail.com, ³alex_wj@binadarma.ac.id,

⁴siti_sauda@binadarma.ac.id

ABSTRAK

Pengenalan terhadap budaya Kota Palembang seharusnya sudah diperkenalkan saat masih menginjak masa kanak-kanak, yang merupakan masa pembelajaran tentang kehidupan di sekitarnya dan diharapkan generasi penerus dapat memahami dan menghargai warisan budaya tersebut sehingga budaya Palembang dapat terus hidup dan terjaga kelestariannya di masa depan, kurangnya kesadaran tentang budaya asli Kota Palembang di kalangan remaja maupun anak-anak sejak usia dini, disebabkan oleh pengaruh budaya luar yang menawarkan konten dan teknologi yang lebih menarik. Hal ini memberikan ide kepada penulis yaitu bagaimana membuat sebuah media yang dapat menarik minat masyarakat untuk mengenal kebudayaan daerah Kota Palembang salah satunya dapat memanfaatkan aplikasi *mobile* dengan pendekatan *user interface user experience* sebagai dasar untuk menentukan alur dan fungsionalitas aplikasi kuis yang berisikan konten sejarah, kebudayaan, ciri khas terhadap Kota Palembang. Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh desain antarmuka Kuis Seberapo Palembang Kamu, penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) yang fokus pada aspek antarmuka dan pengalaman pengguna. UCD terdiri dari empat tahapan yaitu *Understand context of use*, *Specify User Requirements*, *Design Solution*, dan *Evaluate design against user requirement*. Setelah tahapan ini diselesaikan, aplikasi dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan diuji menggunakan kuesioner untuk mengevaluasi hasil desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *mobile* Kuis Seberapo Palembang Kamu telah berhasil dirancang dan divalidasi oleh calon pengguna.

Kata Kunci: *Budaya, Kuis, user interface, user experience, user centered design.*

ABSTRACT

Introduction to the culture of Palembang City should have been introduced while still in childhood, which is a period of learning about life around it and it is hoped that the next generation can understand and appreciate this cultural heritage so that Palembang culture can continue to live and maintain its sustainability in the future, lack of awareness about the original culture of Palembang City among teenagers and children from an early age, due to outside cultural influences that offer more interesting content and technology. This gives the author an idea, namely how to create a media that can attract people's interest in getting to know Palembang's regional culture, one of which can be utilizing a mobile application with a user interface user experience approach as a basis for determining the flow and functionality of a quiz application that contains historical, cultural, feature content. unique to the city of Palembang. The purpose of this study was to obtain an interface design for the Seberapo Palembang Kamu Quiz, this study used the User Centered Design (UCD) method which focuses on aspects of the interface and user experience. UCD consists of four stages, namely Understand context of use, Specify User Requirements, Design Solution, and Evaluate design against user requirements. After these stages are completed, the application is designed according to user requirements and tested using a questionnaire to evaluate the design results. The results of the study show that the Kuis Seberapo Palembang Kamus mobile application has been successfully designed and validated by prospective users.

Keywords: *Culture, Quiz, user interface, user experience, user centered design.*

1. PENDAHULUAN

Kuis Seberapo Palembang Kamu merupakan sebuah system yang dirancang khusus untuk menimbulkan kesadaran pada masyarakat khususnya anak muda yang ada di Kota Palembang dalam mempelajari sejarah, adat dan budaya Kota Palembang itu sendiri. Berkembangnya teknologi informasi tidak dapat dihindarkan lagi mengingat semua orang saat ini sedang sibuk terhadap ponsel atau handphone yang ada pada genggamannya sendiri untuk mengetahui informasi-informasi dari luar yang bahkan kita tidak dapat memilih baik atau buruknya sebuah informasi. Penelitian ini dilandasi dengan ketergantungan masyarakat khususnya anak muda yang ada di Kota Palembang dapat mengkombinasikan teknologi informasi dengan pengangkatan sejarah, adat dan budaya Kota Palembang.

