



Penerapan Goal Directed Design dalam Perancangan Ulang User Interface pada Admin Marketplace BUILD ID

Helmalia Sandy, Pacu Putra*, Allsela Meiriza, Nabila Rizky Oktadini, Putri Eka Sevdiyuni

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Sriwijaya, Palembang

Jl. Masjid Al Gazali, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: ¹09031282025100@student.unsri.ac.id, ^{2,*}pacuputra@unsri.ac.id, ³allsela@unsri.ac.id, ⁴nabilarizky@unsri.ac.id, ⁵putrieka@unsri.ac.id

Email Penulis Korespondensi: pacuputra@unsri.ac.id

Submitted: 24/08/2023; Accepted: 31/10/2023; Published: 31/10/2023

Abstrak—Build Id adalah sebuah marketplace berbasis website dan aplikasi yang menyediakan berbagai kebutuhan konstruksi, baik produk maupun jasa. Perancangan Build Id oleh PT Semen Baturaja Tbk ini ditujukan kepada masyarakat sebagai bentuk penerapan transformasi digital di Indonesia. Namun dalam proses perancangannya, membutuhkan evaluasi dan perbaikan sebelum diresmikan. Hal tersebut dilaksanakan menjadi solusi untuk menghindari adanya komplain, dapat menurunkan performa aplikasi dan perusahaan. Penelitian ini bertujuan untuk membantu perancangan user interface Build Id agar lebih terarah pada fitur-fitur yang akan diimplementasikan sehingga hasilnya dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam pengujiannya, sebagai peneliti menerapkan metode Goal Directed Design dengan tujuan untuk merancang saat mendesain aplikasi sesuai identifikasi sasaran serta keperluan pemakai. Hasil dari pengujian membuktikan bahwa marketplace Build Id untuk Admin dalam menjalankan secara baik berdasarkan pengajaran sebelumnya.

Kata Kunci: Goal Directed Design; Marketplace; Transformasi Digital; User Interface; Website

Abstract—Build Id is a website and application-based marketplace that provides various construction needs, both products and services. The Build Id design by PT Semen Baturaja Tbk is aimed at the community as a form of implementing digital transformation in Indonesia. But the design process, to requires evaluation and improvement before it is inaugurated. This is done to avoid complaints, which can reduce the performance of applications and companies. This study aims to help design the Build Id user interface so that it is more focused on the features to be implemented so that the results can match the user's needs. In testing, this study uses the Goal Directed Design method which focuses on designing application designs by identifying user goals and needs. The results of the test prove that the Build Id marketplace for Admins is running well and as expected.

Keywords: Goal Directed Design; Marketplace; Transformasi Digital; User Interface; Website

1. PENDAHULUAN

PT Semen Baturaja Tbk merupakan salah satu anak perusahaan dari Semen Indonesia yang bergerak di sektor industri semen di Sumbagsel dan Pontianak, dengan lokasi pabrik di Baturaja, Palembang, dan Lampung dan Jakarta, dengan lokasi kantor pusat berada di Palembang. Perusahaan ini juga merupakan salah satu lembaga pemerintahan yang menerapkan dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Setiap perusahaan besar pasti memiliki beberapa bagian divisi, PT Semen Baturaja Tbk memiliki sebuah divisi yang berfokus pada pengembangan strategi pemasaran semen dan produk turunan semen, mengelola ekuitas merk bahkan brand, digitalisasi pemasaran, serta strategi dipakai saat purna penjualan agar menentukan penetrasi barang pada pasar, meningkatkan pangsa dalam pasar, serta mewujudkan capaian dalam menjual produk.

Saat ini Indonesia yang mengalami Transformasi Industri revolusi 4.0, yang mana terdapat banyak perusahaan industri memanfaatkan teknologi digital sebagai alat untuk membantu perkembangan bisnis[1]. Kemajuan teknologi ini, dapat kita manfaatkan saat mendorong serta melakukan peningkatan mutu informasi dengan kualitas tinggi[2]. Berbagai penerapan teknologi digunakan perusahaan dalam bersaing di dunia bisnis[3]. Namun permasalahannya, PT Semen Baturaja masih menggunakan cara lama dalam mendistribusikan produk serta penyebaran informasi. Oleh karena itu, bidang pemasaran memiliki tanggung jawab penuh dalam menangani perkembangan pemasaran serta penjualan di PT Semen Baturaja Tbk. Performance Indicator (KPI) pada setiap lembaga pemerintahan dalam mewujudkan transformasi Go Digital. Dalam bersaing di dunia digital, PT Semen Baturaja Tbk merancang sebuah aplikasi guna mempermudah kegiatan jual-beli serta distribusi.

