



Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Website “Tripin” Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

Bunga Anggun Chintamy^{1*}, Ida Ayu Tri Sabina Putri², Apriade Voutama³

¹Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang,
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia
chintamyb@gmail.com

²Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Udayana,
Jl. Raya Kampus Unud, Jimbaran, Kec. Kuta Sel., Kabupaten Badung, Bali 80361, Indonesia
gektrisabina@gmail.com

³ Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang,,
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia
apriade.voutama@staff.unsika.ac.id

*Corresponding Author

Abstrak:

Aplikasi Tripin merupakan platform layanan *shuttle bus* yang bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna dalam pemesanan tiket, pelacakan perjalanan, dan pembayaran digital. Meningkatnya penggunaan kendaraan pribadi dan rendahnya minat Masyarakat terhadap transportasi umum akibat sistem pemesanan yang masih konvensional menunjukkan perlunya solusi berbasis teknologi guna meningkatkan efisiensi perjalanan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) aplikasi Tripin pada PT Rakamin Kolektif Madani, dengan menerapkan pendekatan *User Centered Design* (UCD) yang berfokus pada kebutuhan dan karakteristik pengguna. Proses perancangan melibatkan tahapan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dan observasi, pengembangan *user flow* dan *high fidelity design*, serta evaluasi kegunaan desain dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Fitur utama yang dikembangkan meliputi pemesanan tiket, pelacakan perjalanan secara real-time, boarding digital, serta notifikasi perjalanan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain UI Tripin memperoleh skor SUS sebesar 82,5 yang tergolong dalam kategori *excellent*, sehingga dapat disimpulkan bahwa antarmuka yang dirancang mampu memberikan pengalaman pengguna yang efisien, mudah digunakan, serta terintegrasi secara menyeluruh dalam sistem layanan *shuttle bus* digital.

Kata Kunci:

System Usability Scale (SUS), High Fidelity, User Interface

Abstract:

The TripIn application is a shuttle bus service platform aimed at increasing user experiences in ticket reservations, travel tracking, and digital payments. With the increasing number of private vehicles and low interest in public transport resulting from the still conventional reserve systems, technology-based solutions needed to increase travel efficiency are needed. The study is intended to design and evaluate the user interface (UI) of the TripIn application in PT. Rakamin Kolektif Madani, a shuttle service platform designed to improve user experience. The research process includes analysis of the

utility of the application, user needs analysis, design of the solution using the user centered design principle (UCD), and usability evaluation with the usability scale (SUS) system. UI design includes user flow, high fidelity design, and main features such as ticket reservations, real-time tracking, digital boarding, and journey notification. Research indicates that UI Tripln's design earned SUS score 82.5, which is in an excellent category. This proves that design made is easy to use, efficient. And gives more modern and integrated shuttle tickets experience.

Keywords:

System Usability Scale (SUS), High Fidelity, User Interface

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam sektor transportasi[1]. Popularitas *smartphone* di kalangan Masyarakat turut mempermudah pertukaran informasi dan interaksi, termasuk dalam akses layanan transportasi yang lebih praktis dan efisien[2]. Transportasi memerankan peran penting dalam menunjang aktivitas sehari-hari. Transportasi memungkinkan masyarakat untuk mencapai lokasi tujuan dengan lebih mudah. Perkembangan transportasi juga mulai mengalami perubahan dari masa ke masa. Pada masa lalu, perjalanan darat memanfaatkan hewan sebagai sarana transportasi, seiring perkembangan zaman, masyarakat kini lebih banyak menggunakan kendaraan bermotor, angkutan umum, hingga transportasi modern lainnya [3].

Transportasi public merupakan fasilitas transportasi yang digunakan secara kolektif untuk kepentingan umum oleh banyak orang dengan layanan, rute, dan tujuan yang sama, serta beroperasi berdasarkan jadwal dan jalur tertentu. Dengan tingginya permintaan, pembangunan transportasi difokuskan pada efisiensi, keandalan, dan kualitas layanan, serta diintegrasikan dengan pengembangan wilayah dan distribusi untuk layanan publik yang optimal [4].

Kemacetan lalu lintas merupakan salah satu masalah yang paling mendesak yang dihadapi kota-kota besar di Indonesia[5]. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Provinsi Bali pada tahun 2020 hingga 2022, jumlah kendaraan di Bali terus mengalami peningkatan. Sepeda motor menjadi jenis kendaraan pribadi paling dominan dibandingkan dengan transportasi umum seperti bus[6]. Peningkatan jumlah kendaraan pribadi tidak seiring dengan perkembangan infrastruktur jalan. Minimnya infrastruktur dan manajemen transportasi umum yang optimal, serta rendahnya investasi di sektor ini, menyebabkan masyarakat enggan beralih ke angkutan umum. Mereka lebih memilih kendaraan pribadi karena transportasi umum dianggap kurang memadai, kurang efisien, dan kurang nyaman[7]. Selain itu, masih banyak sistem pemesanan tiket transportasi yang masih bersifat konvensional menyulitkan pengguna yang membutuhkan layanan cepat dan efisien. Kurangnya integrasi antara moda transportasi juga menjadi tantangan dalam mobilitas perkotaan. Sebagai solusi, diperlukan sebuah platform berbasis web yang dapat membantu pengguna dalam mengakses informasi transportasi secara praktis, meningkatkan efisiensi perjalanan, serta menyediakan sistem pemesanan yang lebih modern dan terintegrasi.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti ingin membuat sebuah desain User Interface bernama Tripln untuk mempermudah perencanaan perjalanan dengan shuttle bus. Tripln dapat menggantikan metode konvensional dalam hal penawaran tiket yang cepat, efisien, dan nyaman, serta menghadirkan pengalaman perjalanan modern melalui teknologi terkini.

