

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 Layanan Jasa Almal Laundry Dengan Pendekatan *User Centered Design*

Design of User Interface and User Experience for Almal Laundry Service Application Using a User-Centered Design Approach

Diva Prillya¹, Renny Puspita Sari^{2*}, Dian Prawira³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tanjungpura
Jalan Prof. Dr. H. Nawawi, Pontianak – Kalimantan Barat 782124

email: ¹h1101201009@student.untan.ac.id, ²rennysari@sisfo.untan.ac.id, ³dianprawira@sisfo.untan.ac.id

ABSTRAK

Almal Laundry adalah layanan jasa laundry yang berencana mengadopsi aplikasi mobile untuk memaksimalkan proses sistem informasi dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Mengadopsi aplikasi mobile salah satu langkah strategis bagi banyak bisnis untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan pelanggan. Namun, terdapat kekhawatiran mengenai penerimaan penggunaan aplikasi yang lambat oleh karyawan dan pelanggan. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *User-Centered Design* dengan tujuan mengusulkan perancangan desain UI/UX yang berfokus pada pengalaman pengguna untuk meminimalisir resistensi dan kesulitan penggunaan oleh karyawan dan pelanggan. Penelitian ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu pemahaman konteks penggunaan melalui wawancara dan kuesioner, identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan solusi desain menggunakan tools Figma, hingga evaluasi *prototype*. Aplikasi dirancang sesuai dengan tahapan dan kebutuhan pengguna serta diuji menggunakan metode *System usability scale* (SUS) pada 27 pengguna. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata sebesar 87,12%. Berdasarkan interpretasi skor SUS, aplikasi mendapatkan nilai *Adjective Rating* "Excellent" dan Grade Scale B yang bersifat *acceptable*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype* yang dihasilkan memiliki tingkat usability tinggi dan diterima dengan baik oleh pengguna yang diharapkan akan meningkatkan efisiensi dan juga meningkatkan kepuasan dari para pelanggan.

Kata Kunci: *User centered design; User interface; User experience; System usability scale.*

ABSTRACT

Almal Laundry is a laundry service that plans to adopt a mobile application to optimize its information system processes and enhance customer satisfaction. Adopting a mobile application is a strategic step for many businesses to improve efficiency and customer satisfaction. However, there are concerns about the slow acceptance of the application by

*Penulis Korespondensi:

email: rennysari@sisfo.untan.ac.id

employees and customers. Therefore, this study uses a *User-Centered Design* approach to propose a UI/UX design focused on *user* experience to minimize resistance and difficulties in use by employees and customers. This study involves several stages, including understanding the context of use through interviews and questionnaires, identifying *user* needs, designing solutions using Figma tools, and evaluating the prototype. The application is designed according to these stages and *user* needs and tested using the *System usability scale* (SUS) method on 27 *users*. The results of this study showed an average score of 87.12%. Based on the SUS score interpretation, the application received an Adjective Rating of "Excellent" and a Grade Scale of B, which is considered acceptable. These results indicate that the produced prototype has a high level of usability and is well accepted by *users*, which is expected to improve efficiency and also increase customer satisfaction.

Keywords: *User centered design; User interface; User experience; System usability scale.*

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini, teknologi selalu dilibatkan dalam berbagai aktivitas termasuk dalam ruang lingkup bisnis. Ketika teknologi telah memasuki dalam segala aspek kehidupan, penggunaan internet menjadi sebuah keharusan. Dengan internet, orang dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan berinteraksi. Hal ini membuka peluang bagi pelaku bisnis untuk memperluas cakupan pasar dan meningkatkan kepuasan pelanggan [1]. Indonesia pada tahun mencapai 215 juta pengguna internet pada tahun 2023 berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Tingginya angka tersebut membuka peluang bagi pebisnis untuk beralih ke bisnis digital, salah satu contohnya adalah bisnis laundry.

Laundry adalah perusahaan yang menyediakan layanan khusus dalam mencuci pakaian. Awalnya, laundry hanya tersedia di hotel. Namun, sekarang laundry juga digunakan untuk membantu ibu rumah tangga [2]. Almal Laundry adalah sebuah layanan jasa laundry di Pontianak yang telah memiliki 9 cabang di Kota Pontianak. Pada saat ini, Almal Laundry menyediakan layanan antar jemput melalui WhatsApp dan memanfaatkan aplikasi berbayar dari pihak ketiga untuk administrasi data pelanggan.

Dalam perkembangan teknologi informasi yang pesat, adopsi aplikasi mobile menjadi krusial bagi bisnis untuk memaksimalkan proses sistem informasi, meningkatkan efisiensi operasional, dan meningkatkan kepuasan pelanggan [3]. Namun, kekhawatiran akan lambatnya penerimaan dari karyawan dan pelanggan menjadi tantangan yang harus diatasi. Oleh sebab itu, perancangan antarmuka yang melibatkan karyawan dan pelanggan sangat dibutuhkan dalam proses perancangan agar dapat menghasilkan *prototype* yang nyata dan sesuai dengan kebutuhan. Dengan partisipasi aktif dari pengguna dalam proses perancangan, dapat dihasilkan prototipe yang nyata dan relevan, sehingga memberikan pengalaman bagi pengguna untuk mempermudah interaksi dengan aplikasi [4]. Pendekatan *User centered design* akan digunakan dalam penelitian ini, yang dimana pendekatan ini dikenal memprioritaskan kebutuhan dan preferensi pengguna sejak awal tahapan perancangan UI/UX. Pengguna memiliki ekspektasi tinggi terhadap kemudahan penggunaan dan kenyamanan dalam berinteraksi dengan produk digital. Oleh karena itu, pendekatan yang berfokus pada pengguna, seperti UCD, menjadi semakin penting dalam proses perancangan dan pengembangan aplikasi. Dengan menggunakan UCD, risiko kegagalan aplikasi karena ketidakcocokan antara desain dengan kebutuhan pengguna dapat diminimalkan secara

