

Analisa UI/UX pada Aplikasi Pemesanan Tiket PT. Panorama JTB Tours menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

¹⁾ Syali Oktavia Nataza

Universitas Nusa Mandiri, Jl. Jatiwaringin Raya No. 02, RT. 08/RW. 013, Kel. Cipinang Melayu, Kec. Makassar, Jakarta Timur, Indonesia
E-Mail: syali329@gmail.com

²⁾ Hylenearti Hertiana*

Universitas Nusa Mandiri, Jl. Jatiwaringin Raya No. 02, RT. 08/RW. 013, Kel. Cipinang Melayu, Kec. Makassar, Jakarta Timur, Indonesia
E-Mail: hylenearti.hha@nusamandiri.ac.id

³⁾ Eva Rahmawati

Universitas Nusa Mandiri, Jl. Jatiwaringin Raya No. 02, RT. 08/RW. 013, Kel. Cipinang Melayu, Kec. Makassar, Jakarta Timur, Indonesia
E-Mail: eva.ehw@nusamandiri.ac.id

ABSTRACT

Ticket booking applications have become one of the popular ways for tourism companies to provide convenience and comfort for customers in planning their trips. PT. Panorama JTB Tours focuses on travel services by developing a ticket booking application to improve the company's user experience and efficiency of the booking process. The author analyzes the User Interface and User Experience from the PT. Panorama JTB Tours uses the User Centered Design (UCD) method. The UCD method is used to ensure that the application design focuses on user needs, preferences and behavior. The steps of the UCD method include the stages of collecting data about users, analyzing user needs, designing UI and UX, as well as testing and evaluating designs with users. Data is collected through interviews, surveys, and observations with users. The results of the analysis provide in-depth insight into user preferences and concerns during the ticket booking process. UI and UX redesign was carried out based on findings from research, with the aim of improving navigation, layout and user interaction.

Keyword : User Interface, User Experience, User Centered Design (UCD)

PENDAHULUAN

Pada era digitalisasi yang sangat cepat ini, sebuah sistem informasi merupakan hal yang sangat krusial bagi kelangsungan bisnis perusahaan. Sistem informasi dibangun berdasarkan kebutuhan bisnis perusahaan yang tujuannya untuk memudahkan kegiatan bisnis bagi setiap pihak yang berhubungan dengan perusahaan. Namun di era ini, proses bisnis sistem bukan menjadi satu-satunya unsur yang penting dalam pembangunan sistem informasi, unsur lain yang sangat mempengaruhi adalah *User Interface* (UI) dan juga *User Experience* (UX) atau yang belakangan ini biasa disebut dengan UI/UX [1].

PT Panorama JTB Tours adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang usaha biro perjalanan antara lain tiket pesawat domestik dan internasional, kapal pesiar, persewaan mobil dalam dan luar kota, penyelenggaraan pemandu wisata atau *guide*, paket tour domestik dan internasional, pemesanan hotel, serta pengolahan dokumen perjalanan (pengurusan paspor dan visa). Sesuai ketentuan yang berlaku. PT Panorama JTB Tours cabang CC01 Cabang Gedung

Panorama, Jl. Tomang Raya 63, Tomang, Jakarta Barat, RT.2 / RW.13. Salah satu kegiatannya adalah dengan menyediakan sistem informasi pemesanan tiket travel, tiket pesawat, dan pemesanan hotel, dan paket tour secara detail dan terorganisir dengan baik sehingga aktivitas perusahaan dapat terus berkembang secara memuaskan dalam hal peningkatan aktivitas. Jasa pariwisata dan travel merupakan salah satu bidang usaha yang dikembangkan oleh PT Panorama JTB Tours, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang transportasi. Segala macam masyarakat yang ingin menggunakan sarana transportasi yang cepat, aman dan nyaman sangat membutuhkan pelayanan di era globalisasi saat ini.

