



# Penerapan Metode UCD (User Centered Design) dalam Perancangan Design UI/UX Website SMK

**Belvana Putri\***, Tata Sutabri, M. Izman Herdiansyah, Leon A. Abdillah

Fakultas Sains Teknologi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Palembang  
Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan  
Email: <sup>1</sup>\*22belvanaputri@gmail.com, <sup>2</sup> tata.sutabri@gmail.com, <sup>3</sup>m.herdiansyah@binadarma.ac.id,  
<sup>4</sup>leon.abdillah@yahoo.com

Email Penulis Korespondensi: 22belvanaputri@gmail.com  
Submitted: 18/09/2024; Accepted: 11/01/2025; Published: 11/01/2025

**Abstrak**—Digitalisasi yang berkembang pesat telah membuat banyak masyarakat terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Kemajuan teknologi memberikan dampak penting di berbagai sektor, termasuk bisnis dan pendidikan. Website portal yang dirancang menggunakan metode User Centered Design bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna melalui UI dan UX. Penelitian ini bertujuan untuk perancangan user interface and experience (UI/UX) website portal SMK Negeri 2 Lahat dan menghasilkan prototipe desain UI/UX website portal SMK Negeri 2 Lahat dengan menggunakan User Centered Design. Laporan penelitian ini menawarkan beberapa manfaat antara lain memberikan rekomendasi perbaikan perancangan web portal, Meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna melalui desain antarmuka yang lebih baik, serta memberikan kontribusi pengetahuan tentang metode desain dalam pengembangan web portal. Penelitian ini fokus pada pembuatan desain website portal SMK Negeri 2 Lahat yang dapat diakses oleh semua kalangan, memanfaatkan literatur dan wawancara dengan pengguna. Proses pengembangan melibatkan analisis kebutuhan pengguna secara menyeluruh, studi literatur, wawancara, dan desain konsep. Hasil penelitian menunjukkan perancangan UI/UX Website Portal menggunakan tools figma dengan metode user centered design dapat dilakukan di SMK Negeri 2 Lahat. Hasil Single ease Question menunjukkan indikator baik dari perhitungan skala likert 1-7.

**Kata Kunci:** User Interface; User Experience; Website portal; User Centered Design

**Abstract**—The rapid development of digitalization has accustomed many people to using technology in their daily activities. Technological advancements have had a significant impact on various sectors, including business and education. A portal website designed using the User-Centered Design method aims to meet users' needs through UI and UX. This research focuses on designing the user interface and experience (UI/UX) of the SMK Negeri 2 Lahat portal website and producing a prototype of the UI/UX design using User-Centered Design. This research report offers several benefits, including providing recommendations for improving portal website design, enhancing user experience and satisfaction through better interface design, and contributing knowledge about design methods in portal website development. The research focuses on creating a portal website design for SMK Negeri 2 Lahat that is accessible to all, utilizing literature and user interviews. The development process involves comprehensive user needs analysis, literature review, interviews, and concept design. The research results show that UI/UX design for the portal website using Figma tools with the User-Centered Design method can be implemented at SMK Negeri 2 Lahat. The results of the Single Ease Question indicate a good indicator from the Likert scale calculation of 1-7.

**Keywords:** User Interface; User Experience; Website; User Centered Design;

## 1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan era teknologi yang telah berkembang pesat, banyak masyarakat yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Kemajuan teknologi memberikan dampak peranan penting disetiap sektor manapun [1]. Salah satu sektor yang terpengaruh oleh kemajuan internet adalah lembaga pendidikan.

Semakin berkembangnya teknologi informasi tentu sangat disambut baik oleh semua kalangan, salah satunya bahkan telah merambah ke dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir. Sehingga hal ini menciptakan persaingan yang kompetitif diantara setiap lembaga pendidikan negeri maupun swasta[2]. SMK Negeri 2 Lahat merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki 6 jurusan yaitu Otomatisasi Perkantoran, Teknik Komputer Jaringan dan telekomunikasi, Akuntansi lembaga keuangan, Tata Busana, Tata Boga, dan Pemasaran. Sekolah SMK Negeri 2 Lahat berada di naungan lembaga pemerintah pendidikan yang memiliki visi misi utama yakni "Menjadikan pusat pendidikan kejuruan yang unggul, berorientasi pada kebutuhan industri, dan menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap kerja". Setelah mengetahui visi misi yang ada maka sekolah tersebut berkeinginan untuk menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang handal dan didukung oleh kualitas sarana serta prasarana pendidikan, karena sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang belajar siswa dan memberikan kenyamanan dalam proses belajar mengajar.[3]

SMK Negeri 2 Lahat masih secara manual dalam memberikan informasi mengenai sekolah kepada orang tua siswa seperti memberikan surat fisik, pengumuman sekolah atau melalui grup whatsapp, dan ketidak tersedianya website portal sekolah menjadikan SMK Negeri 2 Lahat mayoritas siswa berasal dari Kabupaten Lahat. Maka dari itu kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme website portal sekolah dengan memanfaatkan adanya teknologi informasi menjadi hal yang perlu dipertimbangkan.