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna tidak hanya sebatas tampilan pada layar, tetapi juga mencakup berbagai elemen grafis yang dapat dipahami oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem, baik dari aspek konsep maupun bentuk fisiknya. Berikut adalah sepuluh elemen yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang User Interface (UI) untuk aplikasi mobile. Berikut adalah sepuluh elemen yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang User Interface (UI) untuk aplikasi mobile[8].

1. Konektivitas: Memastikan User Interface memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Kesederhanaan: Informasi harus disajikan secara minimalis agar mudah dipahami, mengingat keterbatasan perhatian pengguna,
3. Terarah: Interaksi dan alur tindakan harus jelas.
4. Informastif: Hanya menyajikan informasi yang relevan dan penting bagi pengguna.
5. Interaktivitas: Navigasi harus sederhana, jelas, dan memudahkan pengguna dalam beraktivitas.
6. Ramah Pengguna: Tata letak dan bahasa yang digunakan harus mudah dipahami.
7. Kelengkapan: User Interface harus dapat digunakan secara luas oleh berbagai tipe pengguna.
8. Kontinuitas: Konsistensi dalam posisi elemen dan tindakan serupa perlu dijaga.
9. Personalisasi: Pengguna harus memiliki kontrol atas pengalaman mereka dengan dukungan yang memadai.
10. Internal: Desain harus fleksibel untuk berbagai ukuran layar dan dapat mencegah kesalahan penggunaan.

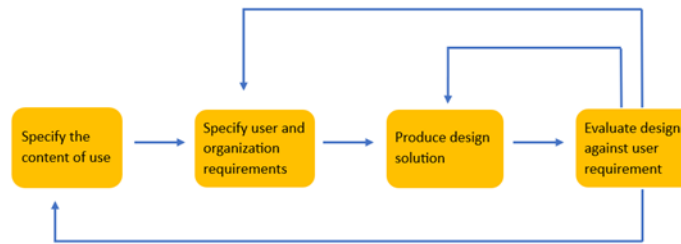
User Centered Design (UCD) merupakan metode desain yang memadukan kegunaan, kebutuhan pengguna, dan kriteria desain lainnya untuk menciptakan antarmuka pengguna yang memuaskan dan efektif[9]. Dalam konteks Sistem Informasi, UCD termasuk dalam tahapan SDLC (System Development Life) Cycle), sehingga dengan pendekatan ini, desain aplikasi yang dikembangkan akan dioptimalkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir. Harapannya, aplikasi yang dihasilkan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna tanpa mengharuskan mereka mengubah perilaku dalam menggunakannya[10].

System Usability Scale (SUS) adalah metode evaluasi yang menggunakan kuesioner untuk menilai Tingkat usability suatu sistem berdasarkan perspektif pengguna. SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala penilaian linier dari 1 hingga 5, di mana skor 1 menunjukkan sangat tidak setuju, sementara skor 5 menunjukkan sangat setuju[11].

Shuttle Bus adalah sistem transportasi point-to- point yang mengangkut penumpang dari satu lokasi ke lokasi lain dengan pemberhentian terbatas. Layanan ini beroperasi tanpa perhentian signifikan di antara titik asal dan tujuan[12].

2. Metode

Pada bagian ini menguraikan metode yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) sebagai metode utama.



Gambar 1. Tahapan User Centered Design

Penelitian ini berlandaskan pada metode User-Centered Design (UCD), yang digunakan untuk menyesuaikan tahapan perancangan antarmuka aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna [13]. Konsep User-Centered Design (UCD) menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses pengembangan sistem, di mana tujuan, karakteristik, konteks, dan lingkungan sistem ditentukan berdasarkan pengalaman pengguna. Terdapat 4 tahapan metode User-Centered Design untuk perancangan UI/UX untuk website TripIn [14] :

1. Understand Content of Use

Langkah pertama dalam User-Centered Design (UCD) adalah memahami konteks penggunaan dari aplikasi yang akan dikembangkan. Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari calon pengguna, seperti siapa yang akan menggunakan aplikasi, apa tujuan mereka, dan dalam situasi seperti apa aplikasi tersebut digunakan [15]. Perancangan User Interface perlu memahami kegunaan dari website/aplikasi yang akan dibangun, siapa saja target penggunanya, dan mengapa mereka menggunakannya.

2. Specify User Requirements

Setelah menemukan kegunaan website/aplikasi yang akan dibangun pada proses sebelumnya maka selanjutnya adalah menentukan kebutuhan dari pengguna (*user*) dan tujuan yang ingin dicapai. Tahapan ini mencakup evaluasi aplikasi, identifikasi permasalahan, kebutuhan, dan tujuan pengguna, dengan kondisi saat ini sebagai acuan untuk merancang solusi pada tahap selanjutnya[16].