Dengan semakin maraknya perusahaan yang bergerak dibidang jasa *travel* dan menawarkan proses bisnis yang sama, kenyamanan dalam penggunaan Aplikasi (*User Experience*) dan desain tampilan aplikasi (*User Interface*) menjadi pembeda dan menjadi faktor penting yang mendorong pengguna menggunakan sebuah aplikasi yang ditawarkan oleh berbagai macam perusahaan pada era ini [2].

Sebagaimana dijelaskan oleh [3] yang menjelaskan bahwa Desain antarmuka dan pengalaman pengguna (Desain *User Interface/User Experience*-UI/UX) merupakan hal terpenting yang perlu diperhatikan pada proses reservasi guna memberikan kepercayaan pada user. Oleh karena itu Placeplus dalam membuat situs web melibatkan calon pengguna secara langsung agar mendapatkan feedback yang positif serta memperhatikan komponen paling utama yang diperlukan yaitu fungsi dan kegunaannya dalam meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengguna situs web). Peningkatan yang terjadi ini kemudian akan setara dengan angka peningkatan kegunaan dan kesenangan yang dihasilkan pada interaksi pengguna dan produk. Oleh karenanya, penting untuk melakukan observasi dengan dialog langsung terhadap pengguna agar dapat mengidentifikasi pengguna yang akan diteliti lebih lanjut berdasarkan riset dari beberapa pendiri startup.

Pada saat ini, PT Panorama JTB Tours belum pernah melakukan analisis user interface yang sudah dibuat menggunakan metode apapun. Sehingga baik dari sisi UX maupun dari sisi UI masih belum teruji apakah *user* merasakan kenyamanan pada saat menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, pada skripsi ini, penulis menawarkan sebuah solusi agar dilakukan sebuah analisa design *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) agar dapat menjadi sebuah masukan bagi aplikasi yang menghubungkan pihak perusahaan dengan *customer* sehingga *customer* dapat mengakses aplikasi tersebut dengan pengalaman yang nyaman. Adapun dalam melakukan desain aplikasi ini agar desain tepat sasaran kepada *customer* penulis memanfaatkan metode *User Centered Design* (UCD).

Menurut [4] *User Centered Design* (UCD) adalah proses yang dapat membantu kegiatan perancangan sistem yang dilakukan secara interaktif yang dibangun sesuai pengalaman dari pengguna sistem.

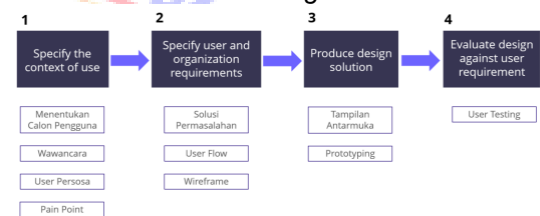
Berdasarkan uraian masalah diatas, penulis mengajukan sebuah proposal yang berjudul Analisa *User Interface* Dan *User Experience* Pada Aplikasi Pemesanan Tiket Di PT. Panorama JTB Tours Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD). Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan.

BAHAN DAN METODE

Pada penelitian kali ini akan dilakukan analisis perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan menggunakan metodologi *user centered design* (UCD) untuk mendapatkan tampilan *mobile* aplikasi pemesanan PT. Panorama JTB Tours. Perancangan UI /UX sendiri adalah sebuah

proses pembuatan desain tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna yang didapatkan saat menggunakan produk tersebut. UI dan UX adalah hal yang saling berkaitan satu sama lain, karena itu untuk mendapatkan UI yang baik harus didukung dengan UX yang konkret [12].

Maka dari itu untuk mendapatkan UI dan UX yang sesuai dengan sistem pemesanan tiket di PT. Panorama JTB Tours, metode yang digunakan pada penelitian kali ini adalah metode *user centered design* (UCD). Metode UCD dipilih karena melibatkan langsung dan menempatkan pengguna atau calon pengguna sebagai acuan dalam pembuatan rancangan sehingga rancangan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. Pengguna dalam perancangan UI dan UX kali ini terlibat dalam pengambilan informasi dengan wawancara, pembuatan *paint poin*, pemecahan solusi, perancangan *user flow*, perancangan *wireframe*, perancangan tampilan antarmuka, dan pengujian *prototype*. Metode UCD sendiri memiliki empat tahapan dan di setiap tahapan ada poin yang harus dikerjakan. Dibawah ini merupakan gambar dari tahapan penelitian metode *user centered design*.