Sejarah, adat dan budaya khas Kota Palembang sangat beranekaragam dan menarik untuk kita ketahui bersama, Akan tetapi kurangnya kesadaran masyarakat terhadap budaya asli Kota Palembang khususnya dikalangan remaja maupun anak-anak sejak usia dini, disebabkan oleh pengaruh masuknya budaya luar yang dapat menawarkan konten dan teknologi yang lebih menarik dan lebih terbaru.

Berdasarkan dari semua permasalahan yang terjadi, sangat perlu sebuah media yang dapat menarik minat masyarakat untuk mengenal sejarah, adat dan budaya Kota Palembang, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi berbasis mobile dengan membuat suatu aplikasi kuis mengenai budaya Kota Palembang. Tentunya dalam pembuatan aplikasi *mobile* tersebut tentunya akan melalui beberapa tahapan atau proses alur dalam perancangan aplikasi agar dapat dinikmati oleh pengguna, dibutuhkan suatu proses untuk menyesuaikan warna, *icon*, tata letak, dan tombol menarik sehingga pengguna merasa tertarik dan nyaman dengan tampilan dan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi. Untuk meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi, Pada tahapan awal akan dilakukan perancangan *User Interface* yang menarik dan

memperhatikan pemilihan warna yang tepat. Hal ini bertujuan untuk menciptakan tampilan aplikasi berbasis mobile yang nyaman di mata dalam penggunaan aplikasi dan pengalaman pengguna yang optimal dengan memperbaiki kegunaan serta kesenangan dalam interaksi antara pengguna dan aplikasi., *User Experience* mencakup keseluruhan elemen dari suatu aplikasi termasuk di dalamnya memastikan aplikasi tersusun dengan baik, dan pengguna mudah berpindah dari halaman ke halaman lain serta melakukan evaluasi pengalaman pengguna untuk dilakukan perbaikan terhadap *User Interface* pada Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu.

2. TINJAUAN TEORI

2.1. User Experience

User Experience (UX) adalah tentang bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan secara keseluruhan. Ini termasuk persepsi pengguna, emosi, preferensi, dan tanggapan terhadap pengalaman. Dalam praktiknya, penelitian pengguna, pengumpulan data, dan pengujian desain dilakukan untuk memastikan bahwa produk atau layanan yang dikembangkan memenuhi harapan dan kepuasan pengguna. Dengan UX yang baik, pengguna dapat mengalami kepuasan, efisiensi, dan kemudahan penggunaan yang lebih tinggi. Sebaliknya, UX yang buruk dapat menyebabkan frustrasi, ketidakpuasan, dan penolakan terhadap produk atau layanan. Mengutamakan pengalaman pengguna yang baik melalui perancangan UX yang tepat dapat membantu mencapai kesuksesan produk atau layanan dengan memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna secara efektif, .[1]– [3].

2.2. User Interface

User Interface atau yang biasa disingkat UI adalah disiplin ilmu yang berhubungan dengan tampilan grafis dari sebuah website atau aplikasi. UI mencakup elemen-elemen seperti tombol yang akan di klik oleh pengguna, teks, gambar, kotak input teks, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Selain itu, UI juga termasuk dalam desain layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. Desainer UI bertanggung jawab merancang semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web, dan menentukan apa yang ditampilkan di halaman web. Beberapa elemen visual yang harus diperhatikan oleh seorang desainer UI adalah skema warna, bentuk tombol, dan jenis font yang digunakan untuk teks. Dengan merancang tampilan yang baik, desainer UI dapat meningkatkan loyalitas pengguna. Istilah UI biasanya digunakan untuk menggantikan HCI (Human-Computer Interaction). Semua yang ditampilkan di layar, seperti membaca dokumen atau memanipulasi dengan mouse atau keyboard, merupakan bagian dari user interface.[4]– [8].

2.3. Kuis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kuis didefinisikan sebagai bentuk ujian atau tulisan yang singkat. Kuis juga bisa diartikan sebagai permainan teka-teki dengan hadiah sebagai pemenangnya. Menurut beberapa ahli, kuis adalah bentuk permainan atau olahraga pikiran yang meminta para pemain (individu atau tim) untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Kuis juga sering digunakan sebagai penilaian singkat dalam pendidikan atau bidang lain untuk mengukur peningkatan dalam pengetahuan, kemampuan, atau keterampilan[9], [10].