Build.Id adalah sebuah marketplace berbasis aplikasi dan website yang menjual berbagai kebutuhan konstruksi seperti bahan-bahan bangunan, properti, furniture, serta jasa arsitek dan tukang bangunan. Aplikasi ini ditujukan kepada masyarakat yang membutuhkan kebutuhan konstruksi dalam pembangunan rumah atau gedung. Tidak hanya itu, aplikasi ini juga disediakan untuk para arsitek, tukang bangunan, dan makelar dalam mendapatkan pekerjaan dan informasi. Build Id menjadi one top solution dalam penerapan teknologi digital yang dibutuhkan saat ini. Build.Id dirancang dengan tujuan memperluas penjualan produk dan branding, mempermudah dalam kebutuhan konstruksi baik, serta mewadahi arsitek dan tukang bangunan dalam mencari pekerjaan. Agar aplikasi ini dapat secepatnya digunakan oleh masyarakat, maka dibentuklah sebuah tim untuk melakukan perancangan Sistem Informasi Build Id. Berkat kerja sama tim tersebut, aplikasi sudah berkembang lebih dari 70% secara keseluruhan. Untuk mencapai kesempurnaan dalam perancangan, aplikasi ini masih membutuhkan evaluasi dan

perbaikan mendalam sebelum diresmikan, agar tidak terjadi komplain atau ketidaknyamanan pengguna yang dapat menurunkan citra PT Semen Baturaja Tbk.

Agar proses penelitian dapat berjalan dengan terarah, penulis menggunakan sebuah metode yang dapat membantu dalam proses penelitian[4]. Dari berbagai metode-metode penelitian yang sudah peneliti pelajari, dapat disimpulkan bahwa metode Goal Directed Design mampu mengidentifikasi sasaran serta keperluan pemakai dengan mengartikan dalam wujud desain yang mana dari tahap-tahap yang ada metode ini memenuhi kebutuhan dalam proses penelitian[5]. Metode ini memiliki fokus pada goal dan tujuan yang terstruktur dan detail sehingga dapat mudah dipahami[6]. Goal Directed Design bisa menyajikan upaya penyelesaian saat melakukan perancangan situs web berdasarkan sasaran yang telah diputuskan pemakai[7].

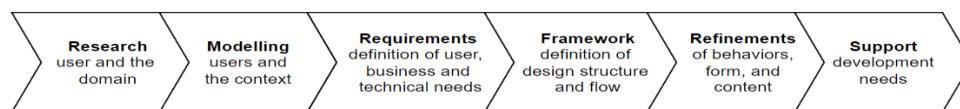
Berbagai penelitian yang sudah dilaksanakan banyak peneliti, adanya rancangan sistemasi data seperti pada penelitian yang berjudul Evaluasi serta Perbaikan Desain User Interface agar mewujudkan User Experience dalam Aplikasi Mobile Siaran Tangsel menerapkan Metode Goal Directed Design[8]. Selain itu, penelitian lain memiliki judul Evaluasi serta Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal Directed Design, menyebutkan bahwa dengan pengembangan antarmuka pengguna dari sistem penginformasian itu memiliki pengurangan dengan umpan balik sesuai dengan kejadian yang telah dialami pemakai dalam melaksanakan interaksi pada sistem[9]. Pada penelitian dengan judul Evaluasi Perbaikan Antarmuka Pengguna pada Situs Web Funtech Plaza menggunakan Metode Goal Directed Design, membuktikan mengenai adanya hal yang meningkatkan penilaian puasanya pemakai mengenai situs web Funtech Plaza[10]. Penelitian lain dengan judul Peancangan Antarmuka Pengguna Sepatubersih.com berbasis Perangkat Bergerak menggunakan Metode Goal Directed Design, menghasilkan bahwa dari permasalahan yang didapatkan aplikasi diperlukan hal yang diteliti mengenai user serta stakeholder dengan fokus antar muka pemakai sebelum pengaplikasian itu dibikin maka dikemudian hari aplikasi bisa berdasarkan dengan tujuan bahkan keperluan adanya Sepatu Bersih[11].

Bisa dilakukan kesimpulan terhadap penelitian terdahulu yang sudah dilaksanakan, sistem informasi dengan basis situs web dilaksanakan perancangan pemakai cara Goal Directed Design dapat memberi hal yang mudah pada customer dalam barang bahkan jasa ditawarkan pihak perusahaan saat memperoleh interaksi adanya customer maka bisa menyajikan banyaknya peluang dalam melaksanakan peningkatan brand awareness[12]. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian nantinya adalah agar membuat rancangan ulang tampilan pada situs web admin marketplace Build Id agar dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Penelitian nantinya menerapkan metode Goal Directed-Design (GDD) dengan memiliki fokus dengan merancang desain pengaplikasian serta identifikasi sasaran keperluan pemakai dengan menterjemakannya pada bentuk desain[13], [14]. Metode ini memiliki 6 tahap yang dibutuhkan agar mendapatkan prototype berdasarkan adanya keperluan pemakai. Berikut gambar 1 yaitu tahap saat melaksanakan penelitian :