signifikan. Pendekatan UCD memungkinkan evaluasi, dan pembangunan tampilan antarmuka yang lebih efektif, karena melibatkan pengguna dalam perancangan [5]. Aplikasi yang mudah digunakan akan memberikan pengalaman yang menyenangkan dan kenyamanan bagi pengguna saat berinteraksi dengan produk [6].

2. DASAR TEORI

2.1. User interface

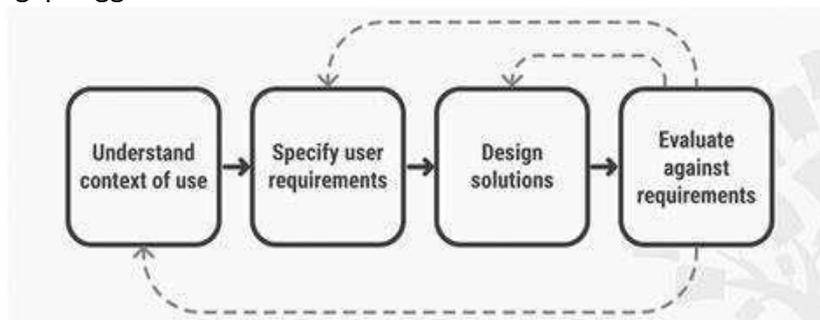
Definisi dari *User interface* adalah cara interaksi bagi pengguna dan program. *User interface* bisa diartikan sebagai cara pengguna berinteraksi dan mengerti penggunaan aplikasi [7]. *User interface* merupakan salah satu bagian dari komputer yang dapat dipahami dan dimengerti oleh manusia sedangkan *design user interface* adalah proses menciptakan media komunikatif antara manusia dan komputer yang efektif [8].

2.2. User experience

Definisi *User experience* berdasarkan ISO 9241-210 adalah pengalaman dan tanggapan pengguna terhadap penggunaan suatu sistem, produk, maupun jasa. UX merupakan hal yang bersifat subjektif, tetapi untuk pengukuran UX dapat dilihat dari waktu eksekusi dari tugas dan berapa banyak klik serta kesalahan yang dilakukan [9].

2.3. User centered design

Metode ini dapat didefinisikan sebagai pendekatan dalam mendesain antarmuka yang pusat perhatiannya dalam pengembangan produk atau sistem adalah pengguna. Pendekatan ini juga dikenal dengan sebutan *Human Centered Design* (HCD). *Human Centered Design* menurut ISO 13407 (1999) ialah pendekatan dalam pengembangan sistem interaktif yang menempatkan fokus pada kebutuhan pengguna dan bertujuan untuk menciptakan sistem yang berguna bagi pengguna.



Gambar 1. User centered design

UCD memiliki tahapan yang berjumlah empat langkah, seperti yang tertera pada Gambar 1. Didefinisikan pula sebagai tahapan untuk desain *User Interface* yang pusat perhatiannya adalah pengguna yang nantinya pengguna juga akan dilibatkan dalam proses evaluasi menggunakan kuesioner dengan tujuan meningkatkan antarmuka dan aksesibilitasnya [10]. Proses UCD melibatkan iterasi, di mana langkah-langkahnya diulang dan dievaluasi pada setiap tahapan [11].

Berikut adalah penjelasan tahapan dari UCD:

1. Understand and Specify the Context of Use

Tahap ini akan dilakukan berupa mengidentifikasi para *user* aplikasi yang fokus pada konteks penggunaan aplikasi, yang mencakup situasi-situasi apa yang mendorong pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut.

2. Specify the User requirements

Tahap ini dimulai dengan mencari tahu apa yang dibutuhkan *user* saat menggunakan sebuah aplikasi.

3. Design Solutions

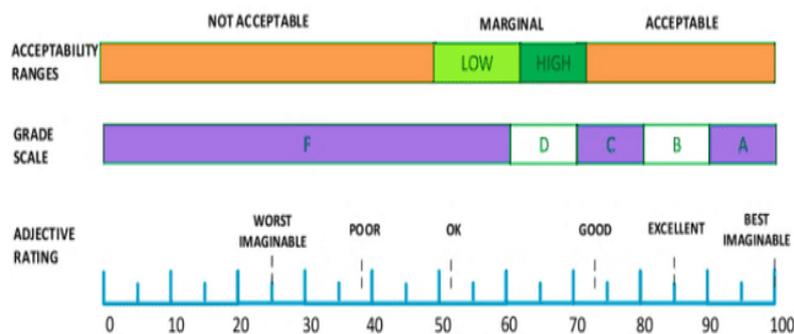
Tahap ketiga dimulai dengan pengembangan *design* antarmuka sebagai solusi untuk tampilan aplikasi yang akan dikembangkan.