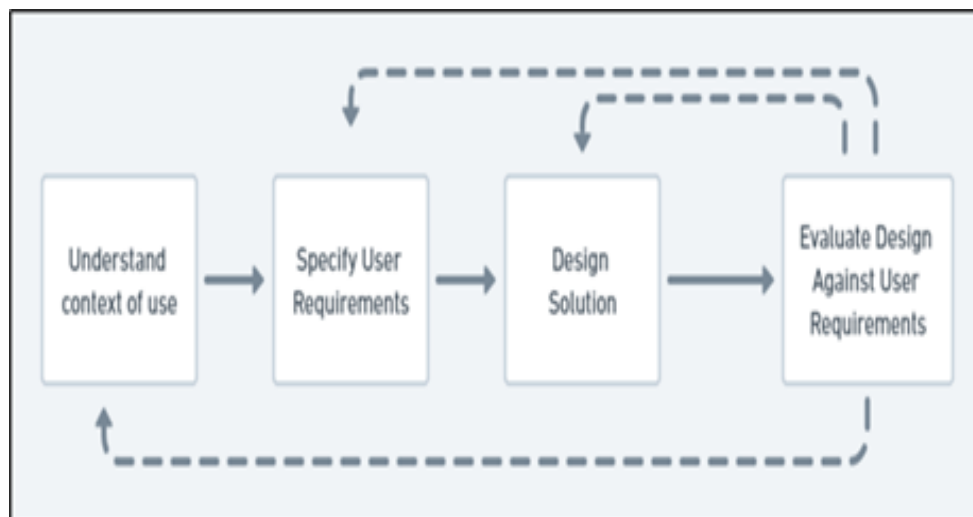
3. METODE

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan tiga teknik yaitu observasi, kuesioner, dan studi literatur. Observasi dilakukan pada tahap awal dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan sebagai bahan penelitian. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dalam perancangan aplikasi. Sedangkan studi literatur meliputi jurnal, karya ilmiah, dan sumber pustaka lainnya yang dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini.

3.2. Metode Pengembangan

Penelitian ini akan menggunakan metode *user centered design* (UCD) dalam melakukan pendekatan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi kuis Seberapa Palembang Kamu. UCD adalah suatu proses desain yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna. Desain dirancang dengan memperhatikan perilaku pengguna dalam menggunakan produk, baik dengan maupun tanpa produk. Tujuannya adalah agar produk yang dikembangkan dapat memberikan manfaat serta kemudahan bagi pengguna. Tujuan dari UCD adalah untuk menciptakan produk yang memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna dengan memperhatikan keterbatasan dan kebutuhan mereka. Dengan melibatkan pengguna dalam proses desain, produk yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih baik dan memuaskan bagi pengguna[11]– [13]. Tahapan penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan *User Centered Design*

1. *Understand context of use*, Dalam tahapan ini, peneliti akan melakukan identifikasi terhadap calon pengguna aplikasi dengan menggunakan metode observasi guna memperoleh informasi yang dibutuhkan dan membuat user persona untuk memberikan gambaran dari karakteristik dan perilaku calon pengguna.
2. *Specify User Requirements*, Menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan fungsional yang cocok dengan preferensi dan keinginan dari user, poin yang dikerjakan yaitu membuat wireframe, dan userflow.
3. *Design Solution*, pada tahapan ini mendesain aplikasi yang dikembangkan dengan purwarupa dan didesain sesuai dengan kebutuhan pengguna.
4. *Evaluated design against user requirement*, mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna. Metode kuesioner digunakan sebagai alat pengukuran efektivitas dan