3. Design Solutions

Pada tahap ini mulai merancang solusi dari kebutuhan dan keinginan *user*. Desain yang ditampilkan berupa prototype hingga high fidelity yang menggambarkan interaksi pengguna dengan aplikasi [17].

4. Evaluation Against Requirements

Setelah proses perancangan design, perlu dilakukan evaluasi terkait design bersama dengan user. Evaluasi design sebaiknya dilakukan menggunakan metode *Usability Testing*, dengan melibatkan pengguna yang memiliki beragam karakteristik dan persona [18]. Pengujian dianggap selesai ketika purwarupa telah memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahapan ini adalah tahap dimana designer mengidentifikasi calon pengguna sistem baik aplikasi maupun website yang akan dirancang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

3.1. Analisis Kegunaan Aplikasi

Aplikasi layanan shuttle bus dirancang untuk pengguna layanan yang membutuhkan kejelasan informasi mengenai waktu keberangkatan dan kedatangan untuk merencanakan perjalanan dengan lebih baik. Pengguna juga bisa mengetahui posisi pasti bus secara *real-time* selama perjalanan. Selain

itu, pengguna juga menjadi lebih efisien dalam memesan tiket dan metode pembayaran yang mudah digunakan.

3.2. Analisis Kebutuhan Pengguna

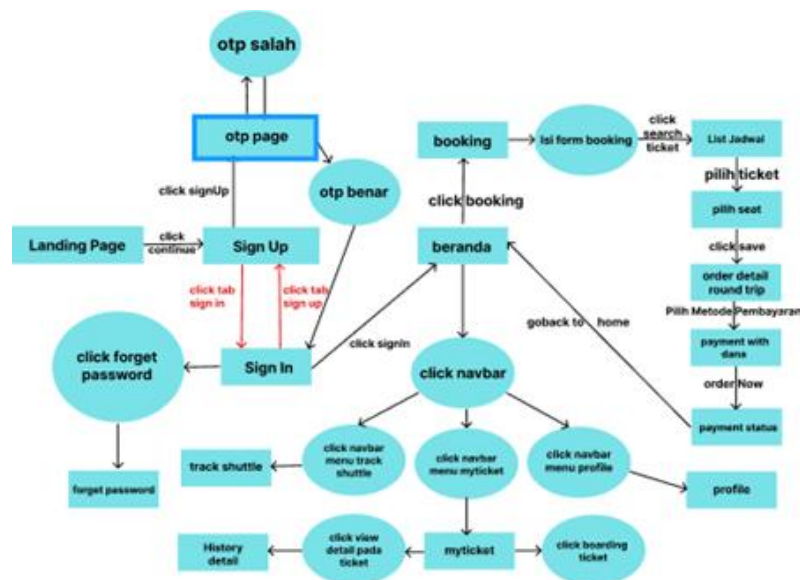
Berdasarkan pemahaman awal, kebutuhan utama pengguna adalah transparansi perjalanan, yang dapat dipenuhi dengan fitur estimasi waktu keberangkatan serta pelacakan real-time untuk memastikan kepastian jadwal. Selain itu, pengguna membutuhkan kemudahan dalam pemesanan tiket, yang dapat diwujudkan melalui antarmuka intuitif dan pemilihan jadwal keberangkatan yang fleksibel sesuai preferensi mereka. Untuk mendukung pengalaman yang lebih praktis, rancangan sistem juga menyediakan pembayaran digital yang efisien, dengan dukungan *e-wallet* serta notifikasi instan agar pengguna dapat segera mengetahui status transaksi mereka.

3.3. Pembuatan Desain Solusi

Dalam Pada tahapan ini akan dibuat desain website/aplikasi bernama Tripln untuk PT Rakamin Kolektif Madani yang terdiri dari *User Flow*, dan *High Fidelity*. Berikut, merupakan *User Flow* dan desain *High Fidelity* yang sudah dirancang.

1. User Flow

User flow adalah serangkaian Langkah yang ditempuh pengguna dalam situs web atau aplikasi untuk menyelesaikan suatu tugas, seperti proses pembelian, yang dirancang dengan pendekatan berfokus pada pengguna agar pengalaman berjalan efektif dan efisien[19]. Berikut, merupakan *user flow* yang sudah dirancang.

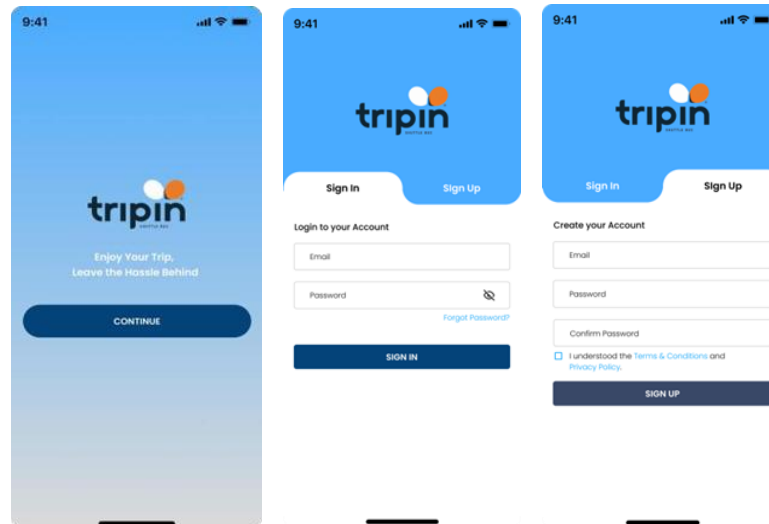


Gambar 2. User Flow

Diagram ini menunjukkan alur pengguna dalam aplikasi, mulai dari halaman landing page, sign in dan sign up, hingga pemesanan tiket. Terdapat validasi OTP, fitur pemesanan, riwayat pemesanan, dan pengelolaan profil, dengan navigasi utama ke berbagai halaman seperti booking dan tiket.