4. Evaluate

Pada tahap akhir, desain yang telah dibuat akan diuji berdasarkan hasil analisis tahapan sebelumnya.

2.4. System usability scale

System usability scale digunakan sebagai cara untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi yang menempatkan perhatian kepada para pengguna. Aspek *usability* sangat penting dan diprioritaskan oleh pengguna, *usability* dapat memengaruhi kemampuan aplikasi untuk tetap diminati dan digunakan secara berkelanjutan [12]. Metode SUS digunakan untuk menilai *usability* suatu aplikasi dengan melibatkan pemberian kuesioner kepada responden [13]. Metode SUS melibatkan proses evaluasi sistem yang dimulai dengan penyusunan daftar pertanyaan yang berjumlah 10 butir pernyataan dan disertakan jawaban berjumlah 5 butir untuk setiap pertanyaan [14]. Responden diminta untuk memilih respons yang paling sesuai berdasarkan hasil pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem, pengguna akan dihadapkan dengan pernyataan yang dapat diberi skala poin 1-5, dengan poin 1 menunjukkan ketidaksetujuan yang sangat tinggi (STS) dan poin 5 menunjukkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi (SS) [15].



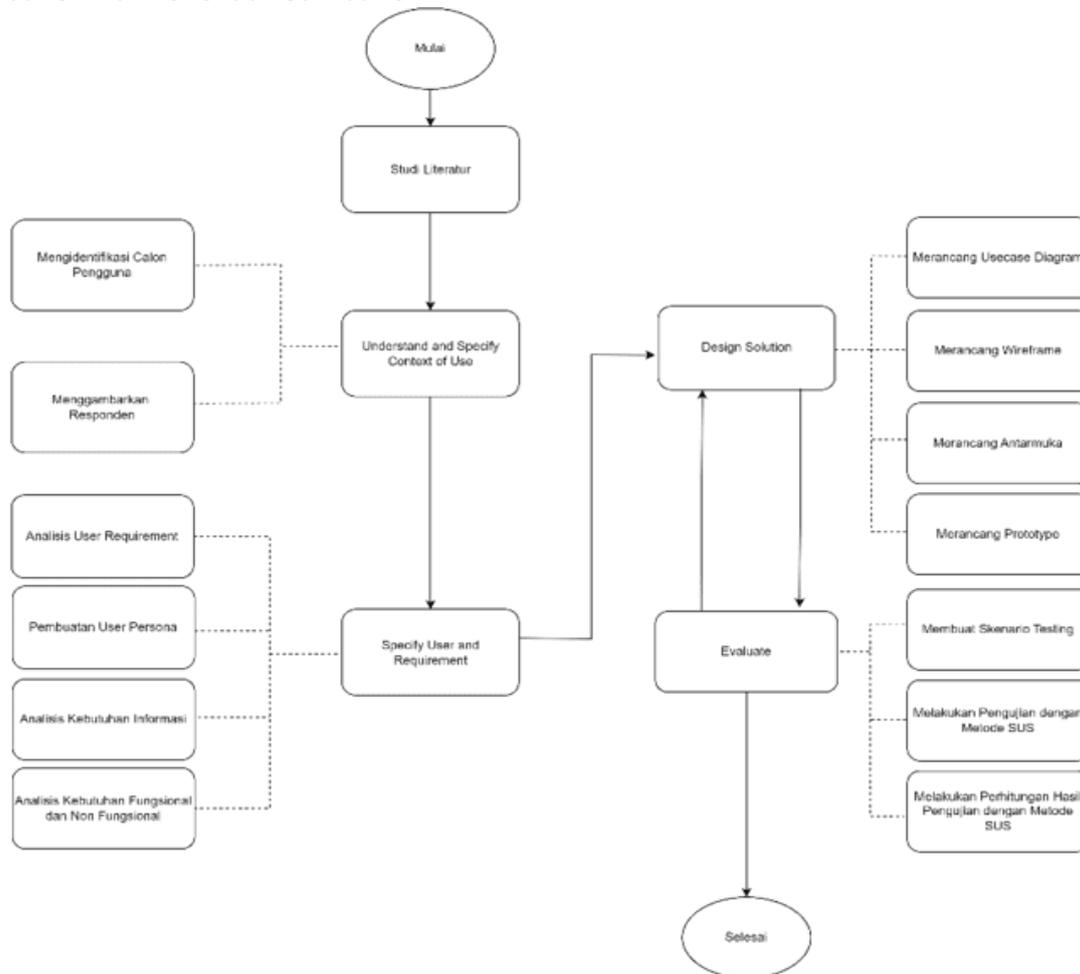
Gambar 2. Skala Interpretasi Penilaian Skor SUS

Pada Gambar 2 merupakan interpretasi hasil skor SUS berdasarkan pendekatan yang berbeda-beda diantaranya *Acceptability Ranges*, *adjective rating* dan *Grade Scale*.