Gambar 1. Tahapan Metode User Centered Design

Pada gambar diatas, terdapat 4 tahapan dalam metode *User Centered Design*, yaitu sebagai berikut:

1. Specify Context of User

Pada tahap ini, peneliti akan mencari spesifikasi dari desain yang akan digunakan, dalam prosesnya, terbagi menjadi 4 tahapan”

- Menentukan Calon Pengguna. Yaitu peneliti akan memilih siapa saja yang akan mengakses system yang akan di desain
- Wawancara. Peneliti melakukan wawancara guna mengetahui kebutuhan dari pengguna
- User Persona. Apabila memungkinkan, peneliti membuat sebuah profile dari pengguna yang diwawancara
- Pain Poin. Mengetahui hal-hal yang tidak disukai oleh pengguna.

2. Specify User and Organization Requirements

Pada tahap ini, merupakan tahap spesifikasi kebutuhan dari pengguna,

dimana terdapat 3 bagian didalamnya, diantaranya yaitu:

- Solusi Permasalahan. Membuat sebuah solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahap sebelumnya.
- User Flow. Menentukan alur dari desain yang akan dibuat
- Wirefare. Membuat sebuah kerangka awal dari desain yang akan dibuat.

3. *Produce Design Solution*

Pada tahap ini, proses desain system mulai dijalankan, dimana didalamnya terdapat 2 pilihan, yaitu langsung melakukan desain antarmuka atau hanya melakukan *prototyping* dari desain yang akan diimplementasikan.

4. *Evaluate Design Againsts User Requirements*

Merupakan tahap terakhir dari metode *user centered design (UCD)*. Yaitu kegiatan yang dilakukan setelah desain antarmuka selesai dibuat kemudian dilakukan survey dengan metode *usability testing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Specify Context of Use*

Ada lima tahapan implementasi metode UCD, alur utama dari proses metode *User Centered Design* adalah merencanakan proses yang berfokus pada manusia (*Plan the human centered process*). Pada tahap ini persiapan yang dilakukan adalah melakukan diskusi dengan pengembang mengenai tujuan dari dilakukannya analisis UI/UX, yang mana yaitu bertujuan untuk menemukan tingkat kenyamanan *user* dalam menggunakan system pemesanan tiket pada PT. Panorama JTB Tours. Tahap selanjutnya adalah menentukan konteks pengguna (*specifiy the context of use*). Berikut merupakan hasil analisis pengguna berserta dengan deskripsi konteksnya:

Tabel 1. Hasil analisis pengguna berserta dengan deskripsi

| User | Description |
|----------|--|
| Customer | Customer merupakan user utama yang melakukan proses pemesanan tiket melalui aplikasi. Customer juga merupakan pihak yang diharapkan dapat merasakan kenyamanan dalam menggunakan system pemesanan tiket. |

2. *Specify User and Organization Requirements*

Tahap selanjutnya adalah memutuskan kebutuhan pengguna dan organisasi (*Specify user and organizational requirements*). Pada tahap ini implementasi metode *User Centered Design* dilakukan dengan melakukan penyebaran *kuesioner* kepada *user* untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan *user*.