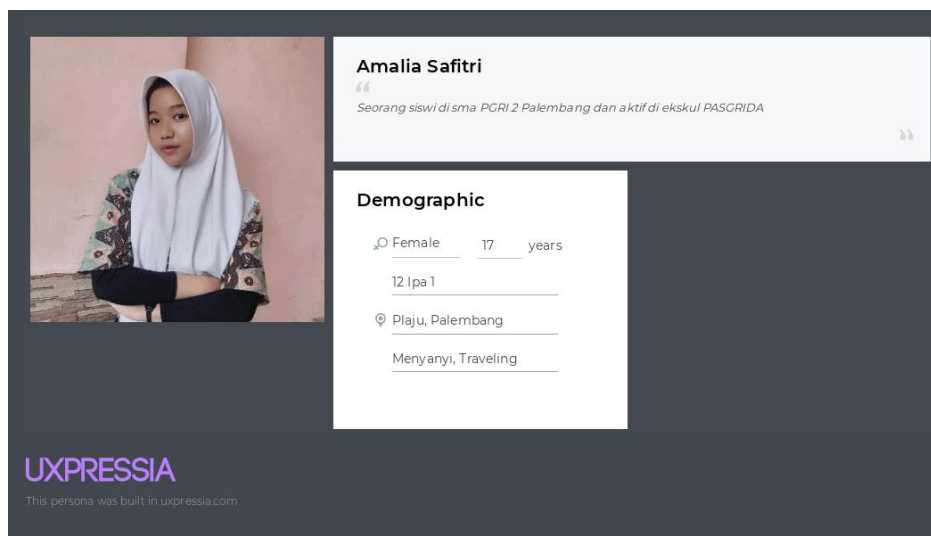
kepuasan pengguna dalam mengevaluasi hasil perancangan aplikasi yang telah diimplementasikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini, Pemanfaatan Metode *User Centered-Design* pada perancangan User Interface User Experience Aplikasi Seberapo Palembang Kamu akan dipaparkan secara bertahap sesuai dengan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Metode UCD memastikan bahwa desain yang dihasilkan mengadaptasi perilaku dan kebutuhan pengguna, sehingga dapat menghasilkan produk yang bermanfaat dan mudah digunakan.

4.1. *Specify Context of Use*

Tahap ini melibatkan penentuan kriteria dan karakteristik pengguna yang tepat untuk menggunakan sistem, dengan menggunakan user persona sebagai alat presentasi hasilnya. User persona digunakan untuk menggambarkan pengguna target aplikasi yang akan menjadi standar untuk kebutuhan pengguna. Berikut user persona dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. *User Personal*

Tahapan *User Personal* menentukan responden siapa yang tepat dalam melakukan evaluasi terhadap penelitian ini dengan pengalaman kepuasan pengguna dari Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu. Terdapat 30 Siswa/Siswi SMA 2 Palembang yang akan menjadi responden dari penelitian ini dan semuanya telah sesuai dengan pain points untuk membagikan pengalaman dalam menggunakan aplikasi kuis tersebut.

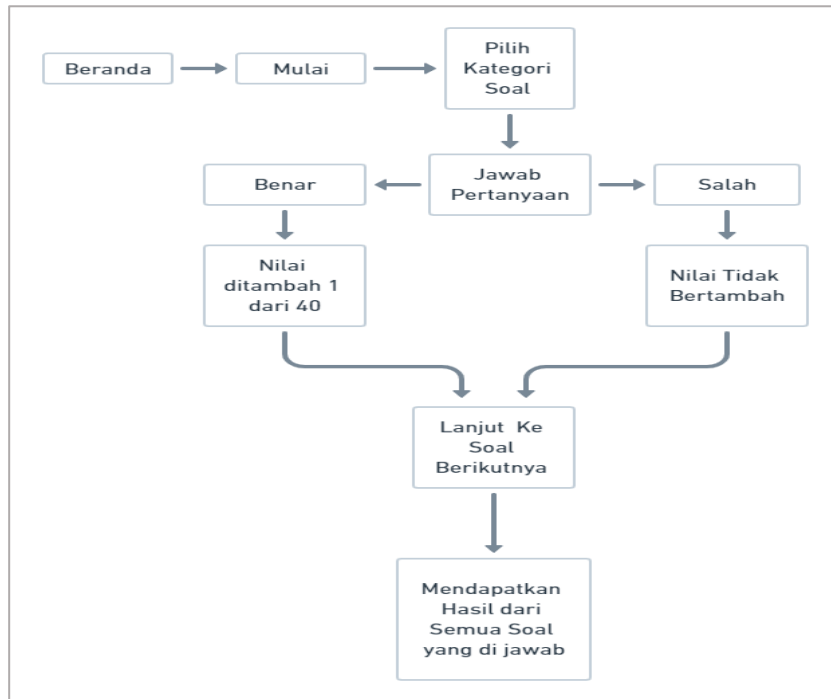
4.2. *Specify User Requirements*

Menentukan kebutuhan pengguna seperti fitur atau fungsionalitas yang dibutuhkan dalam perancangan sistem.