Gambar 1. Tahapan Goal Directed Design

Dalam menerapkan metode Goal Directed Design diperlukan adanya alur saat meneliti dengan menggunakan adanya rancangan ulang user interface admin marketplace Build Id.

a. Research

Tahap research diawali adanya pengumpulan informasi dengan diperoleh menerapkan mengobservasi serta aktivitas wawancara ke stakeholder[15]. Wawancara dilaksanakan adanya pernyataan sasaran, keperluan, hambatan, serta fitur yang pemakai inginkan. Sedangkan Observasi dilaksanakan agar mendapatkan fitur yang ada dalam website Build Id[16]. Output dari tahap tersebut menghasilkan riset yang sudah dilaksanakan.

b. Modelling

Tahapan modelling dilaksanakan dengan memilih persona dengan memiliki peranan saat merancang laman web. Persona merupakan model fiksi yang harus mempresentasikan pengguna aplikasi[17]. Komponen yang terdapat pada user persona memiliki kesesuaian pada data diri pemakai, kegiatan yang dilaksanakan pemakai, hambatan yang dialami, tujuan dan masukan pemakai terhadap website Build Id. Sehingga tahap ini menghasilkan model persona, user journey ataupun timbal balik dilaksanakan persona bersama lingkungannya.

c. Requirements

Agar menetapkan pemakai sesuai dengan sasaran, sehingga membutuhkan adanya opini kegiatan untuk mendefinisikan cara pemakai berinteraksi. Tahap tersebut dilaksanakan sebagai penentu keperluan masing-masing persona yang tersedia. Serta menghasilkan adanya pengertian keperluan dengan keseimbangan keperluan pemakai, bisnis serta teknis adanya perancangan saat memerlukan desain.

d. Framework

Kerangka interaksi/Wireframe dicetuskan sesuai aktivitas yang telah ditetapkan dalam tahapan Requirement serta menghasilkan evaluasi pemula dengan memiliki prioritas memperbaiki [18]. Tahap tersebut dilaksanakan rancangan timbal balik antara kerangka serta memakai peralatan visual dengan mengartikan komponen seperti wireframe, tipografi, warna, dan ikon[19]. Tahap tersebut mendapatkan pengkonsepian perancangan desain secara stabilitas serta menunjukkan struktur format dengan mendalam.

e. Refinement

Dalam tahap ini nantinya dilaksanakan dalam membangun perancangan laman web dengan keterkaitan adanya tampilan antar muka pemakai, hal yang dialami pemakai, serta data yang mendorong lain sebagainya sesuai dengan barang yang telah jadi bahkan prototype[20]. Saat membuat prototype diperlukan pementuan dengan gaya visual secara mendalam ke seluruh aspek user interface sehingga mendefinisikan pewarnaan, pengukuran, ikon serta aspek visual lain[21]. Prototype bisa melakukan timbal balik antara pemakai serta high fidelity prototype[22]. Perancangan prototype diperlukan adanya pengaplikasian Figma.

f. Support

Dalam tahapan akhir nantinya dilaksanakan adanya ajuan dalam prototype high fidelity yang sudah dibikin dengan tahapan refinement. Saat melaksanakan uji coba tampilan antarmuka, nantinya dipakai Usset Acceptance Testing (UAT). Adapun sasaran dalam tahap ini yakni agar memprediksi tingkat pemanfaatan teknologi terhadap aplikasi[23].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Research

Dalam tahapan research akan dilaksanakan pengumpulan informasi pendahuluan saat meneliti dengan memperoleh adanya pengobservasian serta wawancara pada stakeholder. Hal ini dilakukan untuk memahami kondisi dari permasalahan yang ada.

3.1.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara terstruktur pada satu orang stakeholder yang merupakan seorang staff di kantor PT Semen Baturaja yaitu Ibu Fadhila Talcha. Wawancara ini dilaksanakan pada tanggal 25-27 Desember 2022 agar memahami masalah yang sedang terjadi dalam aplikasi Build Id serta mendapatkan informasi yang diperlukan lainnya. Hasil wawancara penulis menyimpulkan seperti pada tabel 1.

