



# Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design

Muhammad Hafizh Hamdanuddinsyah, Mukhtar Hanafi, Pristi Sukmasetya\*

Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang  
Jl. Mayjen Bambang Soegeng, Glagak, Sumberrejo, Kec. Mertoyudan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, Indonesia

Email: <sup>1</sup>ezyywin4@gmail.com, <sup>2</sup>hanafi@ummgl.ac.id, <sup>3\*</sup>pristi.sukmasetya@ummgl.ac.id

Email Penulis Korespondensi: pristi.sukmasetya@ummgl.ac.id

Submitted: 13/07/2023; Accepted: 31/07/2023; Published: 31/07/2023

**Abstrak**—Saat ini e-commerce menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat karena memberikan kemudahan dan kenyamanan saat berbelanja. MizanStore, sebagai platform e-commerce, memungkinkan masyarakat untuk mencari dan membeli berbagai produk yang dibutuhkan tanpa harus keluar rumah. Dalam era yang terus berkembang, penggunaan platform mobile lebih disukai daripada platform website karena memiliki keunggulan seperti akses yang mudah dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Oleh karena itu, sebuah penelitian dilakukan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal melalui pengembangan aplikasi mobile MizanStore. Metode User Centered Design (UCD) diterapkan dalam penelitian ini, melibatkan empat tahapan utama. Tahapan tersebut meliputi pemahaman akan kegunaan aplikasi, analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pembuatan solusi desain yang responsif, serta evaluasi dan pengujian berkesinambungan. Dengan menggunakan pendekatan tersebut, masalah-masalah yang ada dapat diidentifikasi dan diatasi, serta menghasilkan model prototipe desain yang sesuai dengan harapan dan keinginan pengguna. Pengujian dilakukan dengan melibatkan 10 pengguna menggunakan kuesioner SUS (System Usability Scale), dan hasilnya menunjukkan bahwa MizanStore mendapatkan skor rata-rata SUS sebesar 90. Skor ini menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi dan kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan mereka. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut pada MizanStore. Dengan demikian, MizanStore dapat terus memberikan pengalaman berbelanja yang optimal dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik.

**Kata Kunci:** E-Commerce; User Interface; User Experience; User Centered Design; Mobile Application; System Usability Scale

**Abstract**—Currently, e-commerce has become a crucial necessity for society as it provides convenience and comfort in shopping. MizanStore, as an e-commerce platform, enables people to search for and purchase various products they need without leaving their homes. In this ever-evolving era, the use of mobile platforms is preferred over websites due to advantages such as easy accessibility and better user experience. Hence, a research study was conducted to design optimal user interface (UI) and user experience (UX) through the development of the MizanStore mobile application. The User Centered Design (UCD) methodology was implemented in this research, involving four main stages. These stages encompassed understanding the application's usability, conducting in-depth analysis of user needs, developing responsive design solutions, and evaluating through continuous testing. By employing this approach, existing issues were identified and addressed, resulting in a prototype design model that aligns with user expectations and desires. Testing was conducted with the participation of 10 users, utilizing the System Usability Scale (SUS) questionnaire. The results indicated that MizanStore obtained an average SUS score of 90, demonstrating high user satisfaction and alignment between the application and their needs. These findings provide a solid foundation for further improvement and development of MizanStore. Consequently, MizanStore can continue to deliver an optimal shopping experience and better meet user needs.

**Keywords:** E-Commerce; User Interface; User Experience; User Centered Design; Mobile Application; System Usability Scale

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju berdampak signifikan pada kehidupan sehari-hari manusia. Di era Revolusi Industri 4.0, manusia sangat bergantung pada teknologi dalam menjalankan rutinitas harian mereka. Teknologi kini dapat digunakan secara luas oleh masyarakat dari berbagai kalangan [1]. Di era Revolusi Industri 4.0, teknologi sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Teknologi menjadi kebutuhan utama yang mendominasi berbagai aspek kehidupan, seperti komunikasi, transportasi, hiburan, pendidikan, industri, dan ekonomi. Segala hal kini bergantung pada kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat. Rutinitas sehari-hari menjadi lebih mudah dilakukan berkat teknologi ini. Oleh karena itu, teknologi telah menjadi tulang punggung yang mempengaruhi dan membentuk kehidupan manusia secara menyeluruh di era ini.

Smartphone telah menjadi kemajuan teknologi yang penting dan digunakan oleh banyak orang untuk mempermudah pekerjaan mereka. Kemudahan yang ditawarkan oleh smartphone mendorong masyarakat untuk melakukan aktivitas sehari-hari dengan lebih mudah, seperti belanja online. E-commerce atau belanja online adalah kegiatan transaksi yang terjadi melalui platform digital seperti situs e-commerce atau jejaring sosial, yang menyediakan berbagai barang atau jasa yang dapat dibeli oleh konsumen [2]. Belanja online melalui platform elektronik dan internet telah menjadi populer di kalangan masyarakat karena memberikan aksesibilitas, kenyamanan, dan banyak pilihan produk. Harga barang di platform belanja online juga seringkali lebih terjangkau dibandingkan dengan toko fisik karena biaya operasional yang lebih rendah [3]. Teknologi yang semakin maju dan akses internet yang mudah diperoleh adalah alasan utama mengapa banyak orang memilih belanja barang dan



jasa secara online. Mulai dari pakaian hingga peralatan elektronik, hampir semua kebutuhan dapat dibeli hanya dengan beberapa klik.

Mizanstore adalah platform penjualan buku online yang terpercaya, menawarkan berbagai pilihan buku terbaru dan terlengkap dari berbagai penerbit di Indonesia. Mizanstore saat ini tersedia dalam bentuk website, memungkinkan pengguna untuk bertransaksi secara online. Namun, hasil prasurvey dengan sejumlah pengguna yang sudah terbiasa dengan platform e-commerce menunjukkan beberapa kendala dalam penggunaan website Mizanstore seperti tampilan visual yang terlalu sederhana, tidak responsif pada berbagai perangkat, dan navigasi yang tidak intuitif. Para pengguna berharap ada peningkatan pada tampilan antarmuka (UI) dan dashboard agar lebih menarik, informatif, dan mudah dipahami. Selain itu, navigasi menu juga diharapkan lebih terstruktur dan tertata dengan baik. Kemudian belum tersedianya pembayaran E-wallet seperti Shopee, Dana dan Gopay karena menurut penelitian dari [4] Penilaian pengguna terhadap kegunaan e-wallet sangat penting dalam mempercepat transaksi, meningkatkan efektivitas, memberikan manfaat, dan meningkatkan produktivitas. Kenyamanan pengguna pada platform e-commerce menjadi faktor utama yang mempengaruhi minat pengguna dalam menggunakan aplikasi e-wallet. Tampilan antarmuka yang simpel dan user friendly memastikan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi, serta memaksimalkan pemanfaatan fungsionalitas aplikasi oleh pengguna [5]. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lastiansah pada tahun 2012, user interface (antarmuka pengguna) adalah cara di mana program dan pengguna berinteraksi. Fungsinya adalah untuk memasukkan pengetahuan baru ke dalam sistem pakar dan menampilkan penjelasan sistem agar pengguna dapat memahami tindakan yang akan dilakukan terhadap sistem tersebut. Hal yang paling penting dalam pembangunan user interface adalah memastikan sistem mudah digunakan, interaktif, dan komunikatif [6]. Menurut penelitian Muhammad Trisna Firmansya (2020), antarmuka pengguna (UI) memiliki peran penting dalam pengembangan sistem. Fungsinya adalah memastikan pengguna dapat dengan mudah memahami tindakan yang harus dilakukan dan mencegah kebingungan saat menggunakan sistem. Desain UI bertujuan menciptakan media komunikasi yang efektif antara manusia dan komputer [7]. Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya, pentingnya sebuah antarmuka pengguna (UI) yang mudah dipahami, user friendly, dan menghadirkan pengalaman yang nyaman bagi pengguna telah terbukti secara empiris. Penelitian menunjukkan bahwa UI yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna, mengurangi hambatan dan kompleksitas penggunaan, serta memastikan interaksi yang lancar dan menyenangkan. Dalam Mizanstore, perbaikan UI dapat difokuskan untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan mudah digunakan bagi pengguna. Dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, Mizanstore dapat menyediakan antarmuka responsif yang tidak menghambat, memungkinkan pengguna dengan mudah menemukan produk yang diinginkan, melakukan transaksi, dan menjelajahi fitur-fitur lainnya dengan kenyamanan dan kepuasan yang tinggi.