2. Halaman Landing Page, Sign in, Sign Up

Dalam Berikut ini adalah tampilan halaman landing page yang akan ditemuka pengguna saat pertama kali membuka aplikasi atau website.

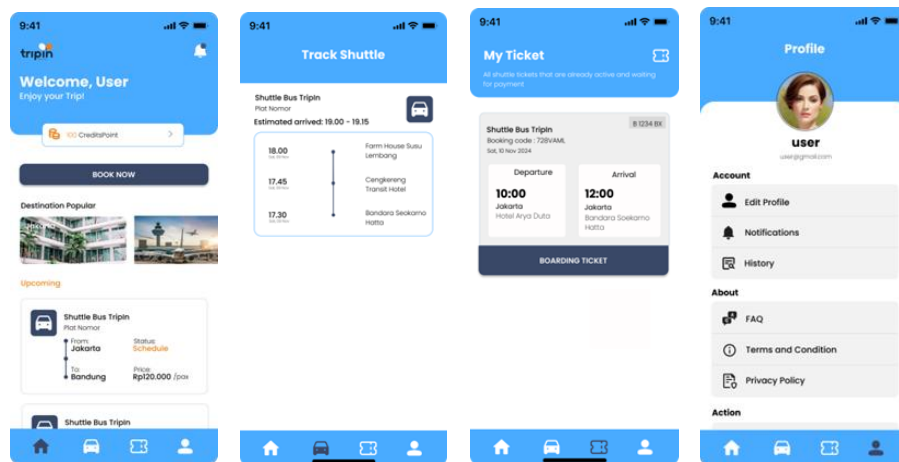


Gambar 3. Landing Page, Sign In, Sign Up

Pada gambar 4 menunjukkan halaman sign in jika pengguna sudah memiliki akun, namun jika pengguna belum memiliki akun maka perlu daftar terlebih dahulu pada halaman sign up.

3. Halaman Menu

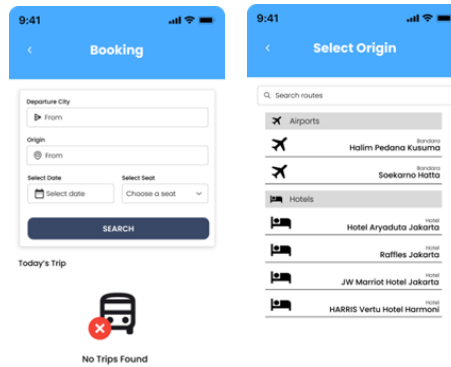
Halaman ini adalah tampilan awal jika pengguna sudah membuat akun atau login. Halaman utama ini berisi tampilan menu *Home, Tracking, My Ticket, dan Profil*



Gambar 4. Menu

4. Halaman Booking

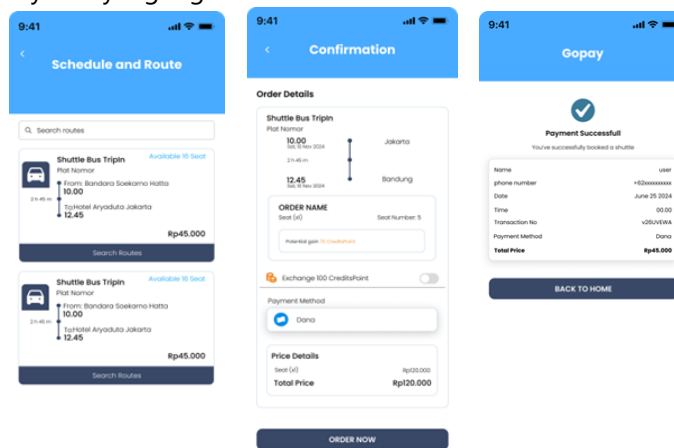
Pada halaman Booking pengguna bisa memesan tiket sesuai yang diinginkan. Pada User interface yang telah dibuat pengguna bisa langsung mengisi kota yang diinginkan, tanggal keberangkatan, dan juga bisa memilih kursi yang diinginkan.