Menurut [4] pada penelitian yang berjudul Perancangan UI/UX Pendaftaran Siswa Baru Dengan Metode

User Centered Design Pada Sekolah SMK Setianegara Sembawa dari usability testing pada penelitian tersebut telah diperoleh, maka pembuatan perancangan ui/ux sesuai dengan keinginan pengguna. Pada penelitian [5] yang berjudul Perancangan Aplikasiportal Ui/Ux Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (Smk)Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang ada dalam proses absensi manual yang dianggap tidak efisien dan memakan waktu, serta untuk meningkatkan pengalaman pengguna baik bagi siswa maupun guru dalam melakukan kegiatan absensi.Penelitian [6] yang berjudul Pengembangan dan Implementasi Desain UI/UX Website Sistem Laporan Keuangan di SMK Multistudi High School Batam Menggunakan Kerangka Kerja Agile Scrum, penelitian ini sangat membantu mengembangkan website sesuai keinginan pengguna.

Untuk meningkatkan media informasi atau berita dibutuhkan sistem yang dapat menjalankan proses tersebut dengan baik dan dapat diakses dimana saja. Maka, dengan adanya website portal peserta didik dan orang tua dapat di SMK Setianegara Sembawa.

Metode yang digunakan dalam merancang website adalah User Centered Design yang memiliki lima tahapan yaituPlan the User Centered Design Process, Specify Context of Use, Specify User Requirements, Design Solution, EvaluationAgainst User Requirement. Suatu metode desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses desain sistem[7] User Centered Design atau disingkat dengan UCD merupakan salah satu metode dengan memfokuskan kebutuhan dari calon user (pengguna) dalam tahapan atau proses perancangan sistem. Kebutuhan tersebut meliputi kenyamanan dankepuasaan ketika pengguna memakai produk sistem yang akan dirancang [8].

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat menggunakan teknik user centered design (UCD) untuk mewujudkan desain pengalaman pengguna yang mudah digunakan dan memberikan pengalaman baru kepada pengguna.Hal ini dapat diimplementasikan oleh pengembang website sesuai kebutuhan pengguna.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

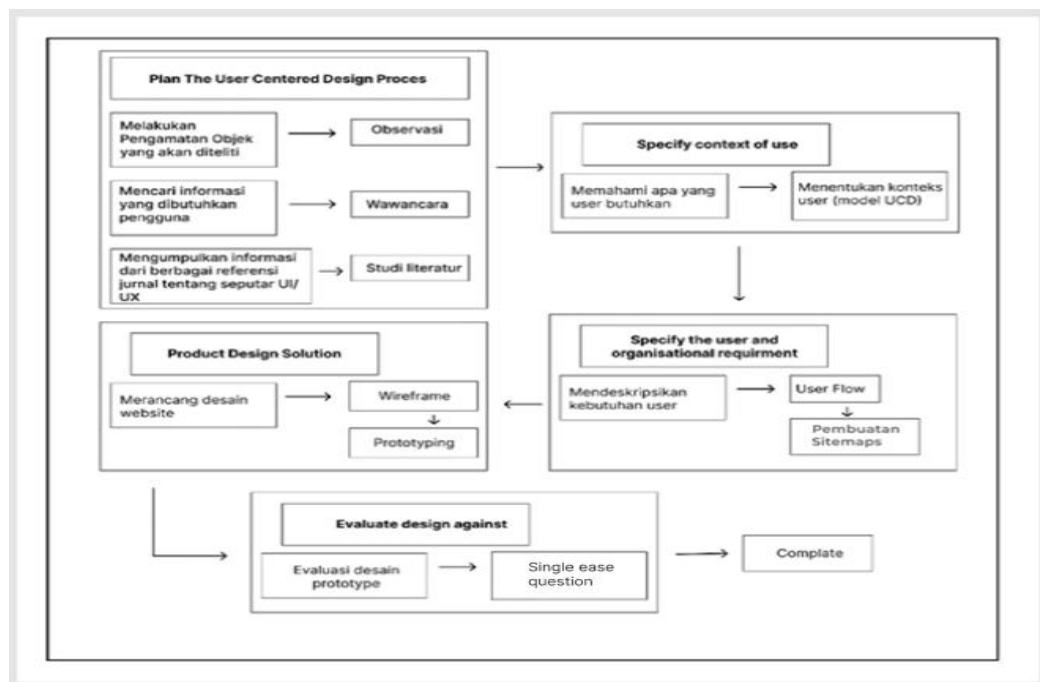
### 2.1 Model Pengembangan User Centered Design

Metode yang digunakan dalam merancang website adalah User Centered Design yang memiliki lima tahapan yaitu Planthe User Centered Design, Specify Context of Use, Specify User Requirements, Design Solution, Evaluation Against UserRequirement. Suatu metode desain yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses desain sistem [7].