Saat ini penggunaan aplikasi berbasis mobile sangat diminati banyak masyarakat pada umumnya karena kemudahan dalam penggunaannya. Design antarmuka yang dioptimalkan untuk ukuran layar smartphone membuat aplikasi mobile lebih mudah digunakan dan dinavigasi. Tombol, menu, dan elemen lainnya disesuaikan dengan sentuhan dan gestur yang umum digunakan pada perangkat mobile, sehingga memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi. Hal tersebut bisa diaplikasikan pada website mizanstore agar pengguna lebih nyaman saat berselancar dalam aplikasi saat berbelanja. Berdasarkan tanggapan pengguna, pengembangan mizanstore menjadi aplikasi mobile adalah pilihan terbaik dikarenakan berbagai keunggulan yang telah dijelaskan. Telah ada penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa User Interface (UI) memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi mobile [8]. Perancangan User Interface (UI) menggunakan metode User Centered Design dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna menurut beberapa penelitian. Penelitian dari Adetya Herlambang 2021 membuktikan bahwa penerapan metode User Centered Design pada perancangan User Interface (UI) telah berhasil memenuhi kebutuhan penggunanya, sehingga meningkatkan kenyamanan pengguna aplikasi mobile [9]. Selanjutnya adalah penelitian dari Ariq Zeidan Mubarak 2022 penelitian ini menunjukkan bahwa melibatkan pengguna dalam proses perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui metode User Centered Design dapat menghasilkan desain tampilan antarmuka yang memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan dalam menggunakan aplikasi mobile [10]. Dari penelitian tersebut ditemukan bahwa dalam perancangan User Interface (UI) yang baik akan menghasilkan kepuasan pengguna yang tinggi sehingga pengguna akan nyaman menggunakan aplikasi mobile tersebut. Perancangan aplikasi berbasis mobile pada website mizanstore dilakukan menggunakan metode User Centered Design untuk meningkatkan kepuasan pengguna, mengoptimalkan efisiensi, memfokuskan pada kebutuhan pengguna dan memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Pada tahun 2023, Fitriah Satrya Fajar Kusumah melakukan penelitian yang menghasilkan rancangan aplikasi Sensus Pajak Daerah DKI Jakarta berbasis mobile. Rancangan ini telah membawa perbaikan pada desain antarmuka pengguna (UI) dan berpotensi meningkatkan kepuasan pengguna [11]. Penggunaan Metode User Centered Design pada website Mizanstore dalam versi mobile memiliki potensi besar untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Metode User Centered Design mengutamakan kebutuhan dan keinginan pengguna, sehingga mampu menciptakan desain antarmuka pengguna (UI) yang lebih baik.

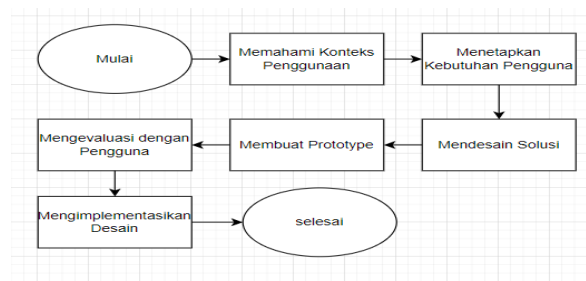
Berikut adalah beberapa penelitian dalam perancangan UI UX berbasis mobile menggunakan Metode User Centered Design (UCD). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yasmin Indah Hasari menggunakan pendekatan kualitatif. Calon pengguna terlibat secara aktif dalam pengembangan UI/UX melalui metode wawancara untuk

mengambil informasi yang diperlukan. Metode partisipatif yang melibatkan pengguna dalam setiap tahap pengembangan memungkinkan mereka memberikan rekomendasi berharga mengenai tampilan antarmuka aplikasi. Hasil yang diperoleh dengan menerapkan metode User Centered Design dan pengujian Cognitive Walkthrough yaitu tampilan antarmuka aplikasi Cinema Ticket platform berbasis mobile berhasil dirancang secara lancar dengan mendapatkan respon positif dari pengguna. Metode User Centered Design memberikan solusi yang tepat dan sesuai kebutuhan kepada pengguna dengan menghasilkan tampilan antarmuka yang mudah dipahami oleh pengguna [12]. Calvin Ravelino juga telah melakukan penelitian menggunakan Metode User Centered Design dalam merancang aplikasi berbasis mobile. Dalam penelitiannya, calon pengguna aktif terlibat dalam pengembangan UI/UX melalui penyebaran kuesioner untuk memahami kebutuhan pengguna. Fokus penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan minat pengguna dalam menggunakan asuransi melalui aplikasi Bank Jago. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain aplikasi yang memiliki daya tarik visual yang menarik dan memberikan kenyamanan kepada pengguna. Tujuan utamanya adalah mengatasi masalah peminatan asuransi yang dihadapi oleh pengguna. Dalam penelitian ini, metode User Centered Design diterapkan dengan mempertimbangkan aspek-aspek learnability, efficiency, memorability, dan satisfaction dalam desain yang dibuat. Melalui penelitian ini, masalah yang ada berhasil dipecahkan dengan memberikan solusi yang efektif kepada pengguna. Hasilnya adalah desain aplikasi mobile yang menarik perhatian pengguna dan nyaman digunakan [13]. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sulistya Ernawati, fokusnya adalah penggunaan Metode User Centered Design dalam merancang aplikasi mobile yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Dalam melakukan penelitian ini, Sulistya Ernawati mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai metode seperti studi literatur dan wawancara dengan pengguna aplikasi mobile yang telah didesain menggunakan pendekatan UCD. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini secara signifikan meningkatkan pengalaman pengguna, kegunaan aplikasi, serta kepuasan pengguna terhadap tampilan dan fitur yang disediakan. Penelitian ini memberikan panduan berharga bagi perancang aplikasi untuk menghasilkan antarmuka yang lebih intuitif, efisien, dan memenuhi harapan pengguna [14]. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Carlene Lim difokuskan pada penerapan Metode User Centered Design dalam merancang aplikasi mobile yang memberikan kenyamanan pengguna dan sistem aplikasi yang sederhana saat diakses melalui smartphone. Dalam rangka melakukan penelitian tersebut, Carlene Lim menggunakan metode survei dan wawancara dengan pengguna sistem absensi di Universitas ABC yang telah dirancang dengan pendekatan UCD. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode User Centered Design dalam desain aplikasi menghasilkan antarmuka yang user-friendly, fitur-fitur aplikasi mudah diakses dengan tingkat kesulitan yang rendah, dan desain aplikasi yang modern sehingga mampu menggantikan aplikasi absensi sebelumnya [15]. Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Trisna Firmansyah, penggunaan Metode User Centered Design dalam merancang aplikasi mobile memperlihatkan hasil yang signifikan. Dalam penelitian ini, fokus utama adalah memastikan kenyamanan pengguna dan menyesuaikan fitur-fitur aplikasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Metode User Centered Design yang digunakan melibatkan studi literatur serta wawancara dengan pengguna aplikasi mobile yang telah dilengkapi dengan pendekatan UCD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi yang dirancang dengan metode UCD sangat sesuai dengan kebutuhan mereka dan memiliki kemudahan penggunaan yang signifikan [16]. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa Metode User Centered Design memiliki peran penting dalam merancang desain UI/UX produk dan layanan, terutama pada aplikasi mobile dan website. Penelitian ini bertujuan untuk mengaplikasikan Metode UCD dalam pengembangan aplikasi mobile dengan empat tahapan utama, yaitu pemahaman kegunaan aplikasi, analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna, pembuatan solusi desain yang responsif, serta evaluasi dan pengujian yang berkesinambungan. Dengan mengadopsi pendekatan ini, berhasil diidentifikasi dan diatasi masalah-masalah yang ada, serta dihasilkan model prototipe desain yang sesuai dengan harapan dan keinginan pengguna.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