Berdasarkan penyebaran *kuesioner* yang akan dilampirkan pada bagian lampiran, maka terlihat bahwa kebutuhan pengguna adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil analisis pengguna berserta dengan deskripsi

| No | Requirements |
|----|--|
| 1 | Customer dapat melakukan pendaftaran akun melalui halaman registrasi dengan cara memasukkan data-data yang telah disediakan. |
| 2 | Customer dapat melakukan login kedalam aplikasi dengan memasukkan email dan kata sandi |
| 3 | Customer dapat melihat paket-paket <i>tour</i> yang dapat dilihat dalam bentuk <i>e-catalogue</i> |
| 4 | Customer dapat melihat detail informasi dari setiap paket yang ditawarkan oleh perusahaan, mulai dari <i>itinerary</i> perjalanan, harga dan informasi lainnya |
| 5 | Customer dapat melakukan transaksi dan pembayaran melalui aplikasi yang tersedia |

Setelah menentukan kebutuhan *user* dan organisasi, tahap berikutnya adalah menyesuaikan kebutuhan *user* dalam hal ini yaitu *customer* dengan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan yang telah dibahas sebelumnya. Berikut merupakan *user interface (UI)* aplikasi sesuai dengan kebutuhan *customer*.

3. *Produce Design Solution*

Tahap selanjutnya adalah tahap *produce design solution*, merupakan tahap dimana desain *User Interface* mulai dikembangkan dengan tujuan sebagai solusi atas masalah kenyamanan yang dialami oleh *user* pada saat mengakses aplikasi. Adapun desain dari system pemesanan tiket adalah sebagai berikut:

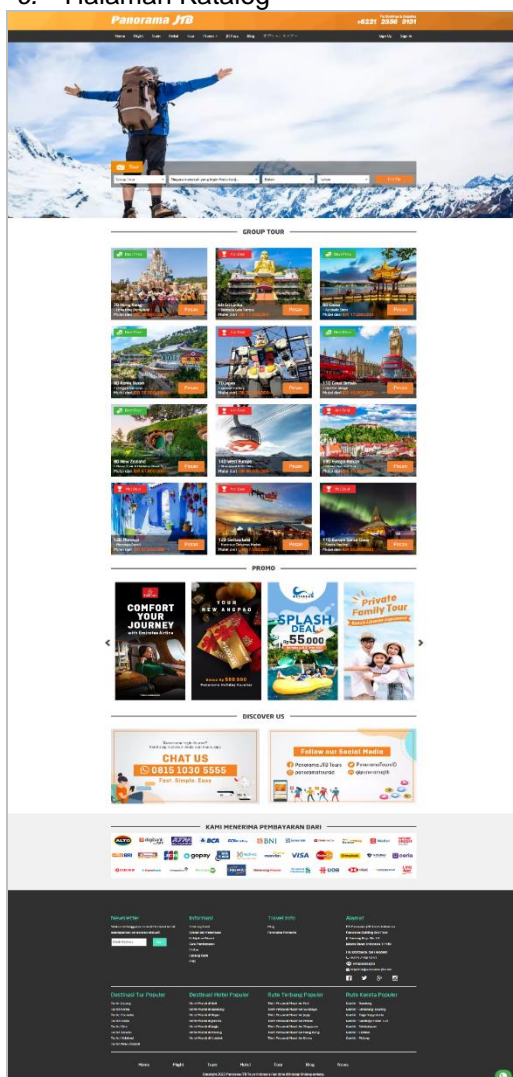
a. Halaman Registrasi

Gambar 2. Halaman Registrasi

b. Halaman Login

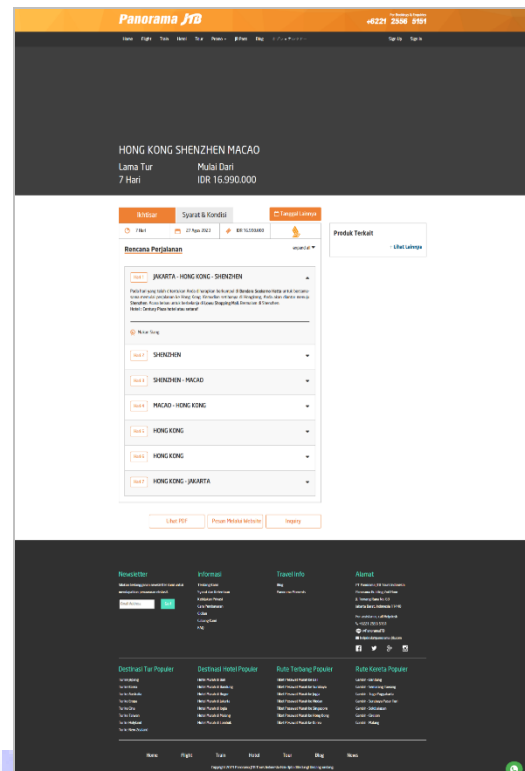
Gambar 3. Halaman Login

c. Halaman Katalog



Gambar 4. Halaman Katalog

d. Halaman Detail Tour



Gambar 5. Halaman Detail Tour

e. Halaman Pemesanan

Gambar 6. Halaman Pemesanan

4. Evaluate Design Against User Requirements

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode usability testing untuk menentukan

tingkat usability dari aplikasi yang sedang dibangun. Tahap terpenting dalam penelitian ini adalah menentukan terlebih dahulu metode yang akan digunakan dalam melakukan usability pada aplikasi pemesanan tiket, usability testing ini bergantung pada jawaban dari 30 responden yang mengisi kuesioner, dari pengisian tersebut akan diperoleh skor yang akan di rekapitulasi..

Usability Testing berhubungan dengan kemampuan user untuk memahami, belajar, mengoperasikan, daya tarik, sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan, efektivitas, dan kepuasan user akan sistem yang sedang dibangun dapat diketahui. Untuk menguji tingkat usability penggunaan dapat diperkirakan dengan menyebarkan kuesioner yang sesuai. Penyebaran kuesioner dalam penelitian ini menggunakan metode System Usability Scale.

Metode SUS adalah salah satu instrumen pengujian usability yang paling terkenal. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS ini adalah skala Usability yang dapat diandalkan, populer, efektif dan mudah untuk diimplementasikan. Kuesioner yang dibagikan kepada user ini, kemudian di analisis untuk mendapatkan hasil dari usability testing. Berikut data responden pengujian sistem dapat dilihat pada table yang akan diajikan dibawah ini, yang mana table tersebut memuat hasil rekapitulasi penilaian seluruh responden yang terdiri dari nilai skala akhir di dapat berdasarkan aturan metode System Usability Scale (SUS).

Tabel 3. Hasil Rekap Kuesioner

| No | Responden | Skor Asli | | | | |
|----|--------------|-----------|----|----|----|----|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 |
| 1 | Responden 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 |
| 2 | Responden 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 |
| 3 | Responden 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | Responden 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| 5 | Responden 5 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 |
| 6 | Responden 6 | 2 | 2 | 5 | 3 | 4 |
| 7 | Responden 7 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 8 | Responden 8 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 |
| 9 | Responden 9 | 3 | 2 | 5 | 4 | 4 |
| 10 | Responden 10 | 5 | 2 | 5 | 3 | 3 |
| 11 | Responden 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 12 | Responden 12 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 |
| 13 | Responden 13 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 14 | Responden 14 | 5 | 2 | 4 | 2 | 3 |
| 15 | Responden 15 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 |
| 16 | Responden 16 | 5 | 2 | 5 | 2 | 3 |
| 17 | Responden 17 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 |

| | | | | | | |
|----|--------------|---|---|---|---|---|
| 18 | Responden 18 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 |
| 19 | Responden 19 | 5 | 3 | 4 | 2 | 3 |
| 20 | Responden 20 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 21 | Responden 21 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 |
| 22 | Responden 22 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 |
| 23 | Responden 23 | 3 | 4 | 4 | 1 | 2 |
| 24 | Responden 24 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 25 | Responden 25 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 |
| 26 | Responden 26 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 27 | Responden 27 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 |
| 28 | Responden 28 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 |
| 29 | Responden 29 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 |
| 30 | Responden 30 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 |

