

ANALISIS DAN PERANCANGAN *DESIGN* UI/UX PADA WEB INFO LOKER KARAWANG METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD)

Raden Emir Alfarisy Satjadipoera ¹, Ika Kurniwati ²

Program Studi Sistem Informasi
Universitas Nusa Mandiri Jakarta
email: emir.alfaris12@gmail.com

Abstract

Websites are the main source of information for job seekers, especially in industrial cities like Karawang. However, job vacancy sites often face navigation problems and low user engagement. This research aims to improve the quality of the Karawang job vacancy information site using a User Centered Design (UCD) approach. UCD involves users in the design process to meet their needs. This research consisted of four stages: data collection through surveys, interviews, and observations; data analysis; wireframe and prototype design; as well as evaluation through usability testing. The results show improvements in ease of navigation, speed of access, and suitability of features to user needs. In conclusion, UCD is effective in improving site performance and user experience. Suggestions for further development include adding features, improving visual design, and optimizing for mobile devices, so that the Karawang job vacancy info site can continue to provide added value for users.

Article History

Submitted: 5 Agustus 2024
Accepted: 7 Agustus 2024
Published: 14 Agustus 2024

Key Words

UI/UX Design, User Centered Design (UCD)

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, situs web telah menjadi salah satu sumber utama informasi bagi individu yang mencari peluang karir. Terutama di kota industri seperti Karawang, di mana jumlah perusahaan dan kesempatan kerja tersedia cukup melimpah, situs info lowongan kerja memiliki peran yang sangat penting dalam memfasilitasi pertemuan antara pencari kerja dengan potensi majikan. Meskipun demikian, pengalaman pengguna yang optimal dalam menggunakan situs-situs tersebut masih seringkali menjadi tantangan [1].

Masalah navigasi yang rumit seringkali menjadi hambatan utama dalam mencari informasi yang relevan dan penting bagi pengguna. Hal ini dapat mengakibatkan frustrasi dan kelelahan bagi pengguna, bahkan menyebabkan mereka meninggalkan situs tanpa menemukan informasi yang mereka butuhkan. Kurangnya keterlibatan pengguna juga menjadi permasalahan serius, di mana pengguna cenderung bersifat pasif dalam interaksi dengan situs, sehingga mengurangi efektivitas proses pencarian pekerjaan [2].

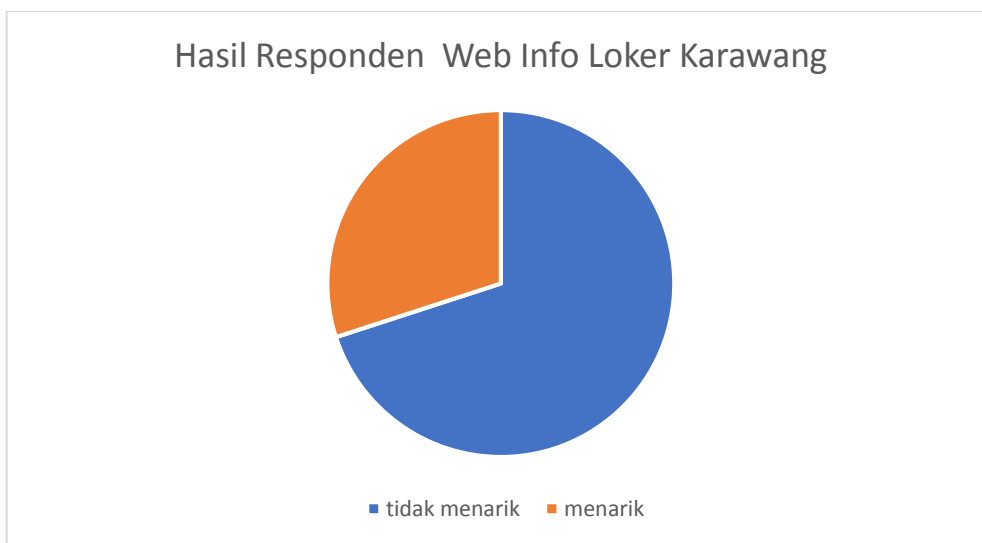
Situs info lowongan kerja Karawang belum sepenuhnya memahami dan memenuhi kebutuhan serta preferensi pengguna. Informasi lowongan kerja yang tidak lengkap atau tidak terorganisir dengan baik dapat mengurangi keefektifan situs dalam memenuhi tujuan utamanya. Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang tidak optimal juga dapat menjadi penghambat bagi pengguna dalam menavigasi situs dan menemukan informasi dengan mudah.

Dalam rangka meningkatkan kualitas dan efektivitas situs info lowongan kerja Karawang, perlu dilakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna. Salah satu pendekatan yang efektif adalah menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Metode ini menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses perancangan, dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman yang memenuhi kebutuhan dan harapan mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Christofer Veronica, Keterlibatan pengguna dapat mempengaruhi kualitas sebuah sistem informasi atau layanan digital berbasis internet. Sehingga diperlukan implementasi *User Centered Design* (UCD) pada perancangan UI/UX

Website Worker's. Penelitian ini bertujuan untuk evaluasi dan perancangan ulang UI/UX *Website Worker's* dengan metode UCD dan SUS (*System Usability Scale*) agar dapat memudahkan pengguna sebagai calon pekerja atau umum dalam menggunakan *profiling website*.