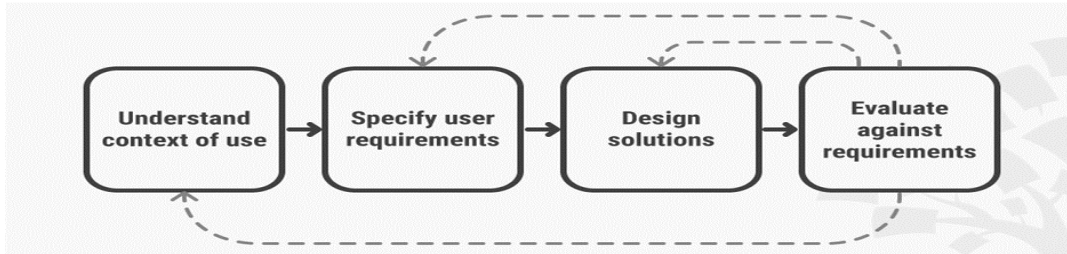
### 2.1 Metode Perancangan

Tahapan Perancangan UI/UX yang ditunjukkan pada Gambar 1, yaitu langkah-langkah yang mengarahkan proses perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) dalam pembuatan aplikasi atau produk.



**Gambar 1.** Tahapan Perancangan UI/UX pada aplikasi Mizan Store

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah User Centered Design. Tujuan dari Metode UCD yaitu menghasilkan sebuah sistem yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna [17]. Tahapan Perancangan UI/UX untuk mengembangkan aplikasi Buku Online Mizan Store yaitu, Memahami Konteks Penggunaan, Menetapkan Kebutuhan Pengguna, Mendesain Solusi, Membuat Prototype, Mengevaluasi dengan Pengguna, dan Mengimplementasikan Design. Menurut ISO 9241-210 pendekatan UCD dilakukan secara berulang hingga mencapai tujuan perancangan yang telah ditetapkan dalam proses UCD. Proses ini melibatkan iterasi yang berkelanjutan, dan pengulangan tahapan-tahapan seperti Memahami Konteks Penggunaan, Menetapkan Kebutuhan Pengguna, Mendesain Solusi, dan Mengevaluasi Sesuai dengan Kebutuhan, sampai sistem interaktif yang dibangun memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna [9]. Tahapan Metode User Centered Design ditampilkan pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Tahapan Metode User Centered Design

### 2.1.1 Understanding Context of Use

Tahapan penelitian akan mengikuti alur yang terdapat pada Gambar 2 dengan metode utama yang akan diimplementasikan dalam penelitian ini adalah Metode User Centered Design. Penelitian dimulai dengan melakukan studi pustaka, di mana peneliti mencari dan mengumpulkan sumber data dan informasi terkait proses penelitian. Sumber informasi yang digunakan mencakup panduan penyelesaian masalah yang relevan dengan topik penelitian, seperti perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), serta informasi terkait penerapan metode User Centered Design [18]. Dalam tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi pengguna yang akan menggunakan aplikasi, dengan menjelaskan situasi atau kondisi bagaimana mereka menggunakan aplikasi dan siapa target pasar yang dituju. Proses identifikasi ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang calon pengguna, termasuk karakteristik mereka seperti usia, jenis kelamin, latar belakang pendidikan, pekerjaan, minat, kebiasaan, dan preferensi lain yang relevan. Tujuan dari identifikasi ini adalah untuk memahami profil pengguna potensial, sehingga peneliti dapat merancang aplikasi yang lebih sesuai dan relevan dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Dengan mengetahui siapa target pengguna potensial, peneliti dapat merancang pengalaman pengguna yang lebih baik dan mengarahkan upaya pemasaran agar aplikasi lebih berhasil menjangkau kelompok pengguna yang diinginkan. Selain itu, proses identifikasi pengguna juga membantu mengidentifikasi perbedaan dan kesamaan dalam kebutuhan dan preferensi, sehingga fitur dan fungsi aplikasi dapat diadaptasi secara lebih efektif untuk memenuhi harapan dari berbagai kelompok pengguna yang berbeda. Metode observasi dan wawancara singkat dengan narasumber digunakan untuk memahami keinginan dan kebutuhan pasar agar dapat mengetahui kebutuhan diinginkan oleh pengguna.

### 2.1.2 Specifying User Requirements

Pada tahap perancangan dengan pendekatan metode User Centered Design, dilakukan analisis konteks pengguna. Analisis ini mencakup pembuatan persona pengguna dan penyebaran kuesioner kebutuhan kepada calon pengguna. Tujuan dari tahap identifikasi kebutuhan pengguna adalah untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang pengguna melalui wawancara dan penyebaran kuesioner kepada calon pengguna. [18]. Setelah memahami konteks penggunaan pada tahap pertama, pada tahap kedua, "Menetapkan Kebutuhan Pengguna", peneliti merumuskan daftar pertanyaan yang lebih spesifik dan terfokus untuk menggali kebutuhan dan preferensi pengguna. Pertanyaan-pertanyaan ini akan digunakan dalam wawancara atau kuesioner untuk mendapatkan masukan dan informasi lebih rinci tentang kebutuhan pengguna dari produk atau sistem yang akan dikembangkan. Dengan demikian, daftar pertanyaan kepada responden dilakukan pada tahap kedua UCD, setelah pemahaman konteks penggunaan telah dikumpulkan pada tahap pertama. Hal ini membantu memastikan bahwa pertanyaan yang diajukan relevan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna yang sudah teridentifikasi sebelumnya.

**Tabel 1.** Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Apa pendapat Anda tentang tata letak halaman depan Mizanstore? Apakah mudah dipahami dan menarik bagi pengguna?
2.	Bagaimana pengalaman Anda dalam mencari produk tertentu di situs Mizanstore? Apakah fitur pencariannya efektif?