User Centered Design atau disingkat dengan UCD merupakan salah satu metode dengan memfokuskan kebutuhan dari calon user (pengguna) dalam tahapan atau proses perancangan sistem. Kebutuhan tersebut meliputi kenyamanan dankepuasaan ketika pengguna memakai produk sistem yang akan dirancang [8].

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat menggunakan teknik user centered design (UCD) untuk mewujudkan desain pengalaman pengguna yang mudah digunakan dan memberikan pengalaman baru kepada pengguna.Hal ini dapat diimplementasikan oleh pengembang website sesuai kebutuhan pengguna.

Dalam membuat antarmuka suatu website, terdapat metode perancangan sistem yang berguna dalam menentukanurutan secara baik dalam memecahkan masalah penelitian. Berikut merupakan alur penelitian yang digunakan agar penelitian dapat berjalan secara sistematis.



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

Dari gambar 2 dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Rencanakan proses User Centered Design

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan ui/ux penerimaan peserta didik baru di SMK Negeri 2 Lahat menggunakan metode user centered design, Pengumpulan data merupakan salahsatu langkah terpenting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang tepat akan menghasilkan data yang dapat diandalkan dan sebaliknya, antara lain sebagai berikut:

1. Observasi

Pengamatan langsung atau yang bisa disebut dengan observasi dengan mengunjungi tempat secara langsung di SMK Negeri 2 Lahat dengan melihat kondisi tempat. Observasi kualitatif merupakan proses penelitian yang menggunakan metode subjektif untuk mengumpulkan informasi dan data [9]. Observasi kualitatif berfokus pada penyesuaian terhadap perbedaan kualitas dan oleh karena itu lebih memakan waktu dibandingkan observasi kuantitatif, namun ukuran sampel yang digunakan jauh lebih kecil dan penelitiannya lebih besar dan lebih personal [10].

2. Wawancara

Proses wawancara dimulai dengan menyepakati informan peneliti kapan wawancara dapat dilakukan. Wawancara didasarkan pada sejumlah pertanyaan yang tercantum dalam panduan wawancara. Peneliti menambahkan beberapa pertanyaan di luar yang terdapat dalam panduan wawancara untuk lebih memperdalam penelitian.

**Tabel 1.** Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa sekolah ini belum memiliki website resmi?	Sekolah kami saat ini belum memiliki website resmi karena keterbatasan anggaran dan sumber daya manusia yang terampil dalam pengelolaan situs web.
2	Bagaimanaketidakadaan website sekolah memengaruhi komunikasi antara sekolah, siswa dan orang tua siswa?	Ketidakadaan website membuat komunikasi antara sekolah, siswa, dan orang tua sedikit lebih lambat karena informasi penting harus disampaikan melalui surat fisik, pengumuman di sekolah, atau melalui grup WhatsApp.
3	Apa saja alternatif yang digunakan sekolah untuk menyampaikan informasi penting kepada siswa dan orang tua?	Saat ini, kami menggunakan beberapa metode komunikasi seperti pengumuman melalui papan informasi di sekolah, grup WhatsApp untuk orang tua dan siswa, melalui Facebook, serta surat edaran yang dibawa pulang oleh siswa.

3. Studi Literatur

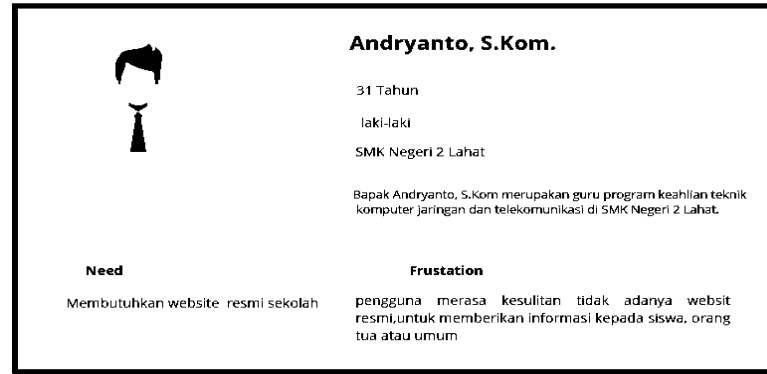
Pada bagian studi literatur, penulis membahas beberapa penelitian yang mengenai perancangan user interface (UI) dan user experience (UX).

a) Tentukan konteks penggunaan

Perancangan sistem harus mengerti konteks kegunaan dari penggunaan sistem seperti siapa yang akan menggunakan aplikasi tersebut untuk apa mereka menggunakannya dan dalam situasi seperti apa mereka menggunakan aplikasi tersebut. User persona dapat membantu tercapainya tujuan produk melalui persona pengguna karena dengan hal tersebut dapat membantu dalam mengenali setiap pengguna memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dalam menggunakan sebuahaplikasi maupun sebuah sistem. User Persona sangat bermanfaat untuk efektifitas penelitian terhadap pelanggan dengan membuat profil fiksi pengguna. Pada tahap user persona, didapatkan target pengguna sebanyak dua orang atau lebih yang merupakan admin dan calon peserta didik baru, masing masing user persona tersebut memiliki identitas pengguna. Langkah pertama dalam metode ini adalah memahami dan menentukan konteks pengguna sistem yang dibangun. Selain itu, pada tahap ini juga berguna untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi tentang konteks pengguna yang akan diterapkan pada sistem di masa depan.