Gambar 5. Booking

5. Halaman Schedule, Order Detail dan Payment

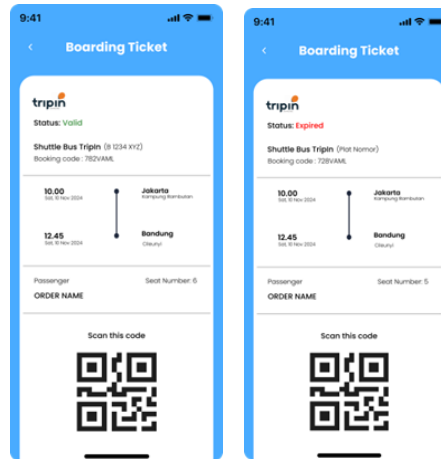
Pada halaman ini, pengguna dapat melihat Schedule, yang berisi informasi mengenai jadwal keberangkatan bus secara lengkap, termasuk waktu keberangkatan, tujuan, serta ketersediaan kursi. Selain itu, juga terdapat Order Detail, yang menampilkan rincian lengkap mengenai pesanan yang telah dibeli oleh pengguna, seperti nomor tiket, jenis layanan, harga, serta metode pembayaran yang digunakan.



Gambar 6. Schedule, Order Detail, Payment

6. Halaman Boarding Tiket

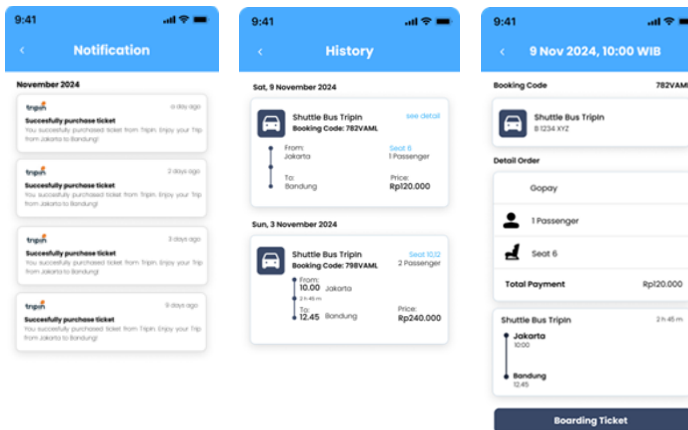
Halaman ini menampilkan boarding tiket digital dengan QR code untuk verifikasi sebelum menaiki bus. Tiket yang belum digunakan akan berstatus "Valid". Setelah dipindai, status berubah menjadi "Used", dan lebih dari 24 jam kemudian menjadi "Expired". Sistem ini memastikan keabsahan tiket secara digital dan mempermudah proses boarding tanpa tiket fisik.



Gambar 7. Boarding

7. Halaman Notifikasi dan History

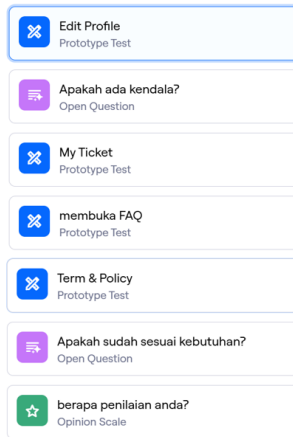
Halaman Notifikasi menampilkan berbagai pemberitahuan penting terkait penggunaan layanan dalam aplikasi.



Gambar 8. Notifikasi dan History

3.4. Evaluasi Design Solusi

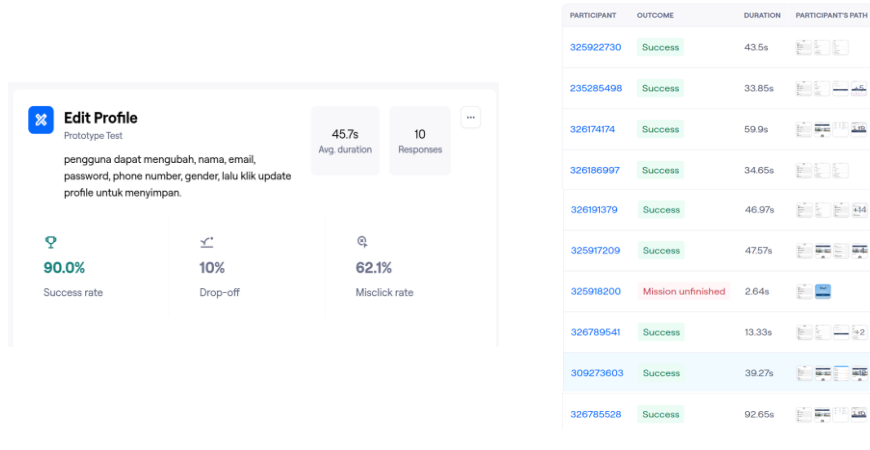
Setelah perancangan *User Interface* selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *usability testing* untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam mengoperasikan aplikasi yang dikembangkan. Pengujian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana aplikasi berfungsi secara optimal dan efisien bagi pengguna. Selain itu, *usability testing* juga berperan mengidentifikasi kendala atau hambatan yang mungkin dialami pengguna selama penggunaan aplikasi[20]. *Usability testing* membantu pengembang memastikan aplikasi berfungsi baik serta memberikan pengalaman yang nyaman dan intuitif[21]. Evaluasi ini dilakukan dengan menggunakan website Maze dan penulis membuat 4 *mission* dan 2 *open question* dan 1 *opinion question* terkait website yang dirancang kepada 10 responden.