No	Pertanyaan
3.	Apakah navigasi di situs Mizanstore sudah intuitif? Apakah Anda dengan mudah menemukan menu, kategori, dan halaman lainnya?
4.	Bagaimana kesan Anda tentang desain ikon dan tombol di situs Mizanstore? Apakah ikon-ikonnya jelas dan relevan?
5.	Apakah warna yang digunakan di situs Mizanstore konsisten dan menyenangkan mata? Ataukah ada aspek yang perlu diperbaiki?
6.	Bagaimana perasaan Anda tentang font dan ukuran teks yang digunakan? Apakah mudah dibaca?
7.	Bagaimana pengalaman Anda saat mencoba menambahkan produk ke keranjang belanja? Apakah prosesnya lancar dan intuitif?
8.	Apakah proses checkout di Mizanstore mudah diikuti? Apakah ada masalah yang Anda alami saat melakukan transaksi?
9.	Bagaimana tanggapan Anda terhadap penggunaan gambar dan media di situs Mizanstore? Apakah sudah relevan dan meningkatkan pengalaman pengguna?
10.	Apakah ada fitur atau elemen UI/UX di situs Mizanstore yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki untuk meningkatkan kenyamanan pengguna?

### 2.1.3 Designing Solutions

Kemudian dalam tahapan perancangan solusi, dilakukan implementasi berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Tahap ini melibatkan pembuatan rancangan userflow, wireframe, dan prototype yang kemudian dapat diujikan kepada calon pengguna [18]. Pada tahapan perancangan, salah satu aspek yang sangat penting adalah pembuatan prototype untuk diuji oleh calon pengguna guna mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Prototype yang telah dibuat akan digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan umpan balik dan melihat sejauh mana solusi yang diusulkan efektif. Dengan melakukan uji coba pada prototype, akan memperoleh informasi penting yang membantu dalam memperbaiki dan menyempurnakan desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna [19]. Pada tahap ini peneliti berfokus untuk menciptakan antarmuka pengguna (UI) dan fitur-fitur sistem yang dapat menyediakan pengalaman pengguna yang positif dan memuaskan. Desain solusi yang dibuat intuitif, mudah dipahami, dan efisien sehingga pengguna dapat dengan lancar berinteraksi dengan aplikasi atau produk yang sedang dikembangkan. Elemen-elemen visual seperti tata letak, ikon, warna, dan tipografi yang sesuai dengan preferensi pengguna perlu diperhatikan untuk meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

### 2.1.4 Evaluate against Requirements

Selanjutnya, tahap terakhir dalam metode UCD adalah evaluasi desain solusi. Evaluasi dilakukan menggunakan metode pengujian usability dan metode system usability scale untuk mengukur efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna terhadap desain solusi yang telah dirancang [18]. Evaluasi akan dilakukan dengan melibatkan pengguna mulai dari proses 1 hingga proses terakhir. Evaluasi bertujuan untuk memastikan kembali apakah aplikasi yang didesain dan dibangun sudah sesuai dengan preferensi dan kebutuhan dari pengguna [15]. Pada tahap ini, produk atau sistem yang telah dirancang dalam tahap sebelumnya akan diuji dan dievaluasi untuk memastikan bahwa ia memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya pada tahap "Specifying User Requirements". Proses evaluasi melibatkan pengujian langsung dengan pengguna. Melalui wawancara, kuesioner, atau pengujian interaktif, peneliti akan mengumpulkan umpan balik dari pengguna tentang pengalaman mereka dalam menggunakan produk atau sistem. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah atau kesalahan dalam desain, mengukur kepuasan dan kinerja pengguna, serta mengevaluasi sejauh mana produk atau sistem telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan iterasi pada desain produk atau sistem. Setelah perbaikan dilakukan, tahap evaluasi akan diulang kembali hingga produk atau sistem benar-benar memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna dengan baik. Dengan melakukan evaluasi secara berulang, metode UCD memastikan bahwa pengembangan produk atau sistem berorientasi pada pengguna dan terus meningkatkan kualitasnya berdasarkan umpan balik dan evaluasi dari pengguna. Hal ini membantu menciptakan produk atau sistem yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga meningkatkan tingkat kepuasan dan kegunaan dari produk tersebut.

## 2.2 Metode Pengujian

Tahap Pengujian pada penelitian ini akan menggunakan System Usability Scale (SUS). Metode ini tergolong sederhana dan sering digunakan dalam proses penelitian. System Usability Scale terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban [20]. Tujuan dari metode System Usability Scale adalah mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap prototipe yang diuji. Dengan System Usability Scale, Informasi yang diperlukan adalah sejauh mana kepuasan pengguna terhadap prototipe. Data ini membantu mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan prototipe serta melakukan perbaikan yang diperlukan. System Usability Scale membantu mengumpulkan data terstruktur dan dapat diandalkan tentang persepsi pengguna terhadap prototipe, sehingga membantu pengambilan keputusan yang lebih baik dalam pengembangan produk.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Berikut adalah pembuatan prototype aplikasi Mizanstore pada iterasi pertama

##### 3.1.1 Memahami Kegunaan Aplikasi

Mizanstore merupakan sebuah platform e-commerce yang menyediakan beragam buku terbaru dan lengkap dari berbagai penerbit di Indonesia. Pengguna dapat menjelajahi dan membeli buku-buku tersebut secara online melalui website Mizanstore. Sebagai pusat penjualan buku online, Mizanstore memainkan peran yang penting dalam memenuhi kebutuhan dan preferensi pembaca.

Pada Mizanstore, pengguna dapat memulai dengan langkah pertama yaitu melakukan login ke akun mereka. Setelah login, pengguna dapat menjelajahi katalog buku yang tersedia, menggunakan fitur pencarian untuk menemukan buku yang diinginkan, dan melihat detail produk seperti sinopsis, penulis, dan ulasan pelanggan. Setelah memilih buku yang diinginkan, pengguna dapat menambahkannya ke keranjang belanja. Di keranjang belanja, pengguna dapat mengatur jumlah buku yang ingin dibeli dan melihat ringkasan pesanan mereka. Setelah yakin dengan pesanan, pengguna dapat melanjutkan ke proses pembayaran. Pada tahap pembayaran, pengguna akan diminta untuk memasukkan detail pengiriman dan metode pembayaran yang diinginkan. Mizanstore menyediakan beberapa pilihan pembayaran yang aman dan nyaman, seperti transfer bank, kartu kredit, atau metode pembayaran online lainnya. Setelah pembayaran selesai, pengguna akan menerima konfirmasi pembelian dan informasi mengenai pengiriman buku. Mizanstore akan mengurus proses pengemasan dan pengiriman buku sesuai dengan detail pengiriman yang diberikan oleh pengguna. Setelah buku diterima oleh pengguna, mereka dapat menyelesaikan pembelian dengan memberikan ulasan atau penilaian terhadap buku dan pengalaman belanja di Mizanstore.

##### 3.1.2 Merincikan Kebutuhan Pengguna

Untuk mengumpulkan data, dilakukan survei dan wawancara kepada pengguna yang telah memiliki pengalaman menggunakan berbagai aplikasi atau website e-commerce sebelumnya. Wawancara ini bertujuan untuk memahami dengan lebih baik kebutuhan dan harapan pengguna terhadap aplikasi yang sedang direncanakan. Sementara itu, survei dilakukan menggunakan kuesioner yang tersebar secara digital melalui Google Form, dengan jumlah responden mencapai 10 orang. Pendekatan yang digunakan dalam survei ini adalah simple random sampling, yang memastikan bahwa setiap pengguna memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel.