3. METODE

Metode adalah suatu kerangka kerja yang dapat menggambarkan tentang metode serta langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian untuk memecahkan masalah. Pada penelitian ini dilakukan pengumpulan referensi sesuai dengan judul penelitian dan menganalisis berbagai referensi terkait UI/UX, metodologi penelitian maupun praktik dalam industry jasa laundry. *User centered design* digunakan sebagai metode utama dalam perancangan antarmuka aplikasi Almal Laundry dengan melibatkan pengumpulan informasi melalui survey, wawancara, identifikasi masalah, pemecahan solusi, perancangan alur

pengguna, wireframe, design dan pengujian. Alur metode penelitian ditampilkan pada Gambar 3. Alur Penelitian



Gambar 3. Alur Penelitian

1. *Understand and Specify Context of Use*

Tahapan pertama dalam metode UCD akan dilakukan pemahaman konteks penggunaan aplikasi yang dirancang dengan menentukan calon pengguna dan melakukan proses survei dan wawancara terhadap karyawan dan pelanggan. Pada tahapan ini akan menentukan siapa pengguna dari aplikasi laundry yang akan dirancang.

2. *Specify User Requirements*

Pada tahap sebelumnya profil calon pengguna dan informasi yang dibutuhkan telah didapatkan. Kemudian akan dilanjutkan dengan analisis kebutuhan pengguna sesuai dengan data yang didapatkan.

3. *Design Solution*

Hasil analisis kebutuhan pengguna akan digunakan pada tahap *Design Solution* dalam perancangan *design* antarmuka. Perancangan berupa *Use case diagram*, dan merancang *wireframe*, antarmuka serta *Prototype* dari aplikasi yang akan menggunakan Figma.

4. *Evaluate*

Pada tahap terakhir, design yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya akan diuji untuk menemukan usability problem. Evaluasi dilakukan kepada pihak laundry dan pelanggan terkait dengan *Prototype* yang dirancang. Tingkat kepuasan pengguna dalam

penggunaan aplikasi diukur dengan kuesioner SUS setelah pengguna menggunakan aplikasi secara menyeluruh.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Understand and Specify Context of Use

4.1.1. Mengidentifikasi Calon Pengguna

Tahap pertama dilakukan pemahaman konteks dengan menentukan calon pengguna. Pada metode UCD pengguna adalah prioritas utama sehingga untuk mendapatkan hasil yang optimal maka diperlukan kriteria khusus. Calon pengguna diambil dari pelanggan Almal Laundry, kasir dan admin Almal Laundry. Kriteria calon pengguna ditampilkan pada **Tabel 1** :

Tabel 1. Tabel Kriteria Calon Pengguna

Demografi	<ul style="list-style-type: none"> Laki laki atau Perempuan 17-35
Geografi	<ul style="list-style-type: none"> Tinggal di Pontianak
Psikografi	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menggunakan aplikasi dan aktif menggunakan internet
Behavior	<ul style="list-style-type: none"> Pernah melakukan transaksi di Almal Laundry

4.1.2. Gambaran Umum Responden

Berdasarkan tahap identifikasi pengguna dilakukan proses survei dengan beberapa pengguna Almal Laundry sebanyak 30 orang dengan kriteria responden merupakan pengguna layanan Almal Laundry. Berikut ini informasi data responden yang telah dikelompokkan berdasarkan kriteria jenis kelamin, usia, pekerjaan pengguna.

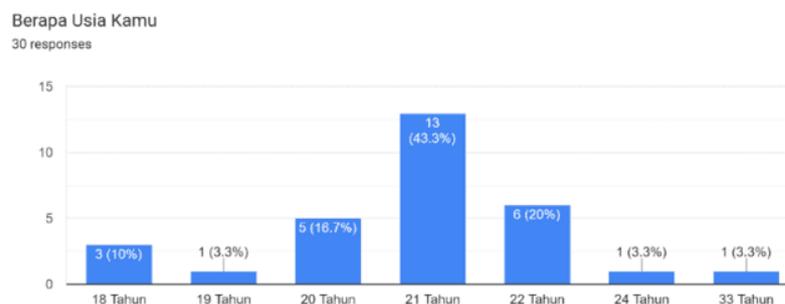
a. Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 2. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki – laki	11	36,7%
Perempuan	19	63,3%
Total	30	100%

Tabel 2 merupakan rincian data pengguna Almal Laundry yang telah melakukan wawancara berdasarkan jenis kelamin. Total seluruh responden yang didapatkan dari hasil survei adalah 30 orang dengan jumlah laki-laki 11 orang atau 36,7% dan jumlah perempuan 19 orang atau 63,3%.