**Gambar 3.** User persona siswa



**Gambar 4.** User persona Guru

b) Menentukan persyaratan pengguna dan organisasi

Setelah perancang mengerti konteks pengguna dari aplikasi, maka dapat berlanjut keproses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan user (user requirement). Pada proses ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan user di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

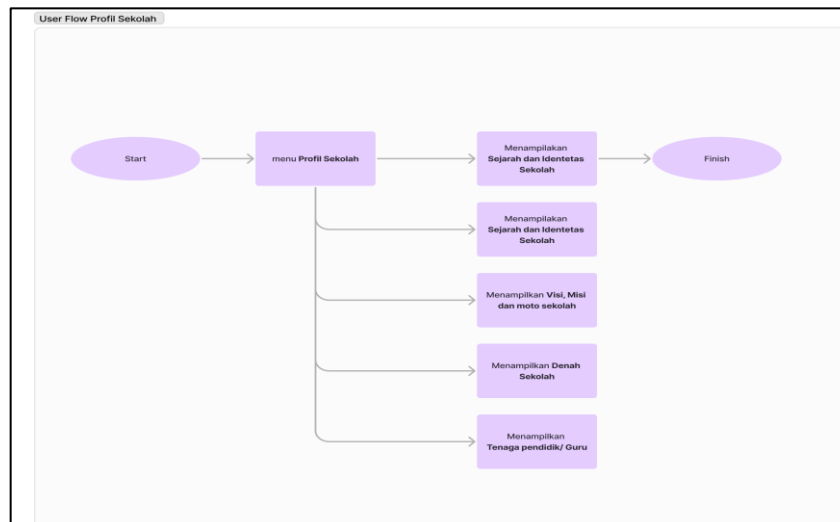
1) User flow

User Flow adalah serangkaian tugas atau langkah yang harus dilalui oleh pengguna dari awal hingga akhir untuk dapat menjalankan suatu fungsi atau fitur dalam suatu aplikasi atau situs web. Ini menggambarkan urutan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu, membantu dalam memahami pengalaman pengguna secara keseluruhan dan mengidentifikasi potensi titik-titik kebingungan atau hambatan[11]. Dengan adanya diagram user flow, peneliti dapat memvisualisasikan secara sistematis dan terstruktur bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi serta mengidentifikasi potensi masalah atau perbaikan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan[12]. Pada gambar 5 tahap user flow kegiatan atau akitivitas yang dilakukan oleh sipengguna website.



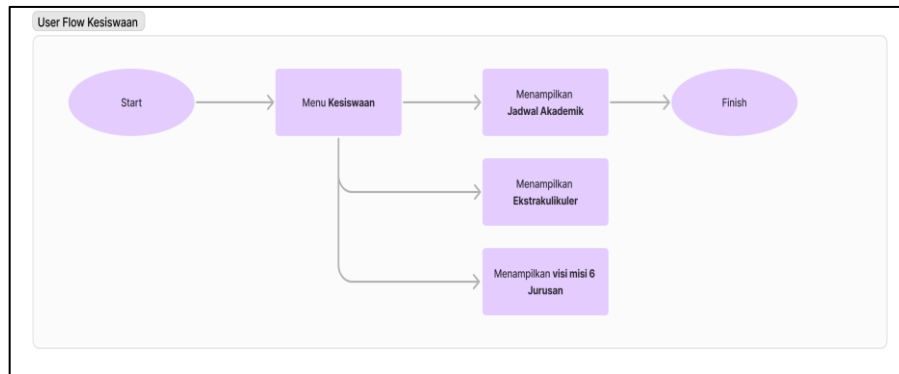
**Gambar 5.** User Flow Dashboar

Pada tampilan user flow diatas merupakan user flow dashboard atau beranda yang berisikan menu Profil Sekolah, Kesiswaan, dan Penerimaan peserta didik baru.