Hasil dari survei dan wawancara tersebut mengungkapkan beberapa kebutuhan yang perlu diperhatikan dalam perancangan aplikasi yang akan dibangun, antara lain:

Merancang sebuah tampilan antarmuka dengan elemen visual yang menarik dan menarik perhatian pengguna. memperbaiki tampilan dan navigasi agar lebih responsif dan ramah terhadap perangkat smartphone. Pengguna menginginkan tambahan fitur pembayaran e wallet.

##### 3.1.3 Membuat Solusi Design

Peneliti akan merancang solusi desain untuk Mizanstore berdasarkan data yang diperoleh dari kuisisioner dan wawancara. Dalam perancangan ini, userslow akan dibuat untuk memberikan gambaran yang jelas tentang cara pengguna akan menggunakan aplikasi agar dapat menciptakan pengalaman yang lebih baik pada aplikasi Mizanstore, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memahami informasi yang disajikan. Peneliti juga akan melakukan pembuatan wireframe, dan pengembangan prototipe menggunakan platform FIGMA. Dengan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari pengguna, peneliti bertujuan menciptakan desain yang memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna Mizanstore.

##### 3.1.4 Userflow

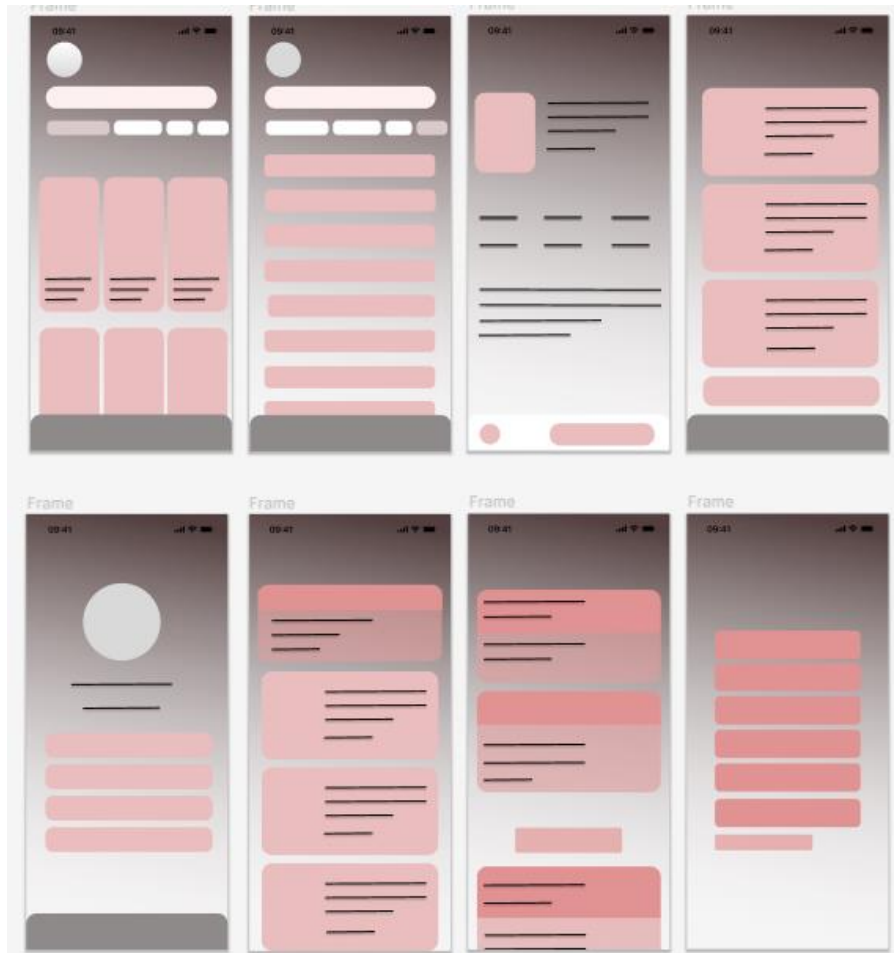
Peneliti membuat Userflow diagram yang menggambarkan urutan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna saat menggunakan aplikasi mobile MizanStore. Diagram ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang cara pengguna akan menggunakan aplikasi tersebut. Userflow diagram ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Userflow Diagram

### 3.1.5 Wireframe

Pada tahap ini, peneliti membuat sketsa awal dari tampilan antarmuka aplikasi mobile MizanStore. Sketsa ini bertujuan untuk menciptakan kerangka dasar yang menggambarkan layout dan komponen antarmuka secara sederhana, tanpa detail visual yang rumit. Dengan menggunakan wireframe ini, peneliti dapat memastikan bahwa struktur antarmuka aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum desainer mulai memperhatikan elemen visual yang lebih kompleks. Wireframe juga berguna untuk menunjukkan posisi elemen-elemen penting dalam tampilan aplikasi, seperti tombol, menu, dan komponen lainnya, tanpa terfokus pada aspek visual yang terperinci. Hal ini membantu memahami dan mengkomunikasikan fungsi dan pengaturan dasar antarmuka dengan lebih jelas dan mudah dimengerti. Wireframe aplikasi Mizanstore ditampilkan pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Wireframe aplikasi Mizanstore

### 3.1.6 Prototype

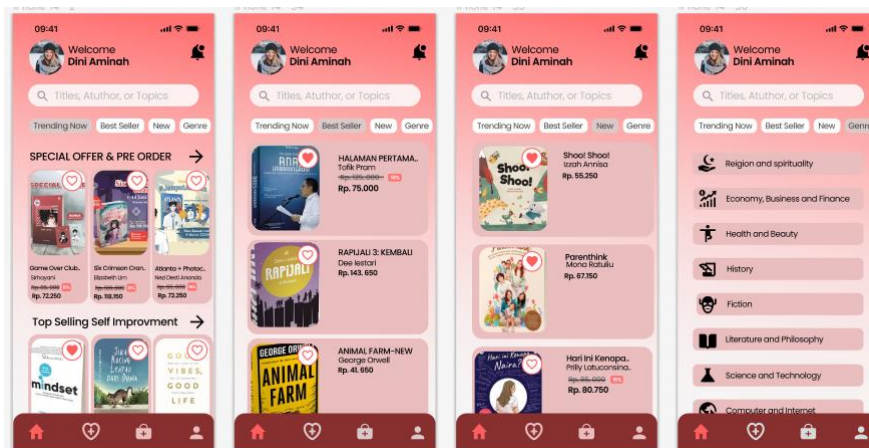
Setelah menyelesaikan pembuatan wireframe, tahap berikutnya adalah pembuatan prototype aplikasi Mizanstore. Dalam tahap ini, peneliti telah berhasil menghasilkan prototype yang menggambarkan antarmuka aplikasi dengan lebih detail. Prototype ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan fitur-fitur utama dan navigasi yang ada dalam aplikasi Mizanstore secara simulasi. Dengan adanya prototype, pengguna dapat menguji fungsionalitas, mengidentifikasi potensi perbaikan, serta mendapatkan umpan balik dari pengguna.