Sumber: Maze (2024)
Gambar 9: Missions

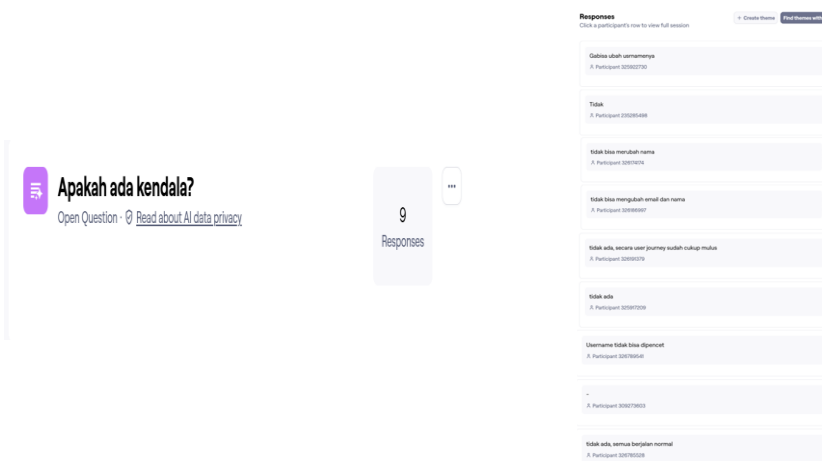
Hasil dari Usability testing menggunakan website Maze adalah sebagai berikut:

1. Pada *Mission* pertama edit profil untuk mengetahui tingkat keberhasilan pengguna ketika menggunakan aplikasi Tripln, dan berikut adalah hasil dari *Mission* Edit Profil



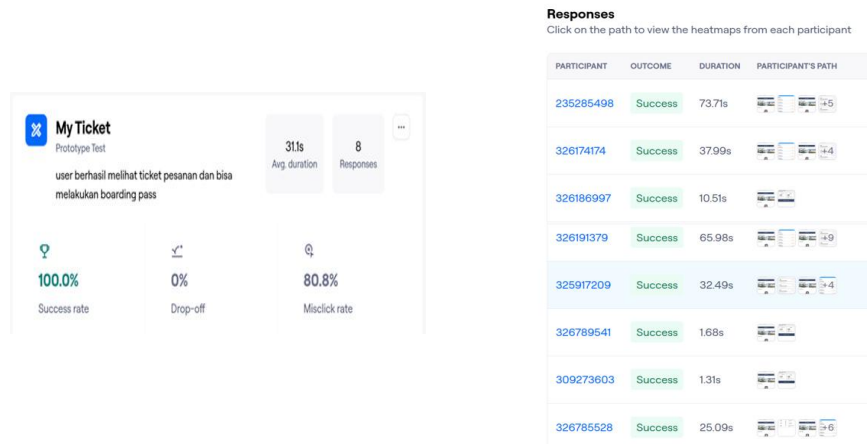
Gambar 10: Hasil Usability Testing pada Mission Edit Profile

2. Kedua merupakan jenis *Open Question* untuk mengetahui kendala pada rancangan desain dan berikut adalah hasilnya:



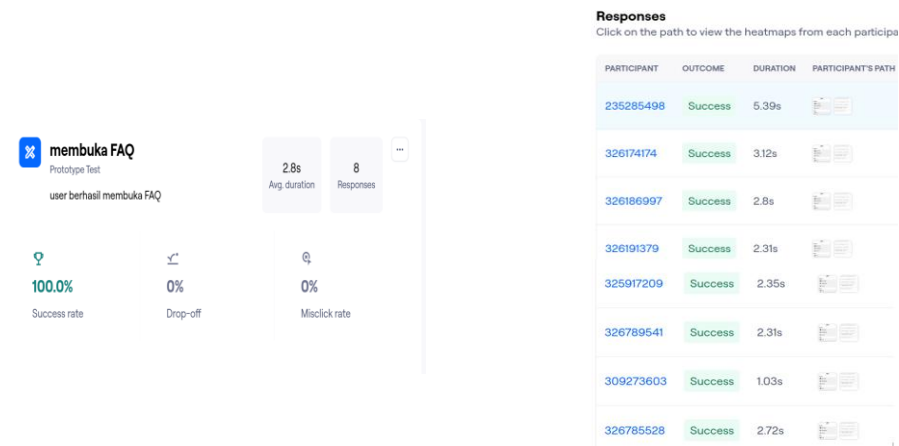
Gambar 11. Hasil Usability Testing My Ticket

3. *Mission* ketiga pada menu My Ticket, menghasilkan:



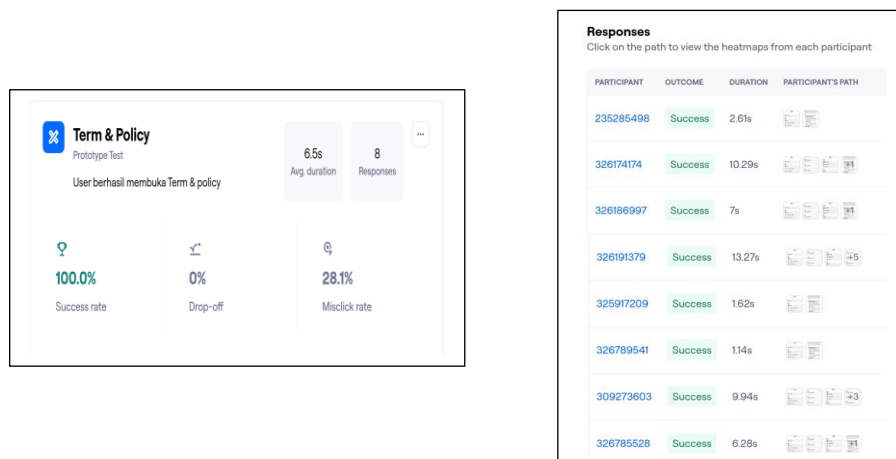
Gambar 12. Hasil Usability Testing Mission MyTicket