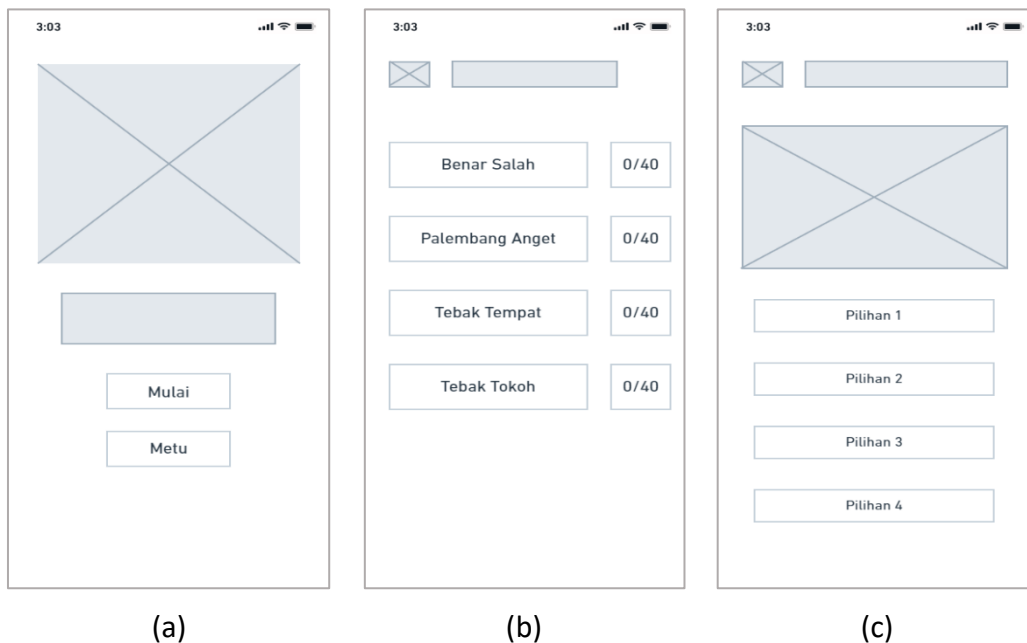
1. Memberikan konten kuis yang berisikan soal tentang mulai dari Sejarah, Adat, Kebudayaan, Ciri khas, Tokoh, dan Tempat yang ada di Kota Palembang.
2. Pada bagian halaman pertanyaan dibuat perbedaan dari hasil jawaban benar atau salah.
3. Halaman utama yang sederhana untuk dimengerti pengguna, dengan mengedepankan fungsional dari aplikasi kuis yaitu mengenalkan Sejarah, adat dan budaya Kota Palembang

4. Tampilan struktur navigasi konsisten dan tidak menyulitkan pengguna.
5. Aplikasi menggunakan bahasa daerah Palembang.

Berdasarkan dari kebutuhan dari user personal, terbuatlah *user flow* atau alur penggunaan sistem sebagai navigasi pedoman pengguna dalam melakukan kegiatan didalam aplikasi kuis seberapa Palembang kamu dan *wireframe* digunakan untuk menampilkan kerangka dari tampilan user interface yang akan dirancang. Dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.