Halaman splash screen adalah halaman pertama yang muncul saat membuka aplikasi Mizanstore. Pada halaman ini, pengguna akan melihat logo Mizanstore dan warna background yang pas dengan warna dasar logo Mizanstore. Splash screen ini memberikan waktu sebentar untuk memuat konten sebelum pengguna masuk ke halaman login. Setelah halaman splash screen, pengguna akan dibawa ke halaman login. Halaman login Mizanstore memiliki formulir untuk masuk dengan akun yang telah dimiliki. pengguna hanya perlu memasukkan username dan password pada kolom yang tersedia. apabila pengguna belum mempunyai akun, terdapat pilihan untuk mendaftar. Halaman login tersebut dibuat agar mudah digunakan dan sesuai dengan tampilan Mizanstore. Dengan halaman login yang sederhana dan dan disesign agar menarik perhatian, pengguna bisa dengan mudah masuk ke akun dan mulai berbelanja di Mizanstore. Halaman User Interface Splash Screen, Login, dan Sign up ditampilkan pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Halaman User Interface Splash Screen, Login, dan Sign up

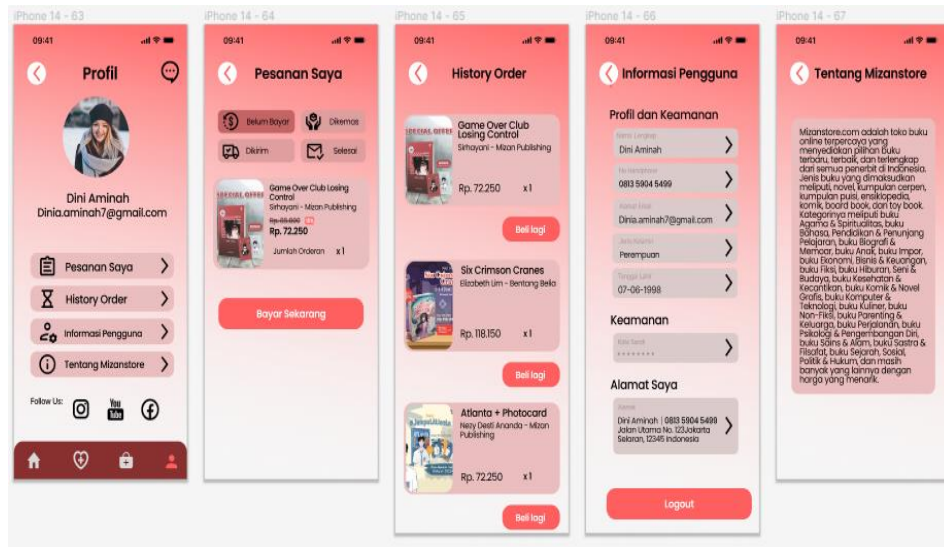
Setelah login ke aplikasi Mizanstore, pengguna akan diarahkan ke menu utama. Di menu utama, pengguna dapat dengan mudah mencari buku yang mereka inginkan. Terdapat opsi "Pencarian Buku" yang memungkinkan pengguna untuk mencari buku berdasarkan judul, penulis, atau kata kunci tertentu. Selain itu, Mizanstore juga menyediakan fitur untuk mencari buku berdasarkan genre. Pengguna dapat menemukan buku-buku terbaru, buku-buku yang sedang populer (trending), serta buku-buku best seller. Selain itu, ada juga kategori buku yang sedang dalam promosi. Semua buku telah dikelompokkan secara rapi sesuai dengan kategori masing-masing, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan buku yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka. Dengan adanya menu utama yang menyediakan fitur pencarian buku, serta penyortiran berdasarkan genre, buku terbaru, buku yang sedang trending, best seller, dan buku dalam promosi, pengguna Mizanstore memiliki akses yang mudah dan nyaman untuk menemukan buku yang akan dicari oleh pengguna. Halaman User Interface Menu Utama ditampilkan pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Halaman User Interface Menu Utama

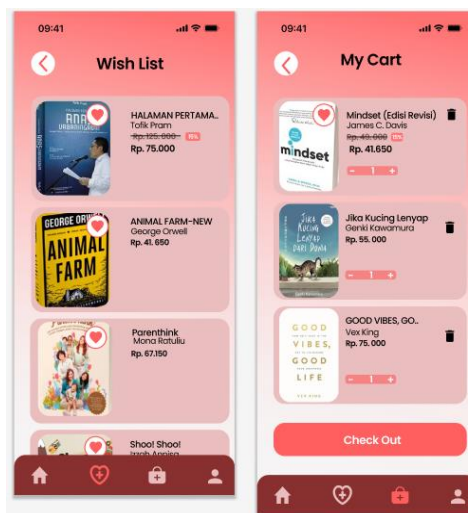
Halaman profil dalam aplikasi Mizanstore menyediakan beberapa fitur penting. Salah satunya adalah fitur chat yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi langsung dengan admin Mizanstore. Pengguna dapat menggunakan fitur ini untuk mengajukan pertanyaan, memberikan umpan balik, atau mendapatkan bantuan terkait produk atau layanan Mizanstore. Selain itu, terdapat empat menu utama di halaman profil. Menu pertama adalah "Pesanan Saya", yang berisi informasi tentang pesanan pengguna. Di dalamnya, terdapat daftar pesanan yang belum dibayar, pesanan yang sedang dalam proses pengiriman, pesanan yang telah dikemas, dan pesanan yang telah diterima oleh pengguna. Menu berikutnya adalah "History Order", yang berisi riwayat belanja pengguna. Di sini, pengguna dapat melihat riwayat lengkap pembelian yang telah dilakukan pengguna di Mizanstore. Kemudian terdapat Menu "Informasi Pengguna" memuat data penting pengguna, seperti profil dan informasi kontak. Pengguna dapat melihat dan mengubah data seperti nama lengkap, nomor handphone, alamat email, serta mengelola keamanan akun dengan mengatur kata sandi aplikasi. Terakhir, terdapat menu "Tentang Mizanstore", yang berisi informasi seputar Mizanstore. Di sini, pengguna dapat menemukan informasi tentang sejarah, visi dan misi Mizanstore, serta nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh perusahaan. Dengan adanya fitur chat kepada admin

dan menu utama yang terdiri dari "Pesanan Saya", "History Order", "Informasi Pengguna", dan "Tentang Mizanstore", halaman profil Mizanstore memberikan pengalaman yang lengkap dan memudahkan pengguna dalam mengelola pesanan, melihat riwayat belanja, mengatur informasi pribadi, dan mendapatkan informasi tentang Mizanstore secara menyeluruh. Halaman User Interface Profile ditampilkan pada Gambar 7.