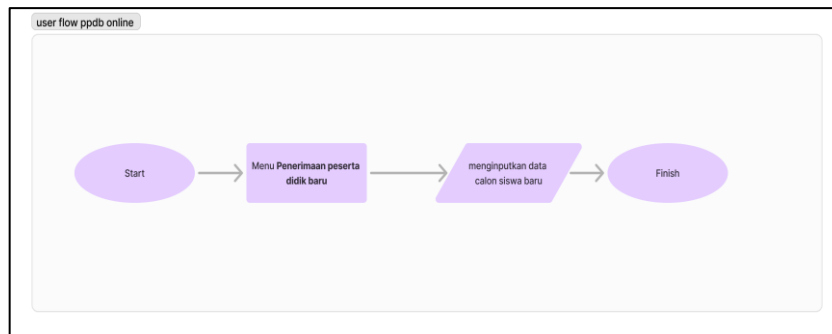
**Gambar 6.** User Flow Menu Profil Sekolah

Pada tampilan user flow diatas merupakan user flow Profil sekolah yang berisikan informasi profil sekolah diantaranya yaitu halaman Sejarah dan identitas Sekolah, Visi Misi sekolah, denah sekolah, logo sekolah, tenaga pendidik/guru dan tenaga administrasi



**Gambar 7.** User flow kesiswaan

Pada tampilan user flow diatas merupakan user flow Kesiswaan yang berisikan informasi Halaman Ekstrakurikuler dan Visi Misi 6 Jurusan



**Gambar 8.** User flow Penerimaan peserta didik baru

Pada tampilan user flow diatas merupakan user flow Penerimaan peserta didik baru yang berisikan form data diri untuk bagi siswa baru yang akan mendaftar.

4. Sitemap

Sitemap adalah fitur yang membantu pengguna menjelajahi halaman situs web dan menemukan informasi yang tersedia dengan cara yang mudah dan nyaman [13]. Merancang situs web dengan Sitemap membantu pengguna menemukan halaman yang mereka butuhkan sebelum tersesat. Jadi memiliki Sitemap juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Sitemap merupakan model konten situs web yang dirancang untuk membantupengguna dan mesin pencari menjelajahi situs web [14]. Tahapan ini peneliti akan membuat sitemap atau daftar halaman dari website portal SMK Negeri 2 Lahat agar memudahkan dalam memahami website. Tujuannya dilakukan pembuatan sitemap agar dapat menggambarkan denah setiap halaman pada website tersebut.



**Gambar 9.** Sitemap website portal

Pada gambar 9, ditampilkan sitemap website portal SMK 2 Lahat yang terdiri dari beranda dengan beberapa menu pendukung diantaranya Halaman Profile Sekolah yang berisikan Sejarah identitas sekolah, Visi misi Sekolah, Denah Sekolah, Logo Sekolah, Tenaga Pendidik/Guru, dan Tenaga Administrasi, lalu halaman Kesiswaan berisikan Ekstrakurikuler, dan Visi Misi 6 Jurusan, selanjutnya halaman Penerimaan peserta didik baru yang berisikan form pendaftaran peserta didik baru. Menu-menu ini memberikan akses cepat ke berbagai halaman dan fitur yang tersedia di situs web, memudahkan pengguna dalam menavigasi dan menemukan informasi yang mereka butuhkan.

#### 5. Produce design Solution

Pada tahap ini adalah tahap perancangan purwarupa User Interface (UI) dan User Experience (UX) sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

##### a) Wireframe

Wireframe adalah kerangka atau visual kasar yang digunakan untuk menata elemen-elemen item dalam sebuah aplikasi, baik untuk website maupun mobile [15]. Wireframe berfungsi sebagai panduan awal untuk menentukan struktur dan tata letak elemen seperti navigasi, konten, dan fitur utama sebelum masuk ke tahap desain. Wireframe dilakukan sebagai perancangan awal dari sebuah desain website. Dalam tahapan ini sebelum proses perancangan desain dimulai dilakukannya penataan item-item agar pada saat melakukan pembuatan prototyping sesuai dengan kebutuhan pengguna [16].

##### b) Prototyping

Tahap ini melibatkan pembuatan desain visual untuk berkomunikasi dengan pengguna. Tujuan dibuatnya prototype yaitu guna memudahkan pengembang aplikasi dalam menganalisa ide, masalah, dan juga pengalaman dari pengguna dalam menggunakan aplikasi. Perancangan prototype dibuat dengan tools figma, karena figma rancangan prototype dapat sangat mudah untuk dibuat [17]. Prototyping merupakan fase pembuatan desain visual di mana nantinya dapat dijadikan media komunikasi kepada pengguna ketika berinteraksi dengan sistem, pembuatan desain prototype dalam bentuk high-fidelity ini berlandaskan hasil dari validasi wireframe low-fidelity dan user flow yang dibuat sebelumnya.

