

Perancangan UI/UX Aplikasi Jasa Desain Grafis Berbasis Mobile Dengan Design Science Research Methodology

Rizan Ramdani¹, Mochzen Gito Resmi², Irsan Jaelani³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, STT Wastukencana, Purwakarta, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: Agustus, 2023

Revised: Agustus 2023

Available online: Oktober 2023

KEYWORDS

Graphic design, User Interface (UI), User Experience (UX), Design Science Research Methodology, System Usability Scale

CORRESPONDENCE

Phone: +62 895 2152 4551

E-mail: rizanramdani80@wastukencana.ac.id

ABSTRACT

Most freelance designers in Indonesia use websites, freelance applications, or get clients from acquaintances. Currently there are still few adequate applications in Indonesia to facilitate and become a bridge between designers and clients, and also tend to focus on buyers only. Intense competition between designers on freelance service websites also means that only a handful of designers dominate and get clients. There needs to be an easy-to-use application that can be accessed on mobile phones and has various payment methods to open up new opportunities for novice Indonesian designers and people who need designs, by making UI and UX designs in advance it is expected to produce designs that suit their needs and make it easy for users. This study applies the design science research methodology, according to Ken Peffers et al. DSRM is a research methodology in the field of design science for information systems that combines principles, practices, and procedures. Testing or testing the researchers tested the system usability scale (SUS). The results of this study are a prototype mobile-based graphic design service application. Based on testing using the SUS method, the average SUS value obtained was 81.2. It can be concluded that mobile-based graphic design service applications are acceptable because they meet the acceptable category.

PENDAHULUAN

Seorang desainer grafis bekerja untuk melakukan hal-hal seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, atau grafik gerak/gambar bergerak/animasi. Karya mereka digunakan untuk berbagai tujuan, seperti cetak, media elektronik, dan media lainnya, serta brosur dan iklan untuk barang dan jasa. Mereka bertanggung jawab untuk membuat penampilan menarik, yang dapat digunakan dalam berbagai materi promosi yang berhubungan dengan produk dan masyarakat [1]. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat terjadi peningkatan jumlah pekerja lepas atau biasa disebut pekerja lepas hingga 26% setiap tahunnya. Dibandingkan Agustus lalu, jumlahnya meningkat 4,3 juta menjadi 33,34 juta pada Agustus 2020. Pandemi Covid-19 menjadi salah satu penyebab utama bertambahnya jumlah pekerja lepas, terutama karena cepatnya pemutusan hubungan kerja (PHK) pada tenaga kerja formal. . pekerja di berbagai perusahaan yang aktivitasnya berada di bawah tekanan. Riset Sribulancer pada Juli 2019 menemukan bahwa desain dan multimedia merupakan bidang yang paling diminati oleh para freelancer di Indonesia. Sribulancer mencatat ada 55.425 pekerja lepas terdaftar untuk desain dan multimedia, dari sisi permintaan perusahaan yang membutuhkan jasa tersebut, jumlah ini juga sangat tinggi mencapai 5.419.