4. Pada tugas keempat responden diminta untuk mengakses dan menjelajahi halaman FAQ setelah sebelumnya berada pada halaman *My Ticket*, dengan hasil sebagai berikut:



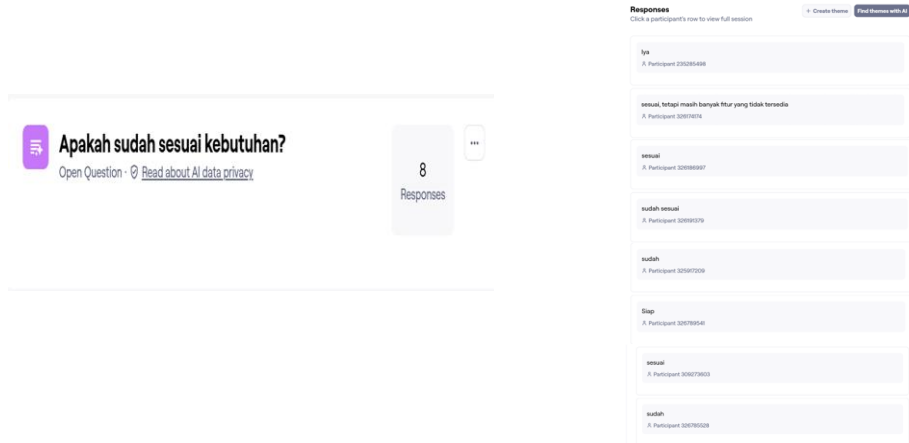
Gambar 13. Hasil Usability Testing Mission FAQ

5. Pada tugas kelima, responden diminta untuk mengakses halaman *Term & Policy*, dan menghasilkan:



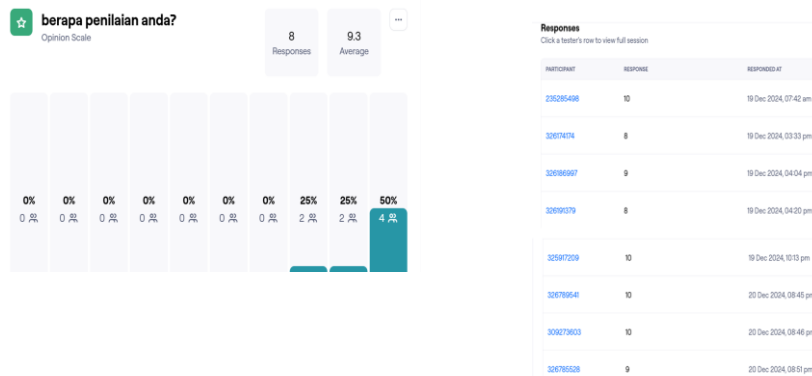
Gambar 14. Hasil Usability Testing Mission Term & Policy

6. Pada tugas keenam pengguna diminta menjawab pertanyaan jenis *Open Question* pada website Maze dan menghasilkan:



Gambar 15. Open Question pengguna

7. Pada tugas ketujuh, pengguna menilai desain aplikasi dalam skala 1-10, dengan rata-rata skor 9,3 menunjukkan penilaian yang sangat baik:



Gambar 16. Skor penilaian pengguna

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, proses prototipe, dan pengujian yang telah dilakukan, diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan *User Interface* aplikasi Tripln untuk layanan shuttle bus dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, perancangan solusi desain, hingga evaluasi *usability testing*. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengguna memerlukan transparansi dalam perjalanan, kemudahan pemesanan tiket, serta fitur pelacakan bus secara real-time.
2. Sebagai solusi, aplikasi ini menyediakan berbagai fitur utama termasuk halaman pemesanan, tiket digital, jadwal keberangkatan, metode pembayaran elektronik, *boarding* tiket dengan *QR code*, notifikasi perjalanan, dan pelacakan bus secara real-time. Dengan desain yang intuitif dan ramah pengguna, aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses layanan, mengelola perjalanan, dan memperoleh informasi penting secara cepat dan efisien.

3. Hasil usability testing menunjukkan bahwa 8 dari 10 responden berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan keseluruhan mencapai 80%.

Untuk pengembangan lebih lanjut, aplikasi Tripln perlu menyempurnakan *color pallette*, guna meningkatkan kenyamanan visual dan hierarki informasi. Transparansi perjalanan dapat ditingkatkan melalui estimasi waktu kedatangan yang lebih akurat serta notifikasi yang lebih adaptif terhadap perubahan jadwal. Selain ini, optimasi aksesibilitas dan responsivitas diperlukan agar aplikasi tetap optimal di berbagai perangkat dan ramah bagi pengguna dengan keterbatasan. Perbaikan ini diharapkan meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan kemudahan akses aplikasi Tripln.