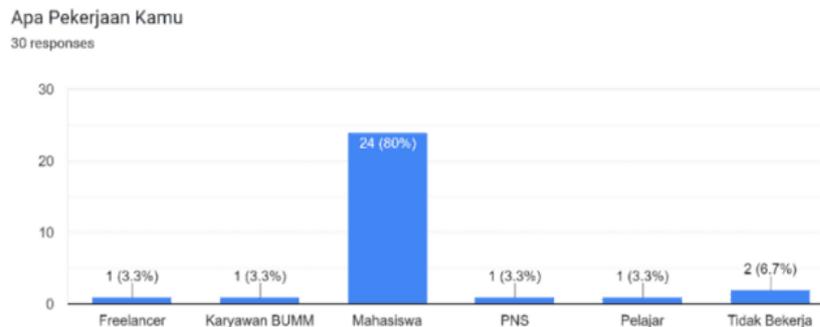
b. Berdasarkan Usia



Gambar 4. Diagram Batang Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan Gambar 4 yang telah ditampilkan, terlihat bahwa usia responden yang merupakan pengguna Almal laundry sebanyak 30 orang dengan rentang usia 18-33 Tahun.

c. Berdasarkan Pekerjaan



Gambar 5. Diagram Batang Responden Berdasarkan Pekerjaan

Seperti yang telah ditampilkan pada Gambar 5 dapat dilihat bahwa pekerjaan responden yang merupakan pengguna Almal laundry sebanyak 30 orang dan didapatkan hasil bahwa pengguna bekerja sebagai *Freelancer*, karyawan, PNS, dan mahasiswa.

c. Berdasarkan Lamanya Menggunakan Layanan Almal Laundry



Gambar 6. Diagram Batang Responden Berdasarkan Lamanya Menggunakan Almal Laundry

Berdasarkan Gambar 6 dapat dilihat bahwa responden pada penelitian ini merupakan pelanggan Almal Laundry yang didapatkan hasil bahwa responden telah menggunakan layanan Almal Laundry dari 1 bulan hingga diatas 2 tahun.

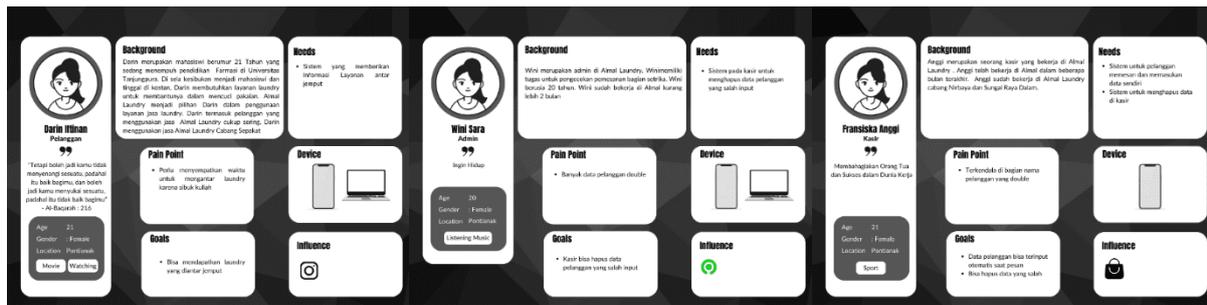
4.2. Specify User Requirement

4.2.1. Analisis User Requirement

Analisis *user requirement* diperoleh melalui survei online dengan 30 pelanggan Almal Laundry menggunakan formulir *Google Form* yang disebarakan melalui *WhatsApp*. Selain itu, analisis kebutuhan pengguna juga dilakukan melalui wawancara dengan satu kasir dan dua admin.

4.2.2. User Persona

User Persona adalah representasi yang menggambarkan pengguna dari sebuah aplikasi. Pada *user persona* biasanya memuat informasi dasar pengguna, serta kebutuhan dan kesulitan yang dirasakan pengguna. *User persona* ditampilkan pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7. User Persona

4.2.3. Analisis Kebutuhan Informasi

Tahap ini menghasilkan daftar kebutuhan *user* dan solusi berdasarkan survei dan wawancara yang telah dilakukan. Penjabaran kebutuhan pengguna beserta solusi disajikan di Tabel 3 berikut.