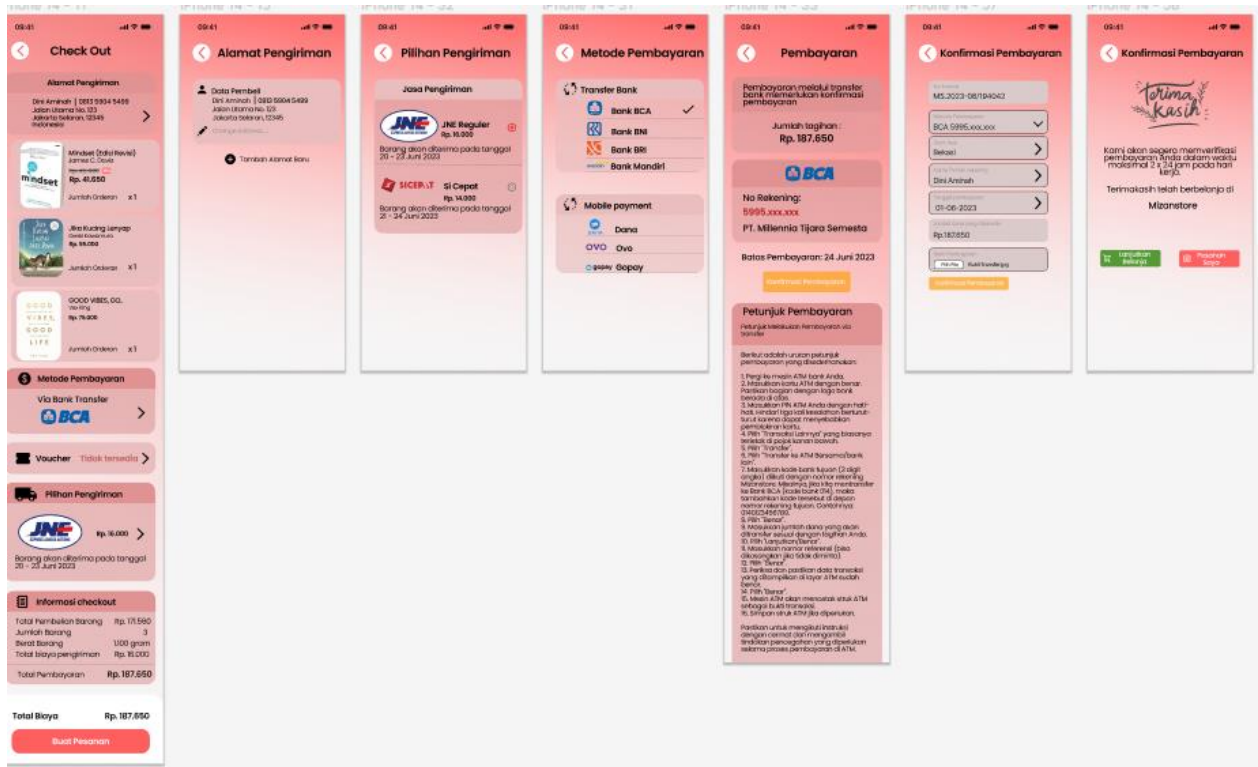
**Gambar 7.** Halaman User Interface Profile

Menu "Wishlist" memungkinkan pengguna untuk menyimpan daftar buku atau produk yang menarik perhatian mereka. Dengan menambahkan item ke wishlist, pengguna dapat dengan mudah melacak dan mengingat produk-produk yang ingin mereka beli di masa mendatang. Sementara itu, menu "My Cart" berfungsi sebagai keranjang belanja pengguna. Di sini, pengguna dapat melihat daftar produk yang telah mereka pilih untuk dibeli. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengelola item yang akan dibeli, termasuk mengubah jumlah atau menghapus produk dari keranjang belanja sebelum melakukan pembayaran. Dengan adanya menu "Wishlist" dan "My Cart" dalam aplikasi Mizanstore, pengguna memiliki kemudahan untuk mengatur dan melacak produk yang menarik minat mereka, serta mengelola pembelian dengan mudah di dalam aplikasi. Halaman User Interface Wishlist dan My Cart ditampilkan pada Gambar 8.



**Gambar 8.** Halaman User Interface Wishlist dan My Cart

Pada aplikasi Mizanstore, menu pembayaran dimulai dari halaman checkout. Di halaman ini, pengguna akan mengisi data yang mencakup alamat pengiriman. Setelah itu, mereka dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan. Jika pengguna memiliki voucher, mereka juga dapat mengisinya pada tahap ini. Selanjutnya, pengguna dapat memilih pengantar pengiriman yang sesuai dengan preferensi mereka. Setelah total biaya diperhitungkan, pengguna dapat melanjutkan ke proses checkout. Setelah proses checkout, pengguna akan diminta untuk mengkonfirmasi pembayaran dengan mengisi data konfirmasi pembayaran. Setelah mengisi data tersebut, pengguna akan menunggu proses verifikasi pembayaran dari admin Mizanstore. Dengan adanya menu pembayaran ini, pengguna aplikasi Mizanstore dapat dengan mudah mengatur dan melaksanakan proses pembayaran secara online. Halaman User Interface Pembayaran ditampilkan pada Gambar 9.



**Gambar 9.** Halaman User Interface Pembayaran

**3.2 Evaluasi**

SUS (System Usability Scale) adalah sebuah alat pengukuran yang digunakan untuk menilai sejauh mana sistem atau produk dapat digunakan dengan mudah dan efektif oleh pengguna. Dengan menggunakan SUS, peneliti dapat memperoleh pemahaman tentang kepuasan pengguna terhadap pengalaman penggunaan sistem atau produk tersebut. Skala SUS terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengumpulkan tanggapan pengguna tentang kegunaan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan secara umum. Skor SUS yang dihasilkan memberikan gambaran tentang tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem atau produk tersebut, serta memberikan informasi yang berharga bagi pengembangan dan perbaikan ke depannya. Hasil dari kuisioner yang telah di isi oleh pengguna ditampilkan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Skor Nilai SUS (System Usability Scale)

Reponden	Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
Responden 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Responden 2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	0	32	80
Responden 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Responden 4	1	2	3	4	4	3	4	1	4	0	26	65
Responden 5	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	36	90
Responden 6	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	95
Responden 7	4	4	4	3	4	3	3	3	4	1	33	83
Responden 8	3	4	4	1	4	3	4	4	4	4	35	88
Responden 9	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	98
Responden 10	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	98
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												90

Setelah mendapatkan jumlah setiap responden kemudian dikali 2,5 selanjutnya dihitung nilai rata-rata SUS dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{895}{10}$$

$$\bar{x} = 90$$

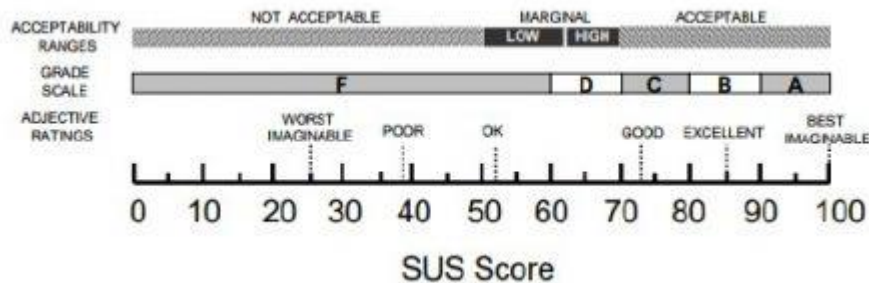
Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata rata

$\sum \bar{x}$  = Jumlah skor sus

n =Jumlah responden

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan mengirimkan kuesioner SUS kepada 10 pengguna, ditemukan bahwa skor rata-rata SUS sebesar 90, menunjukkan perspektif positif pengguna terhadap usability aplikasi MizanStore. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka pengguna (UI) aplikasi MizanStore telah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan dalam meningkatkan penggunaan dan kepuasan pengguna. Evaluasi akhir menggunakan skala penilaian SUS memberikan kesimpulan yang serupa. Skor SUS 90 mengindikasikan bahwa pengguna memiliki persepsi yang sangat positif terhadap ketergunaan aplikasi MizanStore. Skor Nilai SUS ditampilkan pada Gambar 10.