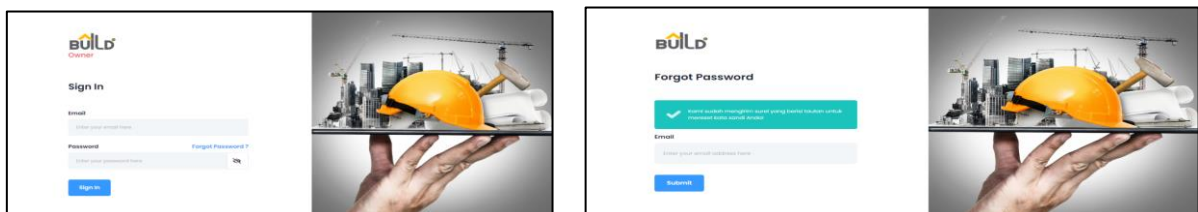
Tabel 1. Hasil Wawancara Stakeholder

No.	Pertanyaan	Kesimpulan
1.	Mengapa masyarakat membutuhkan aplikasi ini?	Tak hanya menyediakan layanan dengan memberikan kemudahan pada masyarakat yang mencari kebutuhan konstruksi, aplikasi ini dirancang sebagai platform toko bangunan, Tukang, dan Arsitek dalam memasarkan produk atau jasanya.
2.	Apa yang membuat perusahaan memutuskan untuk merancang aplikasi Build Id?	Saat masi menjadi salah satu anak perusahaan BUMN, terdapat Key Performance Indicator (KPI) dari pemerintah untuk mewujudkan BUMN yang go digital karna dituntut oleh faktor perkembangan zaman. Maka dirancanglah sebuah aplikasi marketplace Build Id.
3.	Apakah kebutuhan dari aplikasi terkait user interface yang sudah ada saat ini?	Melihat perkembangan dari segi user intrerface, aplikasi ini masih dibilang belum dapat diresmikan seutuhnya karena masih membutuhkan evaluasi lebih dalam. Untuk itu Tim Build Id membutuhkan ide generasi baru yang mungkin dapat mempercepat proses peresmian aplikasi Build Id

3.1.2 Observasi

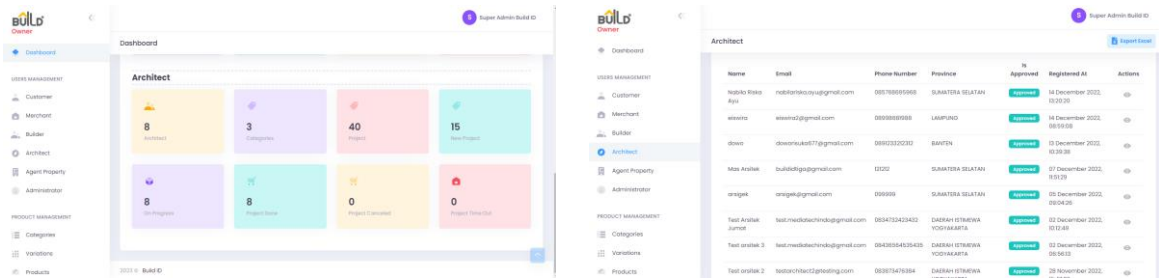
Dilakukan observasi mendalam untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada. Berikut tampilan pada website admin Build Id :

a. Login dan Lupa Password



Gambar 2. Halaman Login dan Lupa Password

b. Dashboard dan Menu Arsitek



Gambar 3. Halaman Dashboard dan Menu Arsitek

3.1.1 Analisis Kompetitor

Build Id bukan satu-satunya marketplace yang menyediakan kebutuhan konstruksi, beberapa aplikasi serupa yang dapat dijadikan referensi dalam membuat Build Id menjadi aplikasi yang diinginkan pengguna. Dengan membuat perbandingan pada aplikasi Build Id dan aplikasi marketplace lainnya, penulis dapat menemukan beberapa fitur dan ide desain yang dapat diaplikasikan.

Tabel 2. Analisis Kompetitor

Marketplace	Kelebihan	Kekurangan
Ukur.com	<ul style="list-style-type: none"> - Secara kebutuhan fitur sudah cukup baik - Menyediakan menu furniture dan elektronik - Dapat diakses melalui aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak menyediakan kebutuhan jasa kontruksi - Secara tampilan warna dan tata letak nya kurang menarik.
belimaterial.com	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan voucher untuk meningkatkan penjualan - Fitur dibuat minimalis agar mudah dimengerti - Menyediakan landing page untuk mengarahkan ke playstore untuk mengunduh aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Belum menyediakan website, hanya untuk aplikasi - Belum ada untuk pengguna ios - Dari segi tampilan dan kegunaan masih perlu diperbaiki lagi

3.2 Modeling

Dalam tahapan modelling dapat membuat user persona atau model pemakai telah diperoleh adanya hasil wawancara dan observasi sebelumnya. User yang digunakan berjumlah 3 dari 2 orang pengguna yang masih awam pada aplikasi Build Id. Berikut ini salah satu kategori persona yang menggambarkan kelompok pengguna



Gambar 4. Kategori User Persona

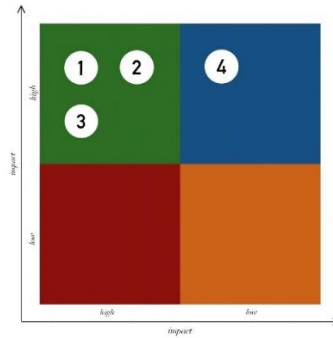
3.3 Requirements

Sasaran tahapan yaitu agar memperoleh gambaran pengguna memakai aplikasi Build Id pada sehari-hari pengguna. Tahapan tersebut akan menghasilkan adanya konteks skenario dan daftar kebutuhan, didapatkan beberapa solusi dari kebutuhan setiap persona yang bisa diperlihatkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Daftar Kebutuhan Persona

Kebutuhan	Skor Impact	Skor Effort
Mengubah sebagian tampilan dan struktur agar terlihat lebih sederhana dan tertata	high	high
Memposisikan tata letak fitur-fitur dengan urutan yang sesuai	high	high
Menambahkan fitur grafik dan statistika penjualan pada Dashboard.	high	high
Menambah pages, sliders, dan budget range ke dalam menu Setting	high	low

Dari hasil daftar kebutuhan pengguna, dapat digambarkan dalam Impact Effort Matrix yang dapat dilihat pada gambar 5.