Gambar 3. User Flow atau Alur Penggunaan



Gambar 4. Wireframe Halaman Beranda (a) Wireframe Halaman Kategori (b) Wireframe Halaman Pertanyaan (c)

4.3 Design Solution

Pada tahapan ini, dilakukan perancangan solusi dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dirancang lah antarmuka aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu dengan menggunakan tools Figma pada layar berukuran 390px x 844px. Desain antarmuka menggunakan warna biru dan putih sebagai warna dominan dengan tema clean design. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi adalah bahasa Palembang, karena materi yang disajikan berasal dari Kota Palembang dan sudah dikenal dan dipahami oleh pengguna. Berikut hasil dari perancangan antarmuka aplikasi tersebut:

a. Tampilan Halaman *Home*

Tampilan Halaman Home menyambut *user* dengan menampilkan ikon dari kota Palembang yaitu Jembatan Ampera dan tombol mulai untuk memulai Kuis. Dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Antarmuka *Home*

b. Tampilan Halaman Kategori Kuis

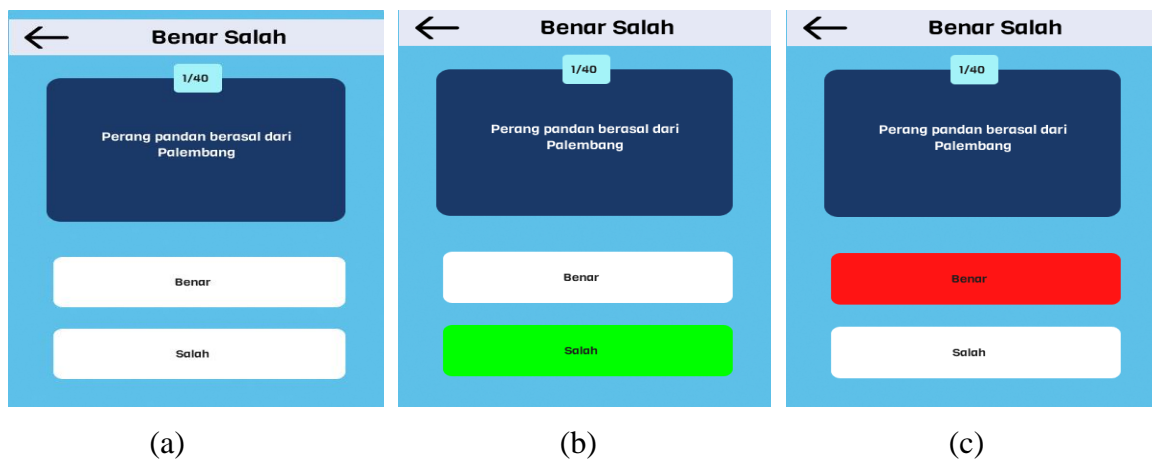
Pada aplikasi mobile Kuis Seberapo Palembang Kamu memiliki satu halaman kategori untuk dapat mengakses konten kuis, terdapat empat kategori yaitu Benar salah, Palembang Anget, Tebak Tempat, dan Tebak Tokoh dan masing-masing kategori mempunyai nilai yang akan bertambah sesuai jumlah soal yang telah dijawab. Dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Kategori Kuis

c. Tampilan Kategori Benar Salah

Pada halaman kategori Benar Salah isi kontennya adalah tentang kota Palembang dengan *button* pilihan jawaban Benar atau Salah sesuai dengan soal yang disajikan. Ketika jawaban di jawab dengan benar maka *button* akan berubah warna menjadi hijau, dan jika jawaban salah maka *button* akan berubah warna menjadi merah. Dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Halaman Kategori Benar Salah (a) Tampilan Halaman Kategori Benar Salah dengan jawaban benar (b) Tampilan Halaman Kategori Benar Salah dengan jawaban salah (c)

4.3. Evaluate Design Againsts User Requirements

Pada tahap ini, dilakukan pengevaluasian terhadap desain antarmuka dan prototype yang telah dirancang. Penilaian ini dilakukan oleh para responden berdasarkan tingkat efektivitas dan kepuasan yang mereka rasakan dari hasil rancangan tersebut. Untuk mengukur nilai efektivitas dan kepuasan pengguna, digunakan metode pengujian berupa kuesioner. Metode ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai respons dan feedback pengguna terhadap hasil rancangan yang telah dibuat.