#### 6. Mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna.

Tahapan evaluasi desain menggunakan metode Usability Testing. Pengguna yang diuji sebaiknya juga memiliki karakteristik dan persona yang berbeda-beda.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

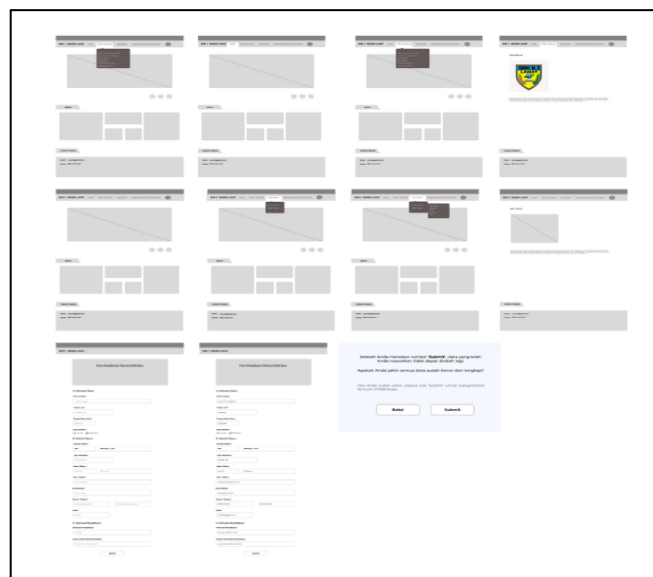
### 3.1 Perancangan

Berikut hasil perancangan dalam penelitian

#### 3.1.1 Wireframe

##### a. Wireframe Website portal SMK Negeri 2 Lahat

Pada Gambar 10 merupakan urutan tahapan dari beberapa wireframe diantaranya yaitu menu profil sekolah terdiri dari sejarah sekolah, visi misi sekolah, denah sekolah, logo sekolah, Tenaga Pendidik/guru, dan Tenaga Administrasi, untuk menu kesiswaan terdiri dari ekstrakurikuler, dan Visi misi 6 Jurusan, dan terakhir menu Penerimaan Peserta didik baru.



**Gambar 10.** Wireframe Website Portal SMK Negeri 2 Lahat

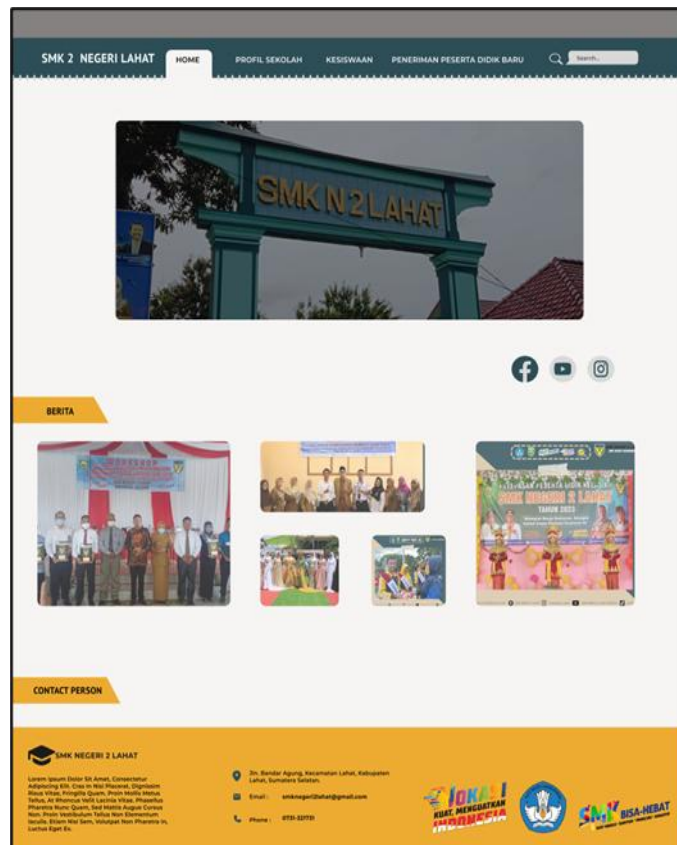
**3.1.12 Prototype**

Prototype merupakan tahap pembuatan desain visual yang digunakan sebagai interaksi antara pengguna dan sistem. prototype menggunakan desain high fidelity, yaitu desain tampilan dalam bentuk mockup yang mempunyai elemen spesifik, sudah menggunakan warna, image, ikon, tipografi teks [20]. Perancangan prototipe dibuat menggunakan tools Figma, karena pembuatan prototipe menggunakan Figma mudah dan efisien. Berikut gambar dibawah ini adalah prototype Website Portal SMK Negeri 2 Lahat. Setelah pembuatan wireframe tahap selanjutnya adalah pembuatan prototyping. Pada tahap ini peneliti melakukandesain dengan komponen warna, font, icon, button, dan sebagainya prototype Website PPDB