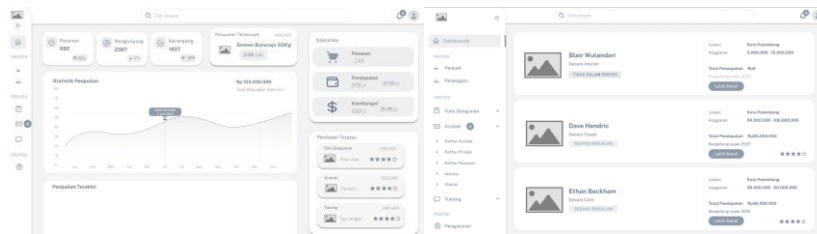
Gambar 5. Impact Effort Matrix

3.4 Framework

Pada tahap ini merupakan tahap perbaikan desain user interface website Build Id berupa Low fidelity prototype (wireframe) berdasarkan dari tahapan tahapan yang telah dilakukan sebelumnya, sekaligus menentukan tipografi, warna dan ikon yang akan digunakan untuk pembuatan prototype pada tahap refinement.

3.4.1 Wireframe

Dalam proses pembuatan desain, hal pertama yang harus diperhatikan adalah kerangka/wireframe yang bertujuan untuk memberikan gambaran susunan antarmuka aplikasi untuk digunakan pengguna. Berikut tampilan wireframe yang sudah disusun dari hasil tahapan-tahapan sebelumnya :



Gambar 6. Wireframe Build Id

3.4.2 Tipografi dan warna

Jenis font pada perbaikan desain user interface aplikasi dibuat berdasarkan font yang banyak digunakan website pada umumnya, hal ini dikarenakan font harus terlihat sederhana dan jelas. Pada website Build Id, digunakan font Public Sans.



Gambar 7. Jenis Font

Warna yang digunakan pada perbaikan desain user interface mengacu pada logo Build Id yang sudah ditetapkan. Namun ada beberapa perubahan warna pada website ini, guna membuat tampilan lebih baik.



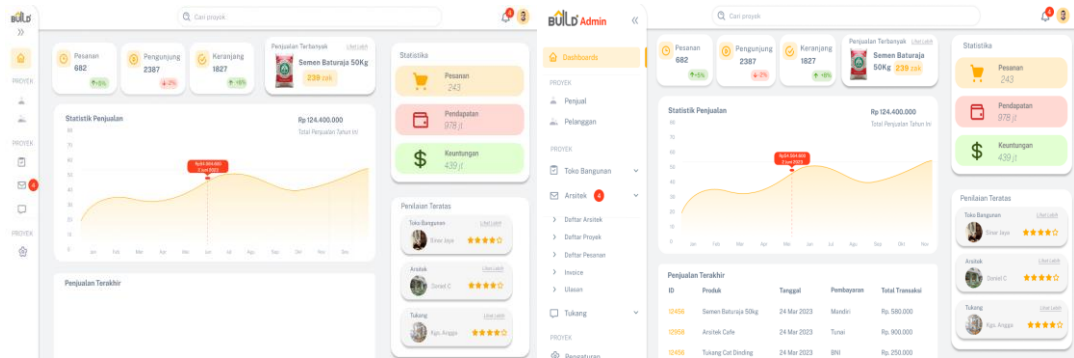
Gambar 8. Pallet Warna

3.5 Refinement

Pada tahap ini, penulis melakukan perbaikan desain user interface pengaplikasian Build Id bentuk High Fidelity Prototype telah adanya pelengkap dengan fungsionalitas serta mutu desain user interface secara terbaik seperti barang telah jadi sesuai tipografi, wireframe, ikon, bahkan warna yang sudah diartikan dalam tahapan framework. Penulis merancang High Fidelity Prototype menggunakan Figma.