**Gambar 10.** Skor Nilai SUS (System Usability Scale)

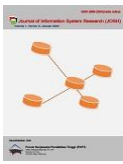
Dengan skor 90 yang diperoleh, aplikasi MizanStore memasuki kisaran penerimaan yang dapat diterima oleh pengguna, dan diberikan grade scale B yang menunjukkan tingkat kepuasan "Excellent", mengindikasikan bahwa aplikasi ini berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna dengan baik.

#### 4. KESIMPULAN

Setelah dilakukan pengujian dengan mengirimkan kuesioner SUS kepada 10 pengguna, ditemukan bahwa skor rata-rata SUS aplikasi MizanStore adalah 90, yang mengindikasikan persepsi positif pengguna terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka pengguna (UI) MizanStore berhasil mencapai tujuan yang diinginkan dalam meningkatkan penggunaan dan kepuasan pengguna. Penilaian akhir menggunakan skala penilaian SUS menunjukkan skor 90 dan grade scale B, yang menandakan tingkat kepuasan "Excellent" dan penerimaan yang tinggi oleh pengguna. Hal ini mengungkapkan bahwa desain UI/UX MizanStore berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna dengan baik. Skor SUS yang tinggi juga menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi mudah dipelajari, efisien dalam penggunaannya, serta sesuai dengan kebutuhan mereka. Melalui pengujian menggunakan SUS, penulis dapat mengidentifikasi kekurangan dalam antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna, memberikan poin penting kepada pengembang untuk memperbaiki aspek-aspek yang perlu ditingkatkan demi meningkatkan kualitas aplikasi. Dengan demikian, dapat diketahui dari penelitian tersebut antarmuka pengguna MizanStore telah berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang positif dalam memperoleh tingkat kepuasan yang tinggi dari pengguna. Hasil pengujian ini memberikan dukungan yang kuat terhadap efektivitas desain antarmuka pengguna MizanStore dalam memberikan pengalaman yang baik dan memenuhi harapan pengguna. Penemuan ini dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan guna menciptakan aplikasi yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### REFERENCES

- [1] M. Ahsan, W. Arianto, and R. T. Murdani, "Desain User Interface Dan User Experience Mobile App Kuysedekah.Id," *Jurnal SISFO*, vol. 10, no. 2, pp. 109–114, 2020.
- [2] A. M. Juniar and Jusrianti, "Belanja Online di Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus Ibu-ibu Rumah Tangga di Kota Makassar [Online Shopping during the Covid-19 Pandemic: A Case Study of Housewives in Makassar City]," *Emik*, vol. 4, no. 1, pp. 37–51, 2021.
- [3] H. Sazali and F. Rozi, "Belanja Online dan Jebakan Budaya Hidup Digital pada Masyarakat Milenial," *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, vol. 6, no. 2, pp. 85–95, 2020, doi: 10.31289/simbollika.v6i2.3556.
- [4] G. William and M. Tjokrosaputro, "Persepsi Kegunaan Dan Promosi Untuk Memprediksi Niat Penggunaan E-Wallet: Sikap Sebagai Variabel Mediator," *Jurnal Muara Ilmu Ekonomi dan Bisnis*, vol. 5, no. 1, p. 74, 2021, doi: 10.24912/jmieb.v5i1.9997.
- [5] D. A. Anggara, W. Harianto, and A. Aziz, "Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux," *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, vol. 4, no. 1, pp. 58–74, 2021, doi: 10.33479/kurawal.v4i1.403.
- [6] A. K. E. Lengkong, H. Arfandy, and B. Zaman, "Rancang Bangun Tampilan UI untuk Game Smartphone Healthy Laifu Menggunakan Prinsip Gestalt," *KHARISMA Tech*, vol. 16, no. 2, pp. 50–58, 2021, doi: 10.55645/kharismatech.v16i2.113.



- [7] A. Mailangkay, “PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA UI/UX APLIKASI MOBILE KOMIK Oleh:,” *Jurnal Darma Agung*, vol. 31, no. 1, pp. 952–961, 2020.
- [8] A. Candra, P. Sukmasetya, and P. Hendradi, “Perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile Menggunakan Metode Design Thinking study khusus SISFO SKPI UNIMMA,” *TeIKa*, vol. 13, no. 01, pp. 52–68, 2023, doi: 10.36342/teika.v13i01.3069.
- [9] A. Herlambang, A. Siswo, R. Ansori, and M. H. Syahbani, “Perancangan Ui / Ux Aplikasi Destinasi Wisata Dan Tempat Kuliner Berbasis Android Menggunakan Metode User-Centered Design Ui/Ux Design of Tourism Destination and Culinary Places Application Based on Android Using User-Centered Design Method,” *OPEN JOURNAL SYSTEMS*, vol. 8, no. 5, pp. 6574–6582, 2021.
- [10] A. Z. Mubarak, Carudin, and A. Voutama, “Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 6368–6380, 2022.
- [11] F. S. F. Kusumah, H. Fajri, and ..., “Perancangan UI/UX aplikasi Sensus Pajak Daerah DKI Jakarta berbasis Mobile dengan metode User Centered Design,” *Nautical: Jurnal Ilmiah ...*, vol. 1, no. 11, pp. 1286–1304, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/view/618%0Ahttps://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/article/download/618/506>
- [12] Y. Indah Hasari, A. Febriansyah, and Z. Septia Anzana, “Penerapan Metode User Centered Desain Pada Perancangan Interface Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Tiket Bioskop Berbasis Mobile,” *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, vol. 8, no. 2, pp. 2–8, 2022, doi: 10.37058/jssainstek.v8i2.6254.
- [13] C. Ravelino and Y. A. Susetyo, “Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design,” *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi ...)*, vol. 7, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://journal.lembagakita.org/index.php/jtik/article/view/697%0Ahttps://journal.lembagakita.org/index.php/jtik/article/download/697/638>
- [14] S. Ernawati and A. D. Indriyanti, “Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi ...,” *Journal of Emerging Information ...*, vol. 03, no. 04, pp. 90–102, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/49296%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/49296/40999>
- [15] C. Lim, A. C. Sumarlie, F. Fernando, and D. A. Haris, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi ‘Jikan’ Dengan Metode User Centered Design,” *Computatio : Journal of Computer Science and Information Systems*, vol. 5, no. 1, p. 16, 2021, doi: 10.24912/computatio.v1i1.12992.
- [16] M. T. Firmansyah, “Perancangan User Interface Dan User Experience Mobile Application Sibengkel Untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode User-Centered User Interface and User Design Sibengkel Mobile Application Experience for Meet User Requirements Using User-Centered,” *OPEN JOURNAL SYSTEMS*, vol. 7, no. 2, pp. 7574–7580, 2020.
- [17] D. L. Kaligis and R. R. Fatri, “Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design,” *JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 10, no. 2, p. 106, 2020, doi: 10.24853/justit.10.2.106-114.
- [18] S. L. Ramadhan, “Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru,” *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 287–298, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i1.633.
- [19] S. T. B. Suranto and M. S. Eng, “Penerapan User Interface & User Experience Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd) Pada Aplikasi I-Star,” 2022, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40429%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/40429/18523218.pdf?sequence=1>
- [20] C. Damayanti, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale,” *Jurnal Media Informatika Budidarma*, vol. 6, no. 1, p. 551, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3526.