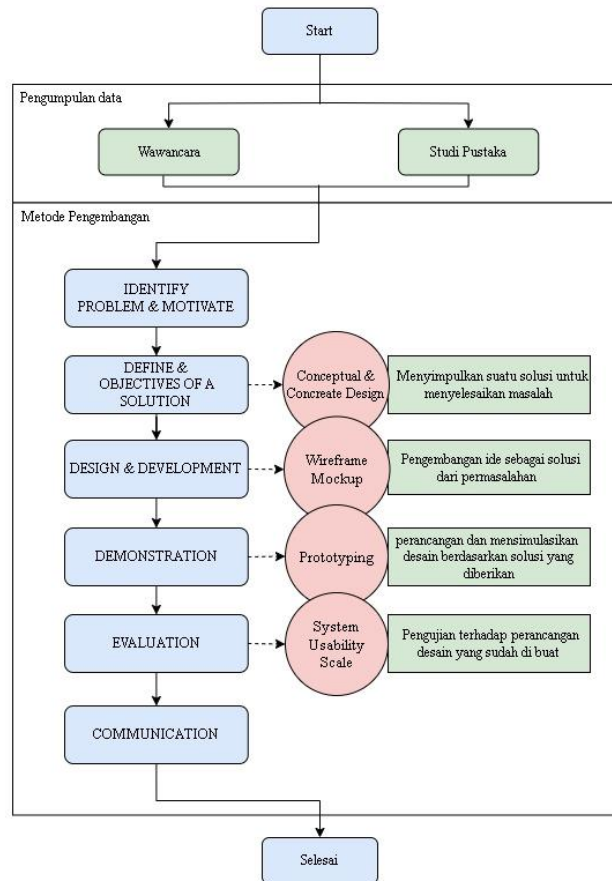
Hingga saat ini sebagian besar seorang desainer *freelance* di Indonesia menggunakan situs *website*, mendapat klien dari kenalan, serta menggunakan aplikasi *freelance*. Saat ini aplikasi *freelance* di Indonesia yang memadai masih sedikit untuk memudahkan dan menjadi jembatan antara desainer dengan klien, dan juga cenderung fokus untuk pembeli saja dan juga kompetisi yang ketat antara desainer di *website* jasa *freelance* juga membuat hanya segelintir desainer yang mendominasi dan mendapatkan klien [2]. Untuk menjawab permasalahan tersebut maka penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi jasa desain grafis berbasis *mobile* untuk membuka peluang baru bagi desainer Indonesia pemula maupun orang-orang yang membutuhkan desain, dengan dibuatkannya UI/UX terlebih dulu. Keberadaan aplikasi *mobile* tidak terlepas dari bagaimana layanan tersebut dirancang. Kualitas layanan merupakan standar proses yang harus dilaksanakan dalam suatu layanan sehingga kepuasan pengguna dapat terpenuhi [3]. Dengan inovasi teknologi dan pola interaksi baru, *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI dan UX adalah dua hal yang saling berhubungan serta suatu komponen penting dalam proses desain suatu produk. Desain UI dibuat dengan memperhatikan kenyamanan pengguna agar diterima oleh masyarakat, sedangkan *User Experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program. Untuk perancangan UI itu sendiri akan menjadi sebuah penghubung secara langsung antara sistem dengan penggunaannya, oleh sebab itu UI dibuat dengan tepat untuk membentuk persepsi pengguna terhadap suatu perangkat [4].

Pada penelitian ini, desain aplikasi *mobile* akan dirancang menggunakan *Design Science Research Methodology* (DSRM) yang terdiri dari enam tahap meliputi *Problem Identification and Motivation*, *Define the Objectives for a solution*, *Design and Development*, *Demonstration*, *Evaluation*, dan *Communication*. Metode ini melibatkan proses yang ketat untuk merancang artefak untuk memecahkan masalah yang di amati, untuk membuat kontribusi penelitian, untuk mengevaluasi desain, dan untuk mengkomunikasikan hasil kepada khalayak yang sesuai (Peffers et al., 2007). Menurut [5], Penggunaan DSRM dapat membuat suatu penelitian lebih terarah dan dapat menghasilkan sebuah usulan yang dapat menyelesaikan masalah didalam penelitian sebab metodologi tersebut menggabungkan ilmu perilaku dan ilmu desain sebagai dua paradigma penelitian dalam metode *Design Science Research Methodology* atau DSRM. Ilmu perilaku memiliki arti mengembangkan serta memverifikasi teori yang menjelaskan kebutuhan Ilmu desain akan dihasilkan keluaran atau output yang berguna dalam memecahkan permasalahan. Kedua paradigma tersebut digabungkan dalam perancangan sistem yang dapat menjawab kebutuhan [6].

Untuk menilai apakah aplikasi yang disediakan telah memiliki nilai kebergunaan bagi pengguna maka perlu dilakukan evaluasi pandangan pengguna untuk mengukur tingkat kebergunaan. Metode pengujian *usability* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *System Usability Scale*. *System usability scale* sendiri memiliki kelebihan yaitu: "(1) proses evaluasi lebih mudah dimengerti oleh responden, (2) menggambarkan hasil yang maksimal dengan melibatkan *sample* yang sedikit, dan (3) dapat dilihat dengan jelas antara aplikasi yang dapat dan tidak dapat digunakan" [7].

MEODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah *Design Science Research Methodology* atau DSRM. *Design Science Research Methodology* (DSRM) merupakan metodologi yang digunakan untuk penelitian di bidang teknologi informasi, metode ini berorientasi pada desain informasi sistem. DSRM menurut Ken Peffers dkk adalah sebuah metodologi penelitian di bidang ilmu desain untuk sistem informasi yang menggabungkan antara prinsip, praktik, dan prosedur [8]