a. Dashboard

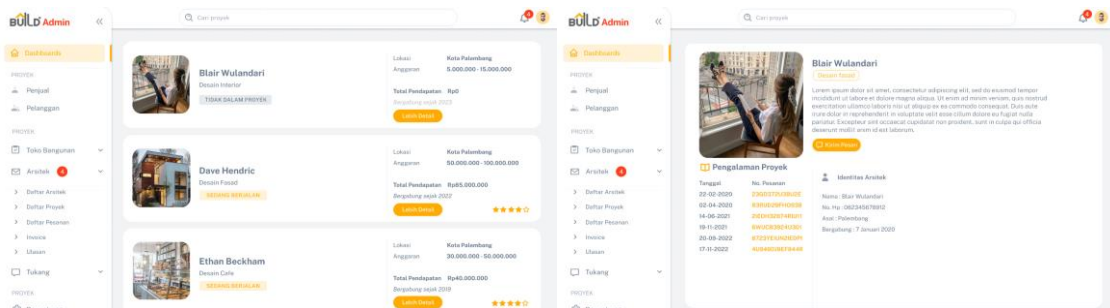
Pada saat pengguna masuk ke website, maka akan ditampilkan halaman dashboard, dimana halaman ini terdapat beberapa menu yang dapat mempermudah para admin dalam melihat perkembangan aplikasi Build Id. Pada Slide bar terdapat beberapa menu yang dapat disembunyikan untuk mempermudah pengguna dalam melihat tampilan.



Gambar 9. Prototype Halaman Dashboard

b. Daftar Arsitek

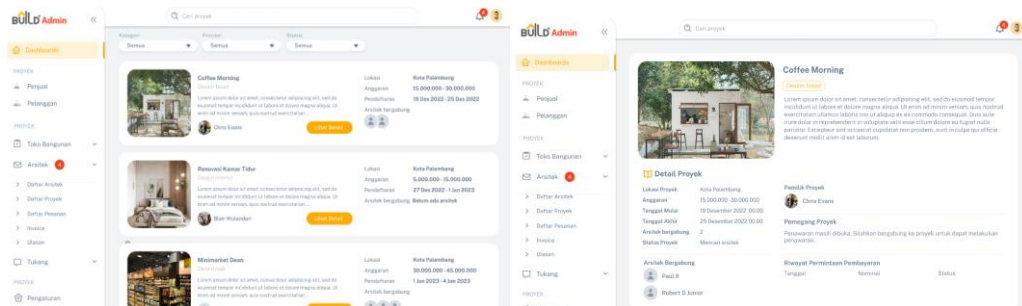
Pada slide-bar terdapat beberapa menu, jika pengguna ingin mencari data arsitek dapat mengarahkan dan menekan pada tulisan tersebut. Gambar dibawah ini merupakan hasil dari halaman Daftar Arsitek. Dimana halaman ini dapat menampilkan data-data para Arsitek.



Gambar 10. Prototype Halaman Daftar Arsitek

c. Daftar Proyek

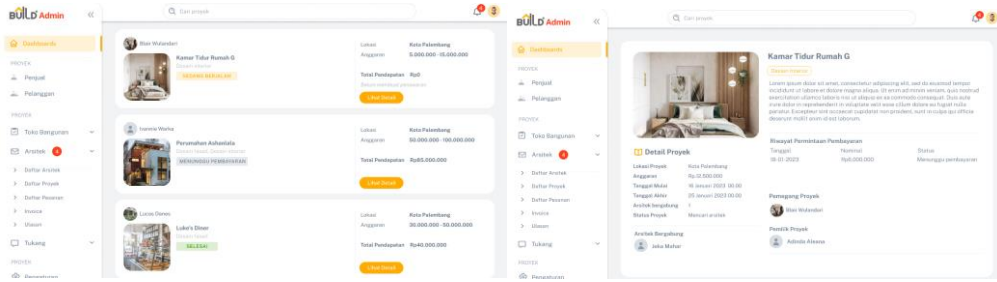
Gambar dibawah ini merupakan hasil dari tampilan Daftar Proyek, dimana halaman ini menampilkan beberapa proyek yang tersedia pada aplikasi Build Id. Jika pengguna ingin melihat lebih detail, pengguna bisa menekan tombol lihat detail.



Gambar 11. Prototype Halaman Daftar Proyek

d. Daftar Pesanan

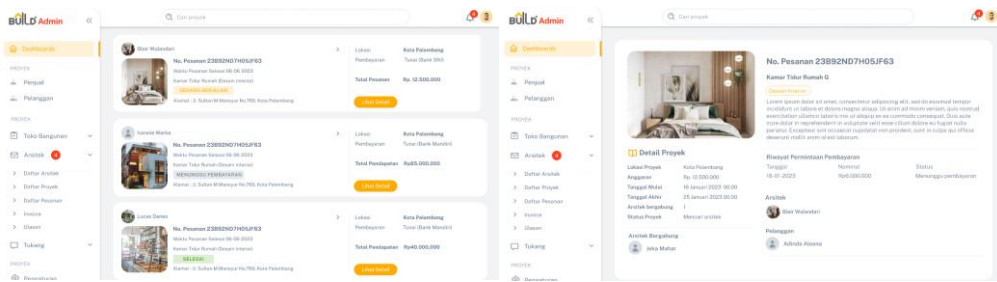
Gambar dibawah ini merupakan hasil dari tampilan Daftar Pesanan, dimana halaman ini menampilkan beberapa pesanan yang sedang berlangsung pada aplikasi Build Id. Jika pengguna ingin melihat lebih detail, pengguna bisa menekan tombol lihat detail.