a. Prototype Website portal SMK Negeri 2 Lahat

1. Home

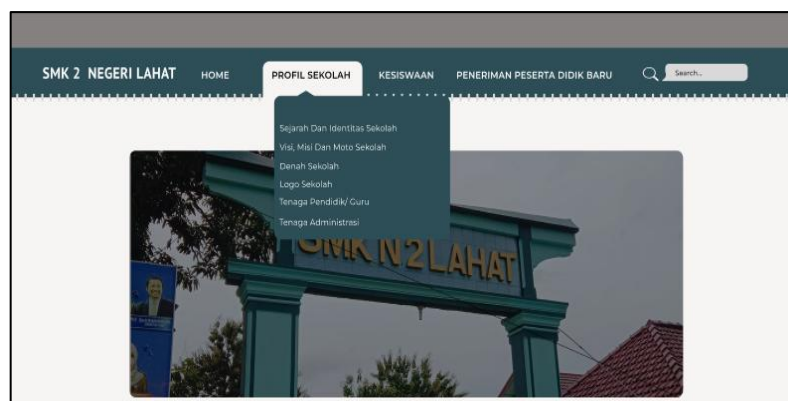
Gambar 11 merupakan halaman pop up promo merupakan tampilan Menu Home yang berisikan Link Akses media sosial SMK Negeri 2 Lahat yaitu Facebook, Youtube, dan Instagram, berita dan di bagian footer terdapat Contact Person



**Gambar 11.** Menu Home

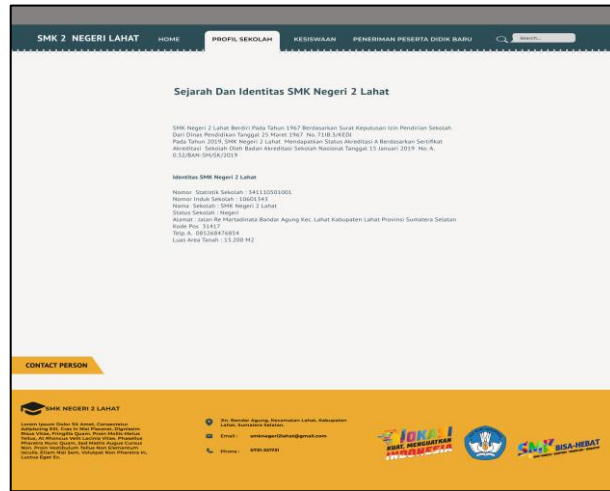
2. Profil Sekolah

Pada menu Profil sekolah mencakup halaman Sejarah dan Identitas Sekolah, Visi Misi Sekolah, Denah Sekolah, Logo Sekolah, Tenaga Pendidik/Guru, dan Tenaga Admininstrasi.



**Gambar 13.** Profil Sekolah

Pada tampilan ini menampilkan tentang sejarah dan identitas SMK Negeri 2 Lahat.



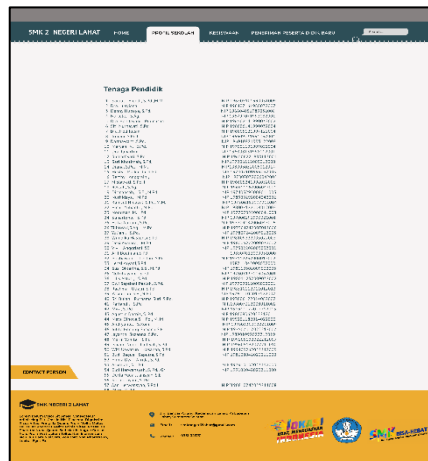
**Gambar 14.** Halaman Sejarah Identitas Sekolah

Pada tampilan ini menampilkan Visi, Misi dan tujuan di SMK Negeri 2 Lahat



**Gambar 15.** Halaman Visi, Misi Sekolah

Pada tampilan gambar diatas menampilkan halaman tenaga pendidik yang berisikan nama nama, dan NIP guru di SMK Negeri 2 Lahat.



**Gambar 16.** Halaman Tenaga Pendidik



3. Mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna  
Evaluate design against user requirement atau mengevaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna, tahapan ini Langkah terakhir yang dijalankan yaitu testing prototype.
4. Test  
Pada tahapan evaluasi ini menggunakan metode Single Ease Question (SEQ adalah metode pengujian yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna setelah menyelesaikan tugas tertentu. Pengukuran dilakukan menggunakan skala Likert dari 1 hingga 7, dengan pilihan jawaban sebagai berikut: sangat sulit, sulit, tidak mudah, cukup, tidak sulit, mudah, dan sangat mudah. Berikut adalah tabel hasil penilaian SEQ:

**Tabel 1.** Hasil Skor SEQ

Skenario	Responden											Rata Rata
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	
S1	7	7	7	5	6	7	7	7	7	7	6	6.6
S2	4	7	5	5	5	5	5	6	4	7	4	5.2
S3	6	7	6	6	7	6	6	6	7	7		6.4
<b>Hasil Skor</b>												<b>6.07</b>