Gambar 1. Diagram Alur

1. Problem Identification and Motivation

Tahap pertama penulis menganalisis serta menentukan permasalahan mengenai apa yang dibutuhkan dalam rancangan aplikasi jasa desain yang akan dibuat. Pemahaman tersebut didapatkan melalui proses pengumpulan data yang telah dilakukan oleh penulis yaitu wawancara.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	Perangkat apa yang biasa digunakan untuk mengakses aplikasi <i>freelance</i> jasa desain?
2	Aplikasi <i>freelance</i> jasa desain apa yang biasakamu gunakan?
3	Apakah kamu pernah menggunakan Aplikasi <i>freelance</i> berbasis <i>mobile</i> ?
4	Apa tujuan kamu menggunakan aplikasi <i>freelance</i>
5	Apa saja kesulitan (pain points) yang kamu alami saat menggunakan aplikasi <i>freelance</i> ?
6	Aplikasi <i>freelance</i> jasa desain seperti apa yang kamu harapkan ?

2. Define the Objectives for a Solution

Pada tahap ini penulis menyimpulkan dan menentukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada tahap sebelumnya, serta bagaimana desain aplikasi dapat memenuhi kondisi dan kebutuhan pengguna. Tahap ini meliputi proses yaitu *Conceptual Design* dan *Concrete Design*

3. Design and Development

Tahap selanjutnya mengembangkan ide dari solusi yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan penempatan elemen elemen interaksi perancangan desain antarmuka aplikasi jasa desain grafis. Pembuatan desain meliputi *wireframe*, dan *mockup*

4. Demonstration

Setelah rancangan antarmuka aplikasi jasa desain grafis selesai, tahap selanjutnya mensimulasikan desain aplikasi jasa desain grafis yang sudah dibuat dalam bentuk prototype agar tampak nyata. Penulis membagikan prototype yang disebarakan melalui kusioner untuk dilakukannya pengujian pada tahap selanjutnya.

5. Evaluation

Tahap evaluation dilakukan dengan mengukur tingkat kegunaan dari hasil rancangan desain yang sudah dibuat. Pada tahap evaluasi ini penulis menggunakan metode uji System usability scale, Sebelumnya penulis menyebarkan kusioner kepada responden

dalam pengujian system usability scale. SUS ini merupakan salah satu alat pengujian *Usability* yang paling populer. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS ini merupakan skala *Usability* yang handal, populer, efektif dan murah [9].

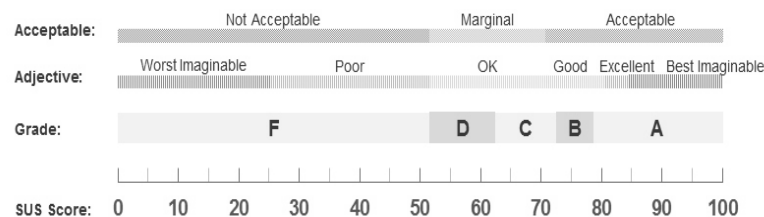
Tabel 2. Pernyataan *System Usability Scale*

No	Pernyataan	Skala
1	Saya pikir saya akan ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini	1-5
2	Saya merasa aplikasi ini tidak harus dibuat serumit ini	1-5
3	Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk menggunakan aplikasi ini	1-5
5	Saya menemukan fitur pada aplikasi terintegrasi dengan baik	1-5
6	Saya pikir ada ketidaksesuaian dalam aplikasi ini	1-5
7	Saya merasa kebanyakan orang mudah untuk mempelajari aplikasi dengan sangat cepat	1-5
8	Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan	1-5
9	Saya percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini	1-5
10	Saya perlu belajar sebelum saya menggunakan aplikasi	1-5

Setelah mengumpulkan data dari responden, data dihitung. Ada beberapa aturan untuk menghitung skor SUS. Aturan berikut berlaku untuk menghitung poin survei:

- 1) Setiap pertanyaan bernomor ganjil mengurangi 1 dari skor.
- 2) Untuk setiap soal bernomor genap, skor akhir dihitung sebagai nilai 5 dikurangi skor soal yang diterima oleh pengguna.
- 3) Nilai SUS adalah penjumlahan nilai setiap pertanyaan dikalikan 2,5.

Aturan penghitungan poin berlaku untuk satu responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS tiap responden ditentukan dari skor rata-rata dengan menjumlahkan semua skor dan membaginya dengan jumlah responden [11].