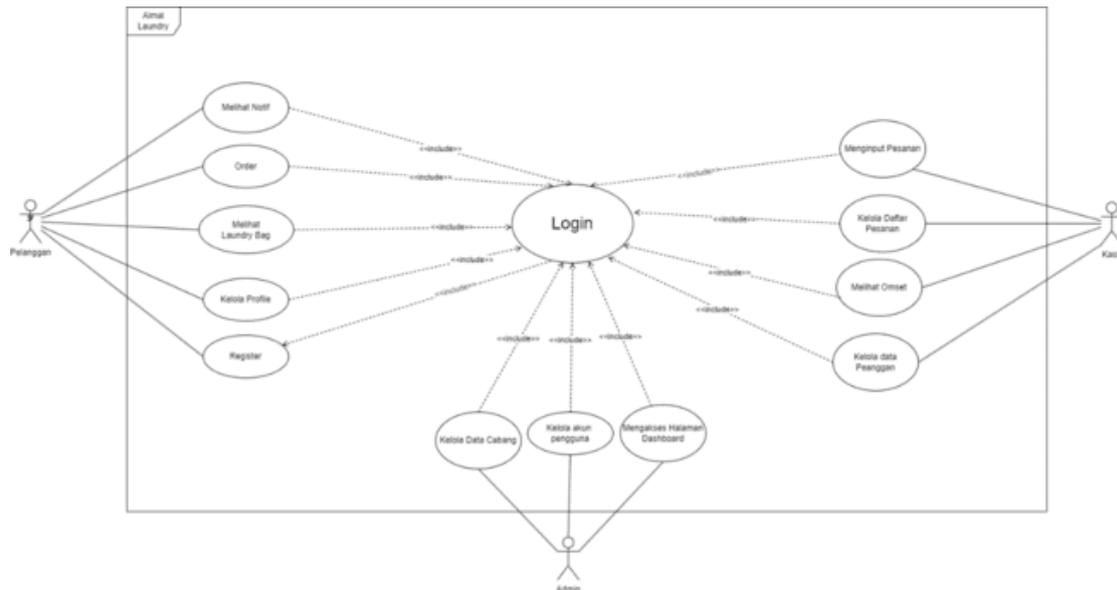
Tabel 3. Kebutuhan Informasi

No	Kebutuhan	Solusi
1	Dapat melakukan pemesanan antar jemput	Fitur antar jemput laundry
2	Bisa cetak nota di aplikasi	Fitur transaksi & cetak nota
3	Kasir bisa melihat omset harian	Omset harian pada kasir
4	Kasir dapat hapus data pelanggan yang salah	Fitur kelola data pelanggan
5	Pelanggan dapat melakukan order <i>online</i>	Fitur order laundry online
6	Tersedia riwayat pesanan	Fitur riwayat pesanan
7	Tampilan UI simple dan tidak ribet	Aplikasi tidak banyak pop up
8	Tersedia transaksi melalui e-wallet dan bank	Tersedia Fitur pembayaran beragam
9	Ada info status pesanan	Fitur tracking status pesanan
10	Tersedia laman catatan untuk pihak laundry	Fitur note di setiap pemesanan

4.3. Design Solution

4.3.1. Perancangan Use Case Diagram

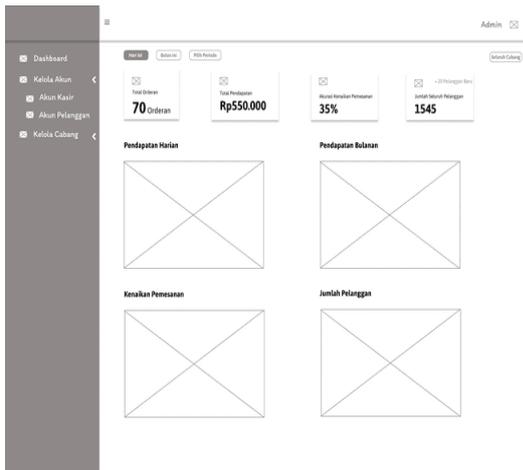
Use case diagram dibuat untuk membantu dalam perancangan sistem. Dalam proses perancangan ini, terdapat tiga aktor yang memegang peran penting, yaitu pelanggan, kasir, dan admin. Setiap peran memiliki tanggung jawab dan fungsi yang berbeda dalam sistem. Use case umum ditampilkan pada Gambar 8 berikut.



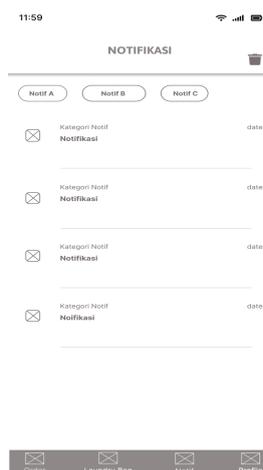
Gambar 8. Use Case Diagram Umum

4.3.2. Perancangan Wireframe

Perancangan *wireframe* sistem digunakan sebagai gambaran serta rancangan untuk pembuatan Antarmuka dan *Prototype* sistem yang akan dikembangkan. *Wireframe* dibawah ini Gambar 9a menampilkan untuk *wireframe* Admin, Gambar 9a untuk *wireframe* pelanggan dan Gambar 9b untuk *wireframe* kasir. Adapun *wireframe* rancangan sistem dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9a. Admin



Gambar 9a. Pelanggan



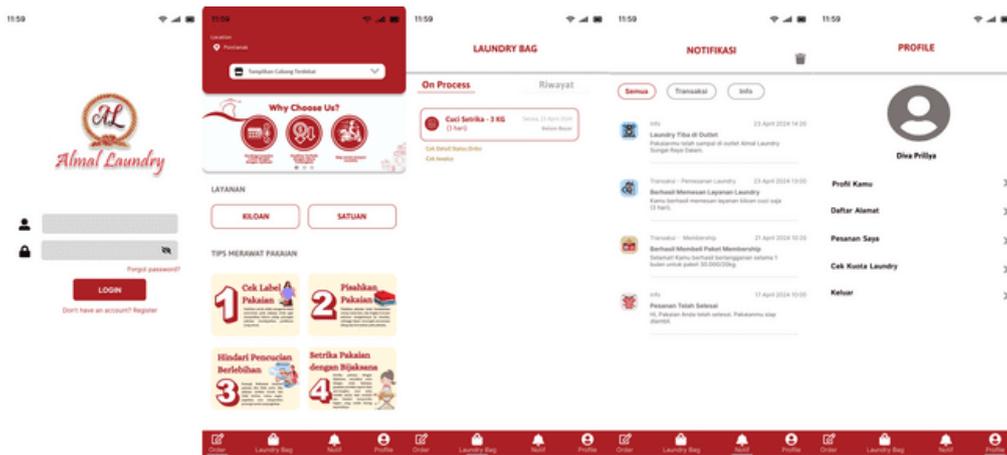
Gambar 9b. Kasir

4.3.3. Perancangan Antarmuka

Proses perancangan antarmuka merupakan tahapan lanjutan dari hasil rancangan wireframe yang telah dilakukan. Pada tahap ini, fokusnya adalah pada *design* elemen-elemen antarmuka yang lebih lanjut. Adapun antarmuka yang dibangun untuk 3 aktor meliputi pelanggan, kasir dan admin