Pengujian dilakukan kepada 30 partisipan terdiri dari siswa dari SMA PGRI 2 Palembang. Dalam pengujian ini, prototype dijalankan pada smartphone. Partisipan penelitian menjadi acuan dalam merancang user interface dan user experience karena mereka merepresentasikan calon pengguna aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu. Pada pengujian partisipan di arahkan untuk menjalankan *prototype* dari Kuis Seberapo Palembang Kamu. Setelah menyelesaikan pengujian partisipan diberikan kuesioner yang terdiri dari kategori *Learnbility, Efficiency, Memorability, Satisfaction*. Berikut skala peringkat penilaian Kuesioner.

Tabel 1. Skala Peringkat Penilaian Kuesioner

Skala Likert	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Hasil kuesioner dari 30 sampel yang mengukur kelayakan aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu dengan 5 variable *Learnbility* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Variabel *Learnbility*

Pernyataan	1	2	3	4	5	Total
UI UX Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu mudah dan jelas bagi saya	0	0	0	0	30	30
UI UX Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu mudah di operasikan bagi saya	0	0	0	0	30	30
Bahasa yang ada di Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu mudah di mengerti	0	0	0	0	30	30
Menu-menu dalam Aplikasi mudah di mengerti	0	0	0	0	30	30
Halaman Home Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu menjelaskan ini aplikasi dengan jelas	0	0	0	1	29	30
Total	0	0	0	1	149	150
\bar{x}	$(4 + 745) / 750 \times 100 = 99.86$					

Hasil kuesioner dari 30 sampel yang mengukur kelayakan aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu dengan 3 variable *Efficiency* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Variabel *Efficiency*

Pernyataan	1	2	3	4	5	Total
Saya tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mengoperasikan aplikasi ini	0	0	0	1	29	30
Menu yang di klik dapat menampilkan hasil dengan cepat	0	0	0	2	28	30
Tombol pada aplikasi mudah di pahami	0	0	0	0	30	30
Total	0	0	0	3	87	90
\bar{x}	$(12 + 435) / 450 \times 100 = 99.33$					

Hasil kuesioner dari 30 sampel yang mengukur kelayakan aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu dengan 5 variable *Memorability* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Variabel *Memorability*

Pernyataan	1	2	3	4	5	Total
Saya mudah mengingat halaman-halaman di Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu	0	0	0	12	18	30
Tampilan warna pada aplikasi enak dilihat dan sesuai karakteristik saya	0	0	0	14	16	30
Saya merasa pengguna lain juga akan dengan mudah mengingat Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu	0	0	0	14	16	30

Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu	0	0	0	9	21	30
Saya mudah mengingat layout dari aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu	0	0	0	12	18	30
Total	0	0	0	61	89	150
\bar{x}	$(244 + 445) / 750 \times 100 = 91.86$					

Hasil kuesioner dari 30 sampel yang mengukur kelayakan aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu dengan 3 variable *Satisfaction* adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Variabel *Satisfaction*

Pernyataan	STS	TS	RR	ST	SS	Total
Saya merasa spesifikasi aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu sudah sesuai dengan kebutuhan	0	0	0	10	20	30
Saya merasa visual aplikasi kuis seberapo palembang kamu sudah memberikan spesifikasi yang cukup	0	0	0	11	19	30
Saya akan merekomendasikan teman atau keluarga saya untuk menggunakan aplikasi ini	0	0	0	8	22	30
Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu memberikan wawasan tentang kota Palembang bagi saya	0	0	0	4	26	30
Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu dapat mengangkat dan melestarikan budaya yang ada di Palembang	0	0	0	3	27	30
Total	0	0	0	36	114	150
\bar{x}	$(144 + 570) / 750 \times 100 = 95.2$					

Adapun untuk penilaian kelas *interval* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. *Interval* Kriteria Penilaian

<i>Interval</i>	Kriteria Penilaian
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Dari hasil perhitungan rata-rata dari variabel *usability* didapatlah nilai-nilai pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Penilaian

Variabel	Rata-rata	Kriteria Penilaian
<i>Learnbility</i>	98.86	Sangat Baik
<i>Efficiency</i>	99.33	Sangat Baik
<i>Memorability</i>	91.73	Sangat Baik
<i>Satisfaction</i>	95.2	Sangat Baik