Gambar 2. Skala Penilaian SUS
[12]

6. Communication

Tahap ini merupakan tahap terakhir dimana perancangan yang mengilustrasikan masalah, solusi berupa rancangan desain aplikasi berbasis mobile dan hasil pengujian dalam bentuk dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Problem Identification and Motivation

Informan yang diwawancarai adalah tiga desainer lepas muda, Dhifa Jamaluel, Moch Taufik dan Hafid Mardyan, serta dua mantan pengguna jasa desain, M Fikri dan M Dendi. Mereka bekerja freelance sejak pandemi, dengan Dhifa menyediakan jasa ilustrasi untuk permainan kartu dan Taufik menyediakan jasa layout design dan Photoshop untuk buku, majalah dan laporan. Hafid menyediakan jasa desain logo dan tampilan website. sebagai halaman. Sedangkan M. Fikri dan M. Dendi telah memenangkan jasa desain website freelance di Indonesia. Berdasarkan data wawancara yang terkumpul, pengguna dapat menyimpulkan bahwa mereka sangat senang dengan aplikasi yang sudah ada untuk freelancer, namun masih memiliki kekurangan dan perlu pengembangan lebih lanjut. Kedua kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa yang dibutuhkan adalah aplikasi freelance yang mengutamakan desainer yang belum berpengalaman dengan lebih mengutamakan fitur yang mereka butuhkan dan mengurangi fitur yang sebenarnya tidak mereka butuhkan. Kami membutuhkan aplikasi yang mudah digunakan yang dapat diakses dari ponsel dan dengan berbagai metode pembayaran untuk membuka peluang baru bagi desainer baru Indonesia dan orang-orang yang membutuhkan desain. Membantu mempromosikan karya Anda dari portofolio yang dapat dilihat dan disukai pengguna rumahan. Ini juga meningkatkan kemungkinan desainer menarik klien. Anda juga membutuhkan kemampuan untuk memfasilitasi komunikasi antara klien dan desainer. B. Fungsi seperti fungsi chatting, media sosial, dan telepon.

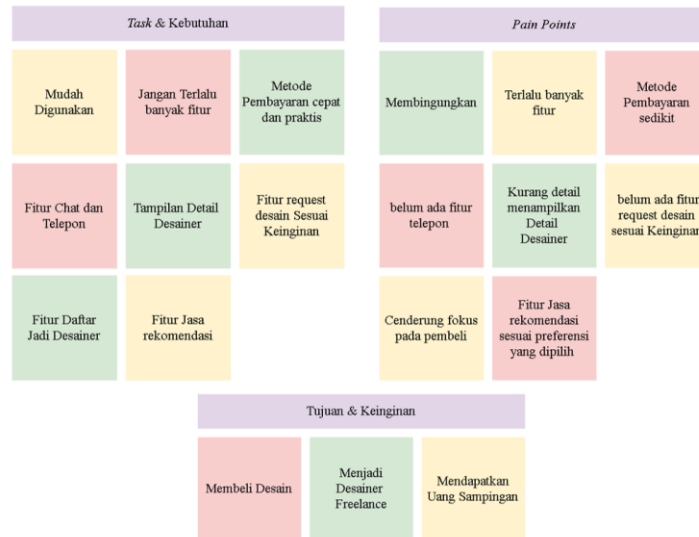
2. Define the Objectives for a Solution

Tahap kedua ini, penulis melakukan pemetaan dan pengelompokan terhadap hasil wawancara yang telah diperoleh pada tahap pengumpulan data. Tujuannya untuk memetakan informasi, pendapat, dan harapan dari banyak pengguna menjadi catatan prioritas yang dapat digunakan sebagai insight untuk tahap selanjutnya.

2.1 Conceptual Design

Aktivitas ini meliputi pengembangan fitur dan konten yang harus dapat menjawab kebutuhan pengguna sebagaimana telah diperoleh pada tahap pertama. Pada aktivitas ini, penulis menyimpulkan data pengguna jasa desain yang didapatkan dari proses pengumpulan data untuk memahami konteks dari pengguna sehingga desain aplikasi yang dirancang sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan pengguna.