a. Antarmuka Pelanggan

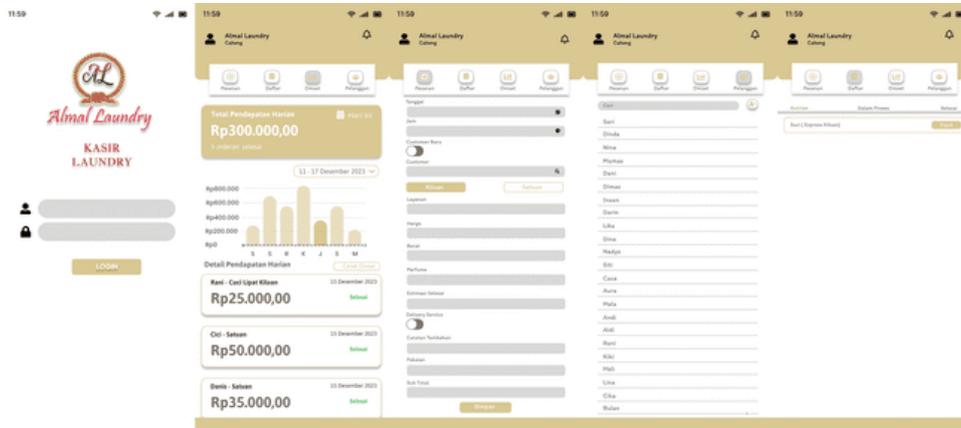
Pada tahapan ini dibangun antarmuka yang diakses untuk pelanggan dalam melakukan pemesanan pada aplikasi Almal Laundry. Adapun tampilan antarmuka pelanggan ditampilkan pada Gambar 10 berikut.



Gambar 10. Antarmuka Pelanggan

b. Antarmuka Kasir

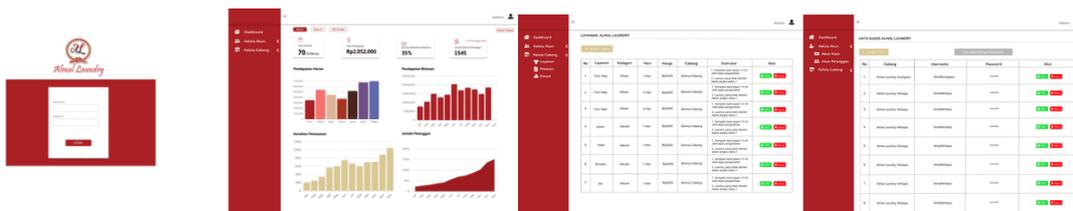
Pada tahapan ini dibangun antarmuka yang diakses untuk kasir dalam mengelola pemesanan, pelanggan dan omset pada aplikasi Almal Laundry. Adapun tampilan antarmuka kasir ditampilkan pada Gambar 11 berikut.



Gambar 11. Antarmuka Kasir

c. Antarmuka Admin

Pada tahapan ini dibangun antarmuka yang diakses untuk admin dalam memantau dan mengelola cabang serta akun pengguna Almal Laundry. Adapun *user interface* peran admin ditampilkan pada Gambar 12 berikut.



Gambar 12. Antarmuka Admin

4.4. Evaluate

Evaluate merupakan tahapan dimana *design* yang telah dirancang akan diuji dengan metode *System usability scale*. Pada tahapan ini 27 responden akan diberikan scenario task. Responden diantaranya pelanggan, kasir dan admin yang dibantu menggunakan tools Maze.

Setelah pengujian dilakukan, responden diminta untuk menilai antarmuka dengan kuesioner yang telah dirancang menggunakan metode SUS dimana pengguna diberikan 10 pertanyaan yang memiliki skala 1-5 likert. Tabel 4 merupakan hasil pengujian SUS.

Tabel 4. Hasil Pengujian SUS

Responden	Skor	Total Skor X 2.5
R1	37	92,5
R2	40	100
R 3	37	92,5
R 4	35	87,5
R 5	33	82,5
R 6	36	90
R 7	36	90
R 8	40	100
R 9	22	55
R 10	35	87,5
R 11	40	100
R 12	28	70
R 13	40	100
R 14	38	95
R 15	40	100
R 16	32	80
R 17	40	100
R 18	35	87,5
R 19	40	100
R 20	30	75
R 21	21	52,5
R 22	34	85
R 23	34	85
R 24	27	67,5
R 25	40	100
R 26	32	80
R 27	39	97,5
Nilai rata-rata SUS		87,12%