Pengujian single ease question kepada 11 responden menghasilkan skor rata-rata 6,07 yang menyatakan bahwa website portal SMK Negeri 2 Lahat mudah untuk digunakan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan UI/UX website portal di SMK Negeri 2 berbasis website menggunakan metode user centered design (UCD), dapat disimpulkan sebagai berikut : Hasil perancangan desain user interface dan user experience berdasarkan permasalahan yang ada yaitu dengan membuat perancangan yang dibutuhkan pengguna sehingga peserta didik tidak harus mengunjungi sekolah untuk melakukan pendaftaran. Penelitian ini menghasilkan 17 desain antarmuka perancangan website portal SMK Negeri 2 Lahat dan perancangan website admin. Prototype yang telah dirancang merupakan hasil implementasi dari metode user centered design dimana sampai melakukan pada tahap usability testing dengan menyebarkan koesioner kepada 11 responden. Hal tersebut memperoleh indikator baik dengan melihat hasil evaluasi prototype tersebut dengan menggunakan perhitungan skala likert 1-7. Hasil yang didapat merupakan rekomendasi dari desain prototype pada website yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna serta pihak SMK Negeri 2 Lahat.

#### REFERENCES

- [1] S. F. Arief and Y. Sugiarti, "Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 87–93, 2022, doi: 10.35329/jiik.v8i2.229.
- [2] S. Supriyadi and N. Lutfiyana, "Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru pada SMA Pusaka 1 Jakarta Berbasis Web," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, p. 62, 2020, doi: 10.36499/jinrpl.v2i1.3224.
- [3] K. Anam, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Mi Al-Mursyidiyyah Al-'Asyirotusyafi'iyah," *J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 2, pp. 207–217, 2018, doi: 10.15408/jti.v11i2.8867.
- [4] M. Puspita Hannah and R. Nur Kholiza, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan UI/UX Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design," *Media Online*, vol. 4, no. 4, pp. 2342–2356, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i4.1722.
- [5] A. Pita Sari, S. Aisyah, A. Fauzi, N. Afifah Gustini, and M. Randa Syuhada, "Perancangan Aplikasi Portal Ui/Ux Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (Smk)," *Politek. Negeri Media Kreatif, Indones. Jl. Guru Sinumba*, vol. 1, no. 1, pp. 35–42, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.kreatifcemerlang.id/index.php/jbpbmm/article/view/45/16>
- [6] M. Dody Firmansyah and Christian, "Pengembangan dan Implementasi Desain UI/UX Website Sistem Laporan Keuangan di SMK Multistudi High School Batam Menggunakan Kerangka Kerja Agile Scrum," *Pros. Natl. Conf. Community Serv. Proj.*, vol. 4, no. 1, pp. 1242–1252, 2022, [Online]. Available: <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- [7] Nadia Rutbah Hardimura, "Rancang Ulang Aplikasi Marketplace Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design (UCD) (Studi Kasus Pasar Ujung Berung Bandung)," *Pasinformatik*, vol. 3, no. 1, pp. 37–43, 2022.
- [8] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, no. April, pp. 17–26, 2022.
- [9] Ardiansyah, Risnita, and M. S. Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 1–9, 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- [10] Y. Rifa'i, "Analisis Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset," *Cendekia Inov. Dan Berbudaya*, vol. 1, no. 1, pp. 31–37, 2023, doi: 10.59996/cendib.v1i1.155.
- [11] I. B. Karo Sekali, C. E. J. . Montolalu, and S. A. Widiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.



- [12] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [13] D. Widoseno, A. Voutama, and T. Ridwan, “Perancangan Ui/Ux Berbasis Website Pada Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Di Smk Taruna Karya 1 Karawang,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 1401–1409, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.6864.
- [14] F. Azizi and N. N. Anggalih, “Perancangan Ui/Ux Digital Innovation Sustainable Tourism Mobile Apps Desa Kemiren Banyuwangi,” *Junal Desgrafia*, vol. 1, no. 1, pp. 80–93, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/>
- [15] K. N. B. Putra, I. W. Swandi, and I. A. D. K. Ari, “Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pencari Pekerja Di Pt Kalman Group Indonesia,” *Amarasi J. Desain Komun. Vis.*, vol. 4, no. 02, pp. 256–265, 2023, doi: 10.59997/amarasi.v4i02.2454.
- [16] T. Andhiza, I. Fitri, and A. Rubhasy, “Perancangan User Experience Pada Aplikasi Pencarian Car Wash Menggunakan Metode UCD (User Centered Design),” *Smatika J.*, vol. 12, no. 01, pp. 135–145, 2022, doi: 10.32664/smatika.v12i01.581.
- [17] J. Suryo Prayogo, R. Kriswibowo, P. Ariatna Alia, R. Widha Febriana, A. Budi Setyawan, and U. Anwar Medika, “Perancangan Ulang Desain Ui/Ux Website Universitas Dengan Metode Design Thinking,” *J. Inf. Syst. Manag. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 4, pp. 407–416, 2024.