a) Activity Diagram



Gambar 3. Activity Diagram Kebutuhan, *Paint Point* , dan keinginan

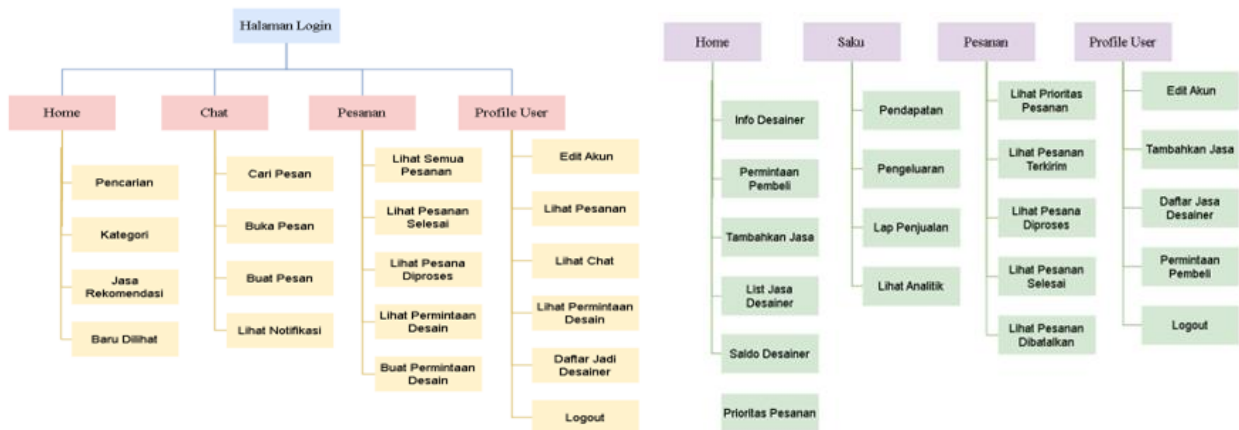
b) Specify Requirement

Berdasarkan informasi dan hasil analisis dari tahap sebelumnya, penulis menyimpulkan beberapa kriteria aplikasi jasa desain yang menjadi kebutuhan, harapan, serta solusi dari masalah yang dihadapi pengguna, diantaranya :

- 1) Membutuhkan tampilan tidak membingungkan, mudah dipahami serta mudah digunakan
- 2) Membutuhkan Metode Pembayaran yang lebih banyak, agar pembayaran dapat dilakukan dengan cepat dan mudah
- 3) Membutuhkan aplikasi yang tidak terlalu banyak fitur sehingga tidak rumit dan mudah di gunakan
- 4) Membutuhkan aplikasi yang bisa menjadi jembatan antar pembeli dengan desainer yang tidak hanya focus pada pembeli saja.
- 5) Membutuhkan fitur dalam aplikasi untuk memudahkan komunikasi, seperti chat, telepon, atau media social
- 6) Membutuhkan beberapa fitur tambahan dalam aplikasi untuk mempercepat pekerjaan mereka atau mencari desain dengan lebih cepat dan mudah seperti fitur jasa rekomendasi, fitur request membuat jasa desain sesuai kebutuhan, dan fitur untuk melihat profile dan portfolio seorang desainer.

c) Information Architecture

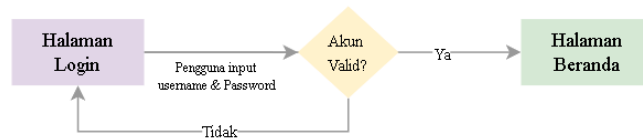
Arsitektur Informasi berkaitan dengan bagaimana mengatur dan menyederhanakan informasi dengan cara merancang, mengintegrasikan, dan menggabungkan ruang/sistem informasi. Hal tersebut berguna untuk menciptakan cara bagi pengguna untuk menemukan, memahami, bertukar, dan mengelola informasi yang tersedia.



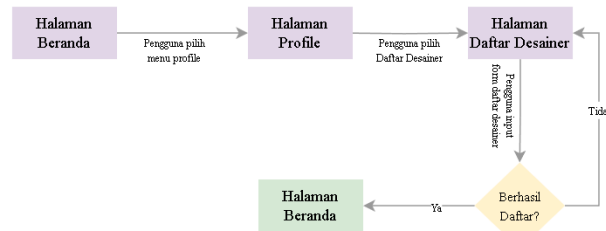
Gambar 4. Information Architecture

d) User Flow

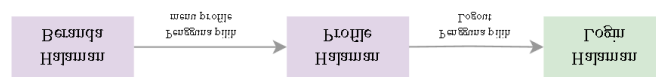
Penulis membuat *user flow* untuk memvisualisasikan pola atau Langkah pengguna dalam rancangan aplikasi jasa desain grafis yang akan di buat. Berikut dibawah ini merupakan user flow atau proses alur aktifitas yang akan digunakan oleh pengguna:



Gambar 5. User Flow Login



Gambar 6. User Flow Daftar Jadi Desainer



Gambar 7. User Flow Logout

2.2 Concrete Design

Concrete Design merupakan proses perancangan konsep tampilan antarmuka desain aplikasi. Tahap ini meliputi proses perancangan desain sistem yang mencakup tipografi, ikon/symbol.