Pada tabel hasil diatas menunjukkan skor rata-rata untuk pengujian rancangan *Prototype* Aplikasi Almal Laundry menggunakan *System usability scale* sebesar 87,12%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan berdasarkan Interpretasi Skor *System usability scale*, didapatkan nilai *Adjective Rating* bersifat "Excellent", *Grade Scale* bernilai B bersifat *Acceptable*, sehingga dapat digunakan dan menjadi rekomendasi bagi alur proses pengguna Almal Laundry.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, evaluasi menggunakan metode *System usability scale* (SUS) dengan skenario task untuk 27 responden menggunakan tools Maze menghasilkan skor 87,12% dengan grade scale B yang bersifat *acceptable*. Penelitian ini berhasil mengembangkan antarmuka UI/UX yang *user-friendly* dan mudah digunakan untuk semua peran, termasuk

admin, kasir, dan pelanggan, serta memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi. Feedback dari pengguna menunjukkan bahwa desain antarmuka aplikasi mobile tidak hanya meningkatkan kepuasan pengguna tetapi juga memberikan rekomendasi efektif untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan aksesibilitas layanan Almal Laundry. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan UCD dalam UI/UX aplikasi mobile dapat memberikan pengalaman bagi pengguna serta akan memenuhi kebutuhan dan kepuasan pengguna.

REFERENSI

- [1] W. mahendra Ardiansyah, "Peran Teknologi dalam Transformasi Ekonomi dan Bisnis di Era Digital," *JMEB J. Manaj. Ekon. Bisnis*, vol. 1, no. 1, pp. 12–23, 2023, doi: 10.59561/jmeh.v1i01.89.
- [2] S. Salsabilah, M. I. Wahyuddin, and R. T. K. Sari, "Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire," *J. MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 6, no. 1, pp. 720–727, Jan. 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3547.
- [3] H. Hasanah, R. Fatullah, and I. Ilahi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Laundry Pada Rumah Laundry Berbasis Android," vol. 14, no. 2, pp. 2580–2582, 2021.
- [4] L. Ayu Amizhora and T. Sutabri, "Rancangan Prototype Aplikasi Laundrytime Menggunakan Metode Ucd," *J. Salome Multidisipliner Keilmuan*, no. 2, pp. 91–99, 2023.
- [5] M. F. A. Ritonga, "Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode *User centered design* Berbasis Web Pada Perhitungan Luasan Kumuh Balai Prasarana Permukiman Wilayah Lampung," 2023.
- [6] N. A. Widyasari, R. P. Sari, and F. Febriyanto, "Usability Evaluation Analysis on iKalbar Application Using Heuristic Evaluation Method, Performance Measurement, and User Experience Questionnaire (UEQ)," *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.)*, vol. 8, no. 2, pp. 495–505, 2023, doi: 10.24114/cess.v8i2.48021.
- [7] I. Hasian, A. Segara, and I. Safira, "Perancangan Media Promosi Desain Aplikasi Mobile Tentang Tepung Mocaf Pengganti Tepung Terigu Pada UMKM Arum Ayu Healthy Local Food," *Magenta | Off. J. STMK Trisakti*, vol. 6, no. 2, pp. 931–941, 2022, doi: 10.61344/magenta.v6i02.87.
- [8] S. A. Umar and R. I. P. Ganggi, "Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng," *J. Ilmu Perpust.*, vol. 8, no. 4, pp. 11–21, 2019, [Online]. Available: <https://kominfo.go.id>
- [9] E. F. Yehdeya, C. H. Primasari, T. A. Purnomo Sidhi, Y. P. Wibisono, D. B. Setyohadi, and M. Cininta, "Analisis User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan *User centered design* (UCD)," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 7, no. 1, p. 137, 2023, doi: 10.26798/jiko.v7i1.757.
- [10] R. D. Cahyani and A. D. Indriyanti, "Penerapan Metode *User centered design* dalam Perancangan Ulang Desain Website MAN 1 Pasuruan," *JEISBI (Journal Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.)*, vol. 03, no. 02, pp. 40–48, 2022.
- [11] D. Syamsuar and M. A. Nurrobi, "Analisis Interface dengan *User centered design* (UCD) pada Web SIPSN," *JBKom (Jurnal Bina Komputer)*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2023, [Online]. Available: <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/binakomputer/article/view/1980>

- [12] Mariadi, D. Prawira, And N. Mutiah, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Online Disdukcapil Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool (Webuse)," *Positif J. Sist. Dan Teknol. Inf.*, Vol. 9, No. 2, 2023, [Online]. Available: <https://Online.Disdukcapil.Pontianak.Go.Id>.
- [13] L. A. Anggoro, A. Triayudi, and D. A. Lantana, "Analisis *User Experience* Pada (s2ti. ftki.unas.ac.id) S2 Teknologi Informasi Universitas Nasional dengan Menggunakan Metode *User centered design* dan *System usability scale*," *JURIKOM*, vol. 10, no. 1, pp. 172–181, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i1.5629.
- [14] A. A. N. H. Susila and D. M. Sri Arsa, "Analisis *System usability scale* (SUS) dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web," *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 21, no. 1, pp. 3–8, 2023, doi: 10.34010/miu.v21i1.10683.
- [15] M. P. Eugenia, M. Abdurrofi, B. Almahenzar, and A. Khoirunnisa, "Pendekatan Metode *User-Centered Design* dan *System usability scale* dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website," *Semin. Nas. Off. Stat.*, vol. 2022, no. 1, pp. 573–584, 2022, doi: 10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454.