Setelah dilakukan rekapitulasi kuesioner, maka selanjutnya dilakukan proses perhitungan untuk setiap data kuesioner dari masing-masing responden dengan menggunakan rumus perhitungan System Usability Scale. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor SUS} = ((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1)) * 2,5$$

Hasil dari perhitungan skor rekapitulasi kuesioner menggunakan metode SUS, akan disajikan dalam table berikut:

Tabel 4. Hasil Perhitungan SUS

| No | Responden | Skor Asli | | | | | Jumlah | Skor |
|----|--------------|-----------|----|----|----|----|--------|------|
| | | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | | |
| 1 | Responden 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 15 | 37,5 |
| 2 | Responden 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 15 | 37,5 |
| 3 | Responden 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 10 | 25 |
| 4 | Responden 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 13 | 32,5 |
| 5 | Responden 5 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 14 | 35 |
| 6 | Responden 6 | 2 | 2 | 5 | 3 | 4 | 13 | 32,5 |
| 7 | Responden 7 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 13 | 32,5 |
| 8 | Responden 8 | 3 | 2 | 4 | 2 | 4 | 14 | 35 |
| 9 | Responden 9 | 3 | 1 | 5 | 1 | 4 | 17 | 42,5 |
| 10 | Responden 10 | 5 | 1 | 5 | 1 | 3 | 18 | 45 |
| 11 | Responden 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 10 | 25 |
| 12 | Responden 12 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 15 | 37,5 |
| 13 | Responden 13 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 10 | 25 |

| | | | | | | | | |
|------------------------------|--------------|---|---|---|---|---|----|-------|
| 14 | Responden 14 | 5 | 2 | 4 | 2 | 3 | 15 | 37,5 |
| 15 | Responden 15 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 15 | 37,5 |
| 16 | Responden 16 | 5 | 1 | 5 | 2 | 3 | 17 | 42,5 |
| 17 | Responden 17 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 13 | 32,5 |
| 18 | Responden 18 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 13 | 32,5 |
| 19 | Responden 19 | 5 | 3 | 4 | 2 | 3 | 14 | 35 |
| 20 | Responden 20 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 12 | 30 |
| 21 | Responden 21 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 | 16 | 40 |
| 22 | Responden 22 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 13 | 32,5 |
| 23 | Responden 23 | 3 | 4 | 4 | 1 | 2 | 11 | 27,5 |
| 24 | Responden 24 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 13 | 32,5 |
| 25 | Responden 25 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 14 | 35 |
| 26 | Responden 26 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 16 | 40 |
| 27 | Responden 27 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 12 | 30 |
| 28 | Responden 28 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 15 | 37,5 |
| 29 | Responden 29 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 | 16 | 40 |
| 30 | Responden 30 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 15 | 37,5 |
| Hasil Akhir (Skor Rata-Rata) | | | | | | | | 34,75 |
| Koversi Ke Skala 100 | | | | | | | | 69,5 |

Dari hasil perhitungan yang ditunjukkan oleh tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor rata-rata didapatkan adalah sebesar 69,5. Nilai tersebut akan dilakukan, kemudian berdasarkan nilai tersebut, akan dibandingkan dengan skala penilaian dari System Usability Scale, yaitu sebagai berikut:

| SUS Score | Grade | Adjective Rating |
|-----------|-------|------------------|
| > 80.3 | A | Excellent |
| 68 – 80.3 | B | Good |
| 68 | C | Okay |
| 51 – 68 | D | Poor |
| < 51 | F | Awful |

Gambar 7. Skala penilaian dari System Usability Scale

Berdasarkan gambar diatas, nilai diatas 80.3 memperoleh rating *excellent*, sedangkan nilai mulai dari 68 sampai 80.3 memperoleh rating *Good*. Jika menilik hasil perhitungan sebelumnya, yang mana nilai yang didapatkan adalah 69,5. Apabila perolehan nilai tersebut didasarkan pada skala penilaian SUS pada gambar diatas, maka Hasil Analisa *User Interface* Dan *User Experience* Pada Aplikasi Pemesanan Tiket Di PT. Panorama Jtb Tours Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) mendapat kategori **GOOD** atau **BAIK**.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat diperoleh beberapa hal yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini, diantara yaitu sebagai berikut:

1. PT. Panorama JTB Tours sudah memiliki sebuah *system* pemesanan tiket, namun UI/UX pada *system* tersebut tidak pernah melalui tahap pengujian, sehingga tidak diketahui apakah *User Interface* yang ditawarkan memiliki *User Experience* yang nyaman bagi pengguna. Sehingga diperlukan sebuah metode untuk menganalisa kenyamanan *user* dalam menggunakan *system*, salah satunya adalah metode *User Centered Design (UCD)*.
2. Dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*, yang mana metode ini dipilih dikarenakan perhitungannya yang simple, mudah, dan efektif.
3. Perhitungan dengan Metode UCD menggunakan *System Usability Scale*, yang mana perhitungannya melibatkan 30 responden yang masing-masing diberikan 5 pertanyaan. Setelah dilakukan perhitungan, nilai yang didapatkan adalah 69,5, yang mana dalam skala nilai SUS, mendapatkan predikan *GOOD*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Fernando, "PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI INDEKOST DI KOTA PADANGPANJANG," vol. 7, pp. 101–111, 2020.
- [2] Y. P. Savira, "Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus," 2020.
- [3] M. P. Eugenia, M. Abdurrofi, B. Almahenzar, and A. Khoirunnisa, "Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website," *Semin. Nas. Off. Stat.*, vol. 2022, no. 1, pp. 573–584, 2022, doi:

- 10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454.
- [4] A. Yoraeni *et al.*, "ANALISA USABILITY APLIKASI METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA RANCANG BANGUN SISTEM PENDAFTARAN PASIEN," vol. 05, no. 01, pp. 11–24, 2020.
- [5] I. H. Nugraha and L. Azizah, "Jurnal manajemen dan teknik informatika," vol. 03, no. 01, pp. 321–330, 2019.
- [6] Fatmawati, "Pemesanan Paket Makanan," / *Eval. Tata Kelola ...*, vol. II, no. 2, pp. 2442–2436, 2018.
- [7] Suharno, Yusuf, and Nugi, *Aplikasi Komputer Edisi 3*, 3rd ed. Bogor: Mitra Wacana Media, 2019.
- [8] J. Cut, N. Dien, N. Durian, P. Palapa, and B. Lampung, "APLIKASI AKUTANSI PERSEDIAAN OBAT PADA KLINIK KANTOR," vol. 2, no. 1, pp. 24–33, 2019.
- [9] Jubilee, *Desain UI/UX dengan Figma*. Jakarta: Jubilee Digital, 2019.
- [10] A. Pratondo, *Belajar User Interface*. Bandung: Politeknik Telkom, 2018.
- [11] D. A. Darmawan, D. A. Gunawan, A. Buditjantanto, A. S. Sri, and H. Z. Fahmi, *User Interface Desain*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2023.
- [12] D. Nurmanto, F. Nidaul, D. Tyas, and S. Murdowo, *Mengenal Tools Desain UI/UX*. Banyumas: PT. Pena Persada Kerta Utama, 2023.
- [13] M. Rifai and M. Akbar, "Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android," vol. 1, no. 4, pp. 197–208, 2020.
- [14] D. User, I. Dan, U. Experience, and A. S. Film, "DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE," vol. 02, pp. 43–47, 2022.
- [15] A. Agung, G. Krishna, I. Bagus, and M. Mahendra, "Penerapan User Centered Design (UCD) Pada Website Hai Doc," vol. 1, no. November, pp. 669–676, 2022.
- [16] nuning Pratiwi, "Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi," *J. Ilm. Din. Sos.*, vol. 1, pp. 213–214, 2017.