a) Logo Aplikasi



Gambar 8. Logo Aplikasi

Sebagai identitas dari aplikasi itu sendiri, penulis menambahkan logo yang dibuat berdasarkan warna dan tujuan dari aplikasi tersebut. Ilustrasi Huruf "D" di awal memiliki singkatan Design. Diikuti kalimat Fromme yaitu Singkatan dari kata From dan Home.

b) Typography Aplikasi



Gambar 9. Typography Aplikasi

Pada perancangan desain aplikasi, digunakan font berjenis sans serif (font yang tidak memiliki sirip/kaki-kaki) yaitu Inter. Font tersebut digunakan secara keseluruhan baik untuk headline maupun bodytext pada aplikasi. Inter dipilih karena bentuknya yang sederhana, clean, mudah dibaca.

c) Icon Aplikasi



Gambar 10. Icon Aplikasi (Source:Iconify)

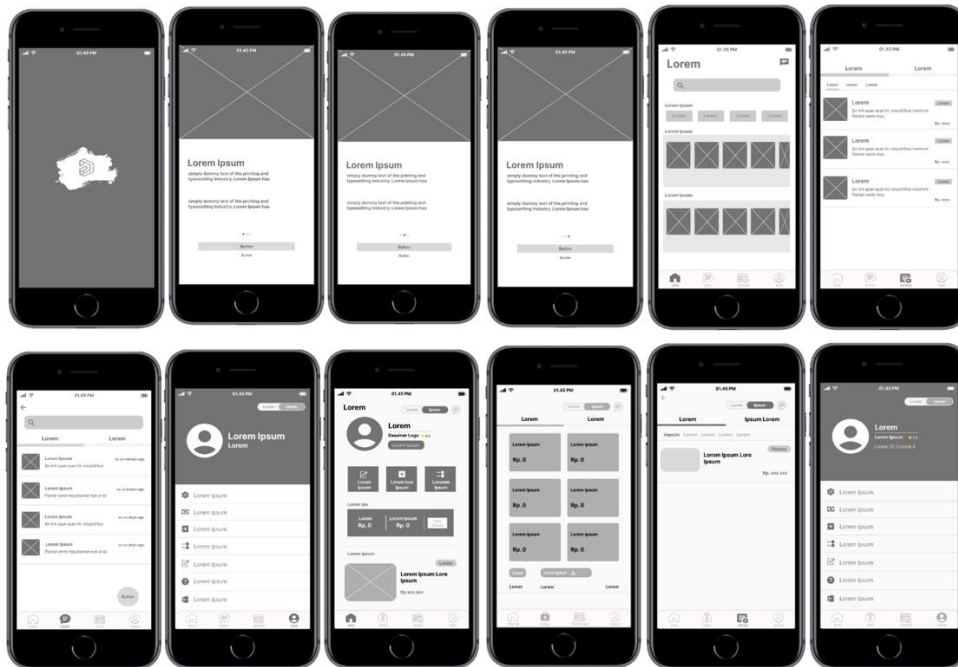
Rancangan desain aplikasi pada penelitian ini menggunakan beberapa ikon/symbol seperti gambar diatas, diantaranya ikon menu, ikon navigasi, dll. Tujuan digunakannya ikon yakni untuk mempermudah pengguna mengenali berbagai fungsi dan fitur pada aplikasi.

3. Design and Development

Pada tahap ini dilakukan penempatan elemen elemen interaksi perancangan desain antarmuka aplikasi jasa desain grafis. Pembuatan desain meliputi *wireframe*, dan *mockup*.