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dilakukanlah evaluasi menggunakan variabel *learnability*, *efficiency*, *memorability*, dan *satisfaction* dengan pengujian kuesioner yang dibagikan kepada 30 siswa/siswi dari SMA PGRI 2 Palembang dan mendapatkan *feedback* positif dengan hasil penilaian dari semua variabel mendapatkan hasil Sangat Baik. Penelitian ini telah merancang User Interface dengan baik dan telah tersampaikan dengan baik melalui hasil evaluasi UX terhadap hasil positif dari responden. Meski sudah menyatakan kepuasan terhadap aplikasi kuis seberapa Palembang kamu, persona atau responden juga menyampaikan banyak masukan terhadap tampilan serta fitur yang menarik untuk digunakan masyarakat dalam mengenal lebih dalam serta jauh tentang sejarah, adat dan budaya Kota Palembang. Selain itu untuk mendukung penelitian pada aspek-aspek tertentu pada tahapan akhir, dari semua data yang telah dilakukan dengan menggunakan variabel *learnability*, *efficiency*, *memorability*, dan *satisfaction* dengan melihat Interval penilaian yang dikombinasikan dapat menghasilkan penilaian terakhir yang menentukan bahwa semua responden telah setuju bahwa hasil dari penelitian ini sudah sangat baik dan dapat dikembangkan kembali.

UCAPAN TERIMA KASIH

Setelah menyelesaikan penelitian ini, peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang besar kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara substansial maupun finansial.

REFERENSI

- [1] M. Multazam, I. V Papatungan, and B. Suranto, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design," 2020. [Online]. Available: journal.uui.ac.id
- [2] S. A. Abdallah Umar and R. Isyawati Permata Ganggi, "Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada Ijateng," 2019. [Online]. Available: <https://kominform.go.id>
- [3] Y. Arie Sandi, I. Ma, ruf Nugroho, and Y. Raymond Ramadhan, "Penerapan Metode Ucd Untuk Perancangan UI Dan UX Dalam Membangun Fitur Mentor on Demand Dan Live Chat Pada Website Skilvul," 2022.
- [4] R. B. Solichuddin and E. G. Wahyuni, "Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi," 2021. [Online]. Available: dSPACE.uui.ac.id
- [5] J. Perbanas *et al.*, "'Towards Economic Recovery by Accelerating Human Capital and Digital Transformation' Perbanas Institute-SNAP_2021_FULL PAPER_43 Menggunakan UI dan UX Untuk Anak Usia 5-13 Tahun," 2021. [Online]. Available: journal.perbanas.id

- [6] M. T. Firmansyah, R. Fauzi, S. Fajar, and S. Gumilang, "Perancangan User Interface Dan User Experience Mobile Application Sibengkel Untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode User-Centered Design (UCD)," 2020. [Online]. Available: telkomuniversity.ac.id
- [7] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [8] Dewaweb Team, "Pengertian User Interface, Fungsi dan Karakteristiknya," *dewaweb.com*, May 2021. <https://www.dewaweb.com/blog/user-interface/> (accessed Jan. 18, 2022).
- [9] Rasmila, "Evaluasi Website Dengan Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Perguruan Tinggi Swasta Di," 2018.
- [10] Rasmila, Ma. Kusumadya, F. Hidayat, and D. Chandra, "JIP (Jurnal Informatika Polinema) Analisis Website Petani Kode Menggunakan SUS (System Usability Scale)," 2022, [Online]. Available: www.binadarma.ac.id
- [11] M. Indra Gunawan, R. Indah Rokhmawati, and N. Hendrakusma Wardani, "Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan User Centered Design (UCD) dan Card Sorting (Studi Kasus: Website Awake Project Malang)," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [12] Y. V. Akay, A. J. Santoso, and F. L. S. Rahayu, "Metode User Centered Design (UCD) Dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Tindak Kriminalitas (Studi Kasus: Kota Manado)."
- [13] I. S. Yatana Saputri, M. Fadhli, and I. Surya, "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web," *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 269–278, Sep. 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278.