Pustaka

- [1] A. Karimullah, A. Rizal, and A. S. Y. Irawan, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI TRANSPORTASI PUBLIK BERBASIS MOBILE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4855.
- [2] Sulistiyanto, "PERANCANGAN SOFTWARE THE SMART TOURISM BALI DENGAN ANDROID."
- [3] Hafiz Auza, "RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN HELM BERBASIS WEBSITE," *POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA KOTA TEGAL*, 2024.
- [4] R. S. A. Susanti and A. Susanti, "Rancang Digitalisasi Tiket Angkutan Umum (Lyn) Berbasis Website Berdasarkan Jarak Perjalanan (Studi Kasus: Trayek Joyoboyo-Menganti Surabaya)," Dec. 2024. Accessed: Mar. 19, 2025. [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/mitrans/article/view/35706/12660>
- [5] F. A. puspitaningrum, D. Setianingsih, M. N. Fajar, B. T. Almira, M. K. Al-Viqri, and D. R. Lawangga, "IDENTIFIKASI SOLUSI UNTUK KEMACETAN PADA JARINGAN TRANSPORTASI PERKOTAAN," *ResearchGate*, pp. 1–10, Oct. 2024, Accessed: Mar. 19, 2025. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/profile/Fitri-Puspitaningrum/publication/384566015_IDENTIFIKASI_SOLUSI_UNTUK_KEMACETAN_PADA_JARINGAN_TRANSPORTASI_PERKOTAAN/links/66fd7d41553d245f9e486e67/IDENTIFIKASI-SOLUSI-UNTUK-KEMACETAN-PADA-JARINGAN-TRANSPORTASI-PERKOTAAN.pdf
- [6] D. PRAMESTI, N. L. P. J. ANDINI, D. A. K. RAHARJO, and A. D. DWIPAYANA, "Efektivitas Penggunaan Moda Transportasi Umum Dengan Kendaraan Pribadi," *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 6–16, Jan. 2024, doi: 10.31004/ijmst.v2i1.246.
- [7] M. Aswal, "Kebijakan Pengembangan Infrastruktur dan Manajemen Umum Untuk Mengatasi Kemacetan di Kota Bandung," *Jurnal Rekayasa Hijau*, vol. 8, no. 2, pp. 200–216, Aug. 2024, doi: 10.26760/jrh.v8i2.200-216.
- [8] B. Huda, T. Paryono, and A. Fauzi, *UI/UX Design Bagi Para Perancang dan Pengembang Produk atau Layanan Digital*, 1st ed. PT. ASADEL LIAMSINDO TEKNOLOGI, 2023.
- [9] K. Wulandari and A. Voutama, "Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, vol. 6, no. 2, pp. 445–451, Jul. 2023, [Online]. Available: <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>

- [10] A. B. CAVANAUGH, "ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA WEBSITE DLU FERRY," Universitas Dinamika, 2021. Accessed: Mar. 19, 2025. [Online]. Available: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5911/1/16410100142-2021-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>
- [11] Ilham Firman Ashari and Rahmat Rizky Muharram, "PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA KOLEPA MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE," *JSil (Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 168–176, Sep. 2022, doi: 10.30656/jsii.v9i2.4993.
- [12] H. Yulianti, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Shuttle Bus Berbasis Android pada Putra KJU Karawaci Banten Indonesia."
- [13] R. R. Alwan, A. Saeppani, and Y. Sofiyani, "USER INTERFACE DESIGN OF SOIL FERTILITY MEASURING APPLICATION USING USER CENTERED DESIGN METHOD," vol. 1, no. 2, pp. 107–113, 2024.
- [14] A. H. Luthfi and I. Arfiani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design)," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, vol. 7, no. 1, pp. 24–36, 2024.
- [15] P. Zukhruf Dinata, M. Ainul Urwah, M. Reza Rahmawan, E. Junaeti, and P. Korespondensi, "Perancangan UI/UX pada web e-commerce 'Hallo Coffee' menggunakan metode user-centered design," *Jambura Journal of Informatics*, vol. 5, no. 1, pp. 45–58, 2023, doi: 10.37905/jji.v4i2.17511.
- [16] F. V. Pangelah, "PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE TERHADAP DASHBOARD APLIKASI E-LEARNING DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN," Aug. 2021.
- [17] S. Rizal R I and S. A. Saputra, "PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA APLIKASI JASA FREELANCER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN," *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. 25, no. 1, 2023.
- [18] R. B. Solichuddin, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA SITUS WEB 'KALOGRAFI,'" Nov. 2021.
- [19] A. Mirza, M. D. Lusita, and D. Diana, "DESIGN OF UI/UX APPLICATIONS FOR MOBILE-BASED E-COMMERCE TECH.AN GADGETS USING THE DESIGN METHOD THINKING," *Journal of Information System, Informatics and Computing*, vol. 7, no. 1, p. 58, Jun. 2023, doi: 10.52362/jisicom.v7i1.1085.
- [20] G. Dwi, P. Haryanto, and A. Voutama, "PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING."
- [21] N. Hidayati, A. Voutama, and R. Fadhillah, "Perancangan UI Aplikasi Analisis Kulit Kecantikan Berbasis AI Dengan Metode User Centered Design Abstrak," *Journal of Informatic Engineering (JOUTICA)*, [Online]. Available: <https://jurnalteknik.unisla.ac.id/index.php/informatika>

HALAMAN INI SENGAJA DI KOSONGKAN