3.1 Wireframe

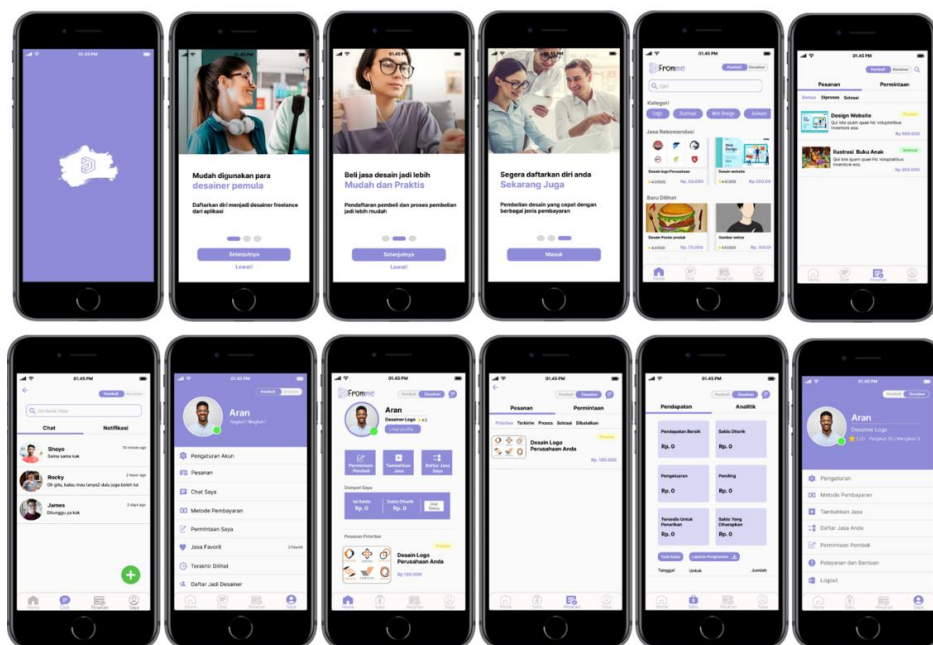
Setelah melalui proses yang sudah dilewati, maka dibuatkanlah *wifeframing* atau sketsa *design* yang akan diimplementasikan ke dalam pembuatan *prototype*. Berikut adalah perancangan *wireframe* antarmuka yang sudah dibuat :



Gambar 11. Perancangan Wireframe Aplikasi Jasa Desain

3.2 Mockup

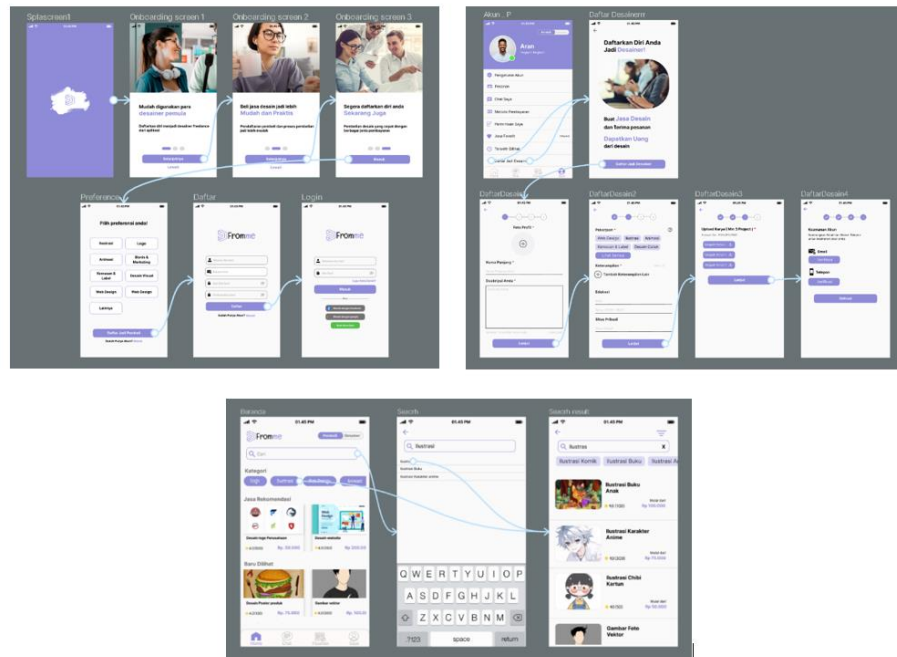
Setelah melakukan tahap pembuatan *wireferame* selajautnya yaitu pembuatan *mockup*. Berikut dibawah ini merupakan *mockup* yang sudah dibuat dalam rancangan desain:



Gambar 12. Perancangan Mockup Aplikasi Jasa Desain Grafis

4. Demontsration

Pada tahap ini dibuatkan *prototyping* dari antarmuka yang sudah dibuat berdasarkan proses sebelumnya. *Prototype* aplikasi dapat dilihat melalui link <https://bit.ly/Prototype-aplikasi-jasa-desain/>. Dibawah ini merupakan beberapa *prototype* yang sudah dibuat:



Gambar 13. *Prototype* Aplikasi Jasa Desain Grafis

5. Evaluation

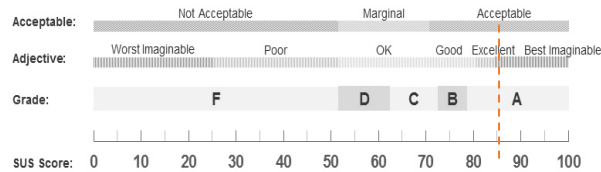
Sebelumnya penulis telah menyebar kusioner kepada responden terpilih untuk melakukan pengujian terhadap rancangan *prototype* aplikasi jasa desain yang sudah dibuat. Berikut tabel 4.1 di bawah hasil yang didapat dari perhitungan SUS:

Tabel 3. Perhitungan SUS

Responden	Skor Hasil Hitung										Raw SUS	Skor SUS x 2,5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	33	82.5
R2	4	3	3	2	3	2	4	3	3	3	30	75
R3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	33	82.5
R4	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	32	80
R5	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	35	87.5
R6	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	33	82.5
R7	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	34	85
R8	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	35	87.5
R9	4	3	3	3	4	4	3	3	2	1	30	75
R10	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	31	77.5
R11	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	32	80
R12	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	34	85
R13	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	32	80
R14	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	36	90
R15	4	4	2	3	4	4	3	3	4	2	33	82.5
R16	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	33	82.5
R17	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	31	77.5
R18	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	32	80
R19	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	33	82.5
R20	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	33	82.5
R21	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	35	87.5
R22	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	32	80
R23	4	4	3	3	3	2	4	4	2	3	32	80
R24	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	32	80
R25	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	35	87.5
R26	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	30	75
R27	3	3	2	3	4	2	2	3	4	4	30	75
R28	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	33	82.5

R39	2	4	3	3	4	4	4	3	3	2	32	80
R30	3	2	4	3	4	3	4	4	2	2	31	77.5
Jumlah Skor Rata-rata											81.417	

Pada tabel 1 merupakan hasil dari nilai perhitungan SUS yang memiliki nilai berbeda, maka rata-rata nilai sus yang didapatkan sebesar 81,417 Untuk menentukan Acceptability, Grade, Adjective Rating dapat dilihat pada gambar dibawah



Gambar 14. Skala Penilaian SUS

Rata-rata nilai sus yang didapatkan sebesar 81,417 maka dapat disimpulkan perancangan aplikasi jasa desain grafis yang telah dibuat mendapatkan hasil untuk *Grade* yaitu A, untuk *Adjective* mendapat nilai *Excellent*, dan *Acceptable* mendapatkan nilai *Acceptable*

6. Communication

Pada tahap ini penulis mendokumentasikan masalah, solusi, dan hasil pengujian dari solusi yang berupa desain aplikasi jasa desain grafis berbasis mobile kedalam bentuk laporan skripsi dan jurnal.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototype aplikasi jasa desain grafis mobile. Berdasarkan pengujian menggunakan metodologi System Usability Scale, dengan rata-rata skor SUS sebesar 81,2 dapat disimpulkan bahwa aplikasi jasa desain grafis berbasis mobile dapat diterima karena masuk dalam kategori yang dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tiawan, Musawarman, L. Sakinah, N. Rahmawati, and H. Salman, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor," *BERNAS J. Pengabdian. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 476–480, 2020, doi: 10.31949/jb.v1i4.417.
- [2] K. G. Zakaria and B. Almanfaluthi, "Perancangan Visual User Interface Aplikasi Marketplace Jasa Desain 'DEZIGNID,'" *J. Desain Komun. Vis.*, vol. 2, no. 2, pp. 26–35, 2022.
- [3] Wulandari, "483-Article Text-1200-1-10-20190201.pdf."
- [4] A. Wijaya *et al.*, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi WE-CARE Menggunakan Metode Design Thinking," *Progr. Stud. Inform. Fak. Ilmu Komput. dan Rekayasa Univ. Multi Data Palembang*, pp. 465–471, 2022.
- [5] F. K. Bhakti, I. Ahmad, Q. J. Adrian, S. Informasi, F. Teknik, and U. T. Indonesia, "PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS : KOTA BANDAR LAMPUNG)," vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022.
- [6] R. Gunawan, Y. Yudianta, and W. Y. Apriansyah, "Rancang Bangun Company Profile Kebab Ben's Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter," *Dirgamaya: Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 36–45, 2021. doi: 10.35969/dirgamaya.v1i2.181.
- [7] F. G. Sembodo, G. F. Fitriana, and N. A. Prasetyo, "Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Journal of Applied Informatics and Computing*, vol. 5, no. 2, pp. 146–150, 2021. doi: 10.30871/jaic.v5i2.3293.
- [8] A. F. Mira Orisa, "PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY (DSRM)," vol. 5, no. 1, pp. 160–164, 2023.
- [9] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.
- [10] Sanjaya, "SUS 2^o.pdf." 2021.
- [11] E. N. Aziza, "5711-Article Text-20479-1-10-20230520.pdf."
- [12] U. Ependi, "he vs sus.pdf."