Gambar 12. Prototype Halaman Daftar Pesanan

e. Invoice

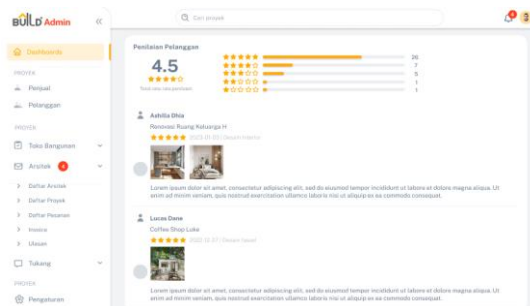
Gambar dibawah ini merupakan hasil dari tampilan Daftar Invoice, dimana halaman ini menampilkan beberapa transaksi pesanan yang telah dilakukan pada aplikasi Build Id. Jika pengguna ingin melihat lebih detail, pengguna bisa menekan tombol lihat detail.



Gambar 13. Prototype Halaman Invoice

f. Ulasan

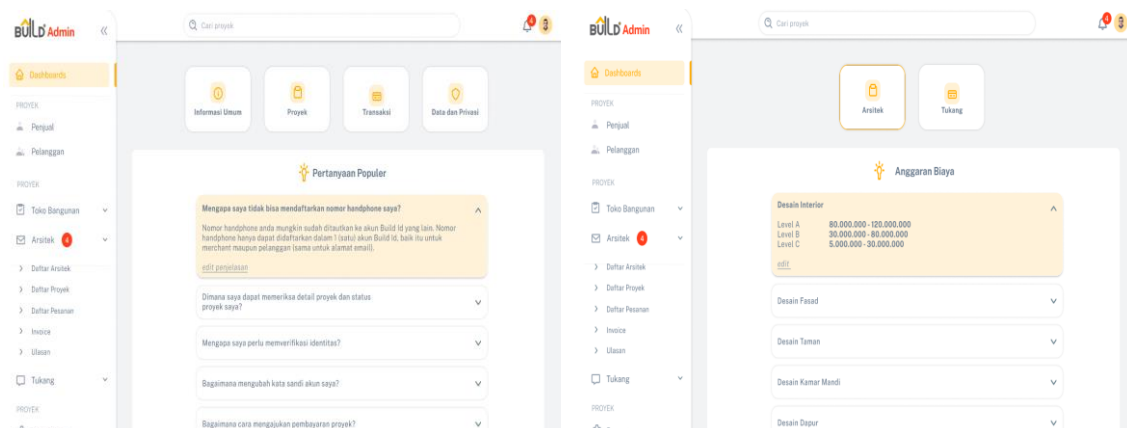
Gambar dibawah ini merupakan hasil dari tampilan Ulasan, dimana halaman ini menampilkan beberapa ulasan yang ditulis oleh pelanggan yang telah melakukan transaksi pada aplikasi Build Id. Halaman ini bertujuan untuk mengukur kualitas dari para arsitek yang terdaftar pada aplikasi.



Gambar 14. Prototype Halaman Ulasan

g. Pengaturan

Gambar dibawah ini merupakan hasil dari tampilan Pengaturan, dimana halaman ini menampilkan pengaturan yang dapat terhubung langsung dengan aplikasi Build Id.



Gambar 15. Prototype Halaman Pengaturan



3.6 Support

Setelah prototype design dibuat, mulai melakukan pengujian usability kepada lima partisipan dari Tim Build ID pada 2 April 2023 untuk melakukan perbandingan terhadap perubahan pada sistem sebelumnya. Metode yang digunakan yaitu Ususer Acceptance Testing (UAT). Metode ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi mampu memenuhi komponen dalam dokumen bisnis serta mampu diterima user. Berikut hasil dari usability testing menggunakan metode User Acceptance Testing:

Tabel 4. Ususer Acceptance Testing (UAT)

Table with 4 columns: No., Aktivitas, Langkah Pengujian, Hasil. Rows include sections like LOGIN, DASHBOARD, ARCHITECT, ADMINISTRATOR, ORDERS & INVOICES, and SETTING with specific test steps and outcomes.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengumpulan keseluruhan data dan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis selama berlangsungnya kerja praktik yang sudah dipaparkan dalam bab sebelumnya, penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang bernama Build Id. Aplikasi ini menyajikan kebutuhan konstruksi seperti bahan-bahan atau alat-alat bangunan, properti tanah dan rumah, furniture, serta jasa arsitek dan tukang bangunan.



adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu PT Semen Baturaja dalam mempercepat peluncuran aplikasi Build Id yang mana aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat.

REFERENCES

- [1] C. Sundari, “Revolusi industri 4.0 merupakan peluang dan tantangan bisnis bagi generasi milenial di Indonesia,” in *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ekonomi Untidar 2019*, 2019.
- [2] C. A. Cholik, “Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang,” *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, vol. 2, no. 2, pp. 39–46, 2021.
- [3] R. Pakpahan, “Analisa Pengaruh Implementasi Artificial Intelligence Dalam Kehidupan Manusia,” *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, vol. 5, no. 2, pp. 506–513, 2021.
- [4] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, “Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung),” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 2, pp. 179–184, 2022.
- [5] R. B. Solichuddin, “Perancangan User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web” *Kalografi*,” 2021.
- [6] M. Hariz, A. S. D. Martha, and S. Widowati, “Perancangan User Interface Website Informasi Layanan Vaksinasi dan Perkapalan Menggunakan Metode Goal Directed Design,” *eProceedings of Engineering*, vol. 10, no. 2, 2023.
- [7] A. A. Tejamukti, H. M. Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, “Pengembangan Antarmuka Website PPPA Daarul Qur’an Malang Dengan Menggunakan Metode Goal Directed Design,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 12, pp. 6277–6285, 2018.
- [8] D. N. Yastin, H. B. Suseno, and V. Arifin, “Evaluasi Dan Perbaikan Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Mobile Siaran Tangsel Menggunakan Metode Goal Direct Design (Gdd),” *Jurnal Teknik Informatika Vol.*, vol. 13, no. 2, p. 157, 2020.
- [9] F. I. Romadhanti and I. Aknuranda, “Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD)(Studi Kasus: Masjid Ibnu Sina Jl. Veteran Malang),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 10, pp. 3313–3321, 2020.
- [10] P. Wicaksono, R. I. Rokhmawati, and A. Rachmadi, “Evaluasi dan Desain Perbaikan Antarmuka Pengguna Pada Situs Web Funtech Plaza Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 4, no. 3, pp. 883–890, 2020.
- [11] A. A. Nugroho, H. M. Az-Zahra, and W. Purnomo, “Perancangan Antarmuka Pengguna Sepatubersih. com berbasis Perangkat Bergerak menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 10, pp. 5073–5082, 2022.
- [12] M. N. A. Siddik, F. M. Al-Anshary, and A. Syahrina, “Perancangan User Interface Mitra Sebagai Penerima Pesanan Pada Aplikasi Eataja Mitra Dengan Metode Goal-directed Design,” *eProceedings of Engineering*, vol. 8, no. 5, 2021.
- [13] R. L. P. Hati, R. I. Rokhmawati, and L. Fanani, “Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi MboisApp Menggunakan Metode Goal-Directed Design,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 6, pp. 2718–2726, 2021.
- [14] R. A. Yoanko, R. I. Rokhmawati, and T. Afirianto, “Evaluasi Usability Dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi MejaKita Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 173–182, 2021.
- [15] A. Ramadhan, H. M. Az-Zahra, and N. H. Wardani, “Pengembangan Antarmuka Website Dengan Menggunakan Metode Goal Directed Design (Studi Kasus: PT. Focus Inservindo),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 6, pp. 5540–5548, 2019.
- [16] O. D. Yohanes, A. Ambarwati, and C. Darujati, “Pengembangan Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Aplikasi ujian online menggunakan metode goal-directed design,” *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, vol. 6, no. 1, pp. 55–62, 2021.
- [17] T. U. Kulsum, F. M. Al Anshary, and R. Fauzi, “PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA PADA APLIKASI HELPMEONG BAGI ADOPTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN,” *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 1, pp. 27–39, 2023.
- [18] C. Kusuma, “Evaluasi Penggunaan E-Learning Universitas Universal Mobile Dengan Metode Goal Directed Design,” *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [19] A. D. Alditama and U. I. P. Mamba’ul Ulum, “PERANCANGAN UI WEBSITE CV. BOEMI MULYO MENGGUNAKAN FIGMA,” 2022.
- [20] R. O. Nia, “KOMPARASI PERANGKAT HIGH-FIDELITY PROTOTYPING UNTUK APLIKASI BERGERAK AUGMENTED REALITY,” 2018.
- [21] A. K. Rianingtyas and K. K. Wardani, “Perancangan user Interface aplikasi mobile sebagai media promosi digital UMKM tour dan travel,” *Jurnal Sains dan Seni ITS*, vol. 7, no. 2, pp. 118–123, 2019.
- [22] R. C. N. Santi, “Perancangan Interaksi Pengguna (User Interaction Design) Menggunakan Metode Prototyping,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 9, no. 2, 2016.
- [23] Z. Fauzia, Y. Wirani, and A. Rahmah, “PENGUJIAN SISTEM ADMISI DI STT TERPADU NURUL FIKRI MENGGUNAKAN USER ACCEPTANCE TESTING DENGAN METODE KUESIONER,” in *Conference on Innovation and Application of Science and Technology (CIASTECH)*, 2022, pp. 499–508.