Metode penelitian ini yaitu wawancara dan kuesioner tertutup pada 60 responden. Kuesioner tersebut di analisis dengan menggunakan metode SUS dimana pada hasil tersebut dilakukan perbandingan antara evaluasi desain awal dan desain baru. Adapun hasil evaluasi desain awal didapatkan sebesar 62 yang nilainya dikategorikan sebagai OK. Setelah penerapan UCD dalam evaluasi dan perbaikan *User Interface* dan *User Experience* mampu meningkatkan kemudahan pengguna dalam menggunakan *Website worker's* yang dibuktikan dengan nilai rentang hasil kuesioner sebesar 84 yang dikategorikan sebagai Excellent atau dapat diterima pengguna sesuai dengan range aturan metode *System Usability Scale* (SUS) [3]



Sumber: Hasil Responden menggunakan poplite

Gambar Error! No text of specified style in document..1. Grafik Hasil riset pada Website Info loker karawang

Berdasarkan hasil responden dengan menggunakan poplite menyatakan bahwa *Website* info loker karawang tampilannya 70% kurang menarik dan 30% menyatakan menarik. Grafik ini didapat melalui hasil penilaian dari para pengguna *Website* info loker karawang menggunakan survey poplite dari 100 responden.

Dengan mengadopsi pendekatan UCD, analisis dan perancangan desain UI/UX pada situs info lowongan kerja Karawang dapat dilakukan secara lebih sistematis dan berorientasi pada pengguna. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna, memperbaiki navigasi situs, meningkatkan keterlibatan pengguna, dan akhirnya, meningkatkan efektivitas dalam mencocokkan pencari kerja dengan lowongan yang sesuai dan memperkuat hubungan antara pencari kerja dan perusahaan.

2. METODE PENELITIAN

Pada tahap awal ini, proses analisis dan pengumpulan data dilakukan dengan tujuan untuk memahami kebutuhan pengguna serta konteks penggunaan *Website* Info Loker Karawang. Metode yang digunakan meliputi survei, wawancara, dan observasi langsung, yang semuanya dirancang untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai preferensi dan harapan pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, hasil dari analisis tahap awal digunakan untuk mengembangkan konsep awal dari desain UI/UX. Dalam proses ini melibatkan pembuatan *wireframe* dan prototipe awal, yang merupakan langkah penting dalam visualisasi dan perencanaan desain.

Understand Context Of Use

Pada tahap ini, pemahaman mendalam mengenai konteks penggunaan *Website* dikembangkan. Hal ini melibatkan survei, wawancara, observasi, analisis lingkungan di mana *Website* akan digunakan dan karakteristik pengguna. Pemahaman ini sangat penting untuk memastikan bahwa desain yang dibuat benar-benar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pengguna.

A. Lingkungan Pengguna

Lingkungan penggunaan mencakup kondisi fisik dan teknis di mana *Website* akan diakses, seperti perangkat yang digunakan (PC, *smartphone*), koneksi internet, dan lokasi akses rumah, tempat umum. Informasi ini membantu dalam mengoptimalkan desain untuk berbagai kondisi penggunaan.

Tabel 1. Lingkungan Penggunaan

No	Faktor	Rincian
1	Perangkat	PC (50%), Smartphone (45%), Tablet (5%)
2	Koneksi Internet	Stabil (60%), Tidak stabil (40%)
3	Lokasi Akses	Rumah (70%), Tempat Umum (30%)

B. Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna mencakup demografi usia, jenis kelamin, latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, dan tingkat kenyamanan dengan teknologi. Informasi ini penting untuk menyesuaikan desain dengan kebutuhan dan kemampuan pengguna.

Tabel 2. Karakteristik Pengguna

No	Karakteristik	Rincian
1	Usia	18-25 (40%), 26-35 (35%), 36-45 (25%)
2	Jenis Kelamin	Pria (60%), Wanita (40%)
3	Pendidikan	SMA (30%), Diploma (40%), Sarjana (30%)
4	Pengalaman Kerja	<1 tahun (25%), 1-5 tahun (50%), >5 tahun (25%)
5	Kenyamanan dengan Teknologi	Tinggi (50%), Sedang (30%), Rendah (20%)

C. Survei

Survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna potensial, yaitu para pencari kerja di wilayah Karawang. Terdapat 50 responden, 20 atau 40% perempuan sedangkan 30 atau 60% laki-laki. Pertanyaan dalam kuesioner berfokus pada preferensi pengguna terhadap fitur dan tampilan *website*, serta kendala yang sering dihadapi dalam menggunakan platform pencarian kerja lainnya. Dari hasil survei ini, dapat diperoleh data kuantitatif yang menggambarkan kebutuhan dan ekspektasi pengguna secara lebih jelas.

Tabel 3. Hasil Survei Pengguna

No	Pertanyaan	Persentase Jawaban
1	Apakah Anda sering kesulitan mencari lowongan?	75%
2	Fitur apa yang paling penting bagi Anda?	Pencarian (60%), Filter (20%), Notifikasi (20%)
3	Apakah Anda pernah menggunakan <i>Website</i> pencari kerja sebelumnya?	845%
4	Apa kendala terbesar yang Anda hadapi saat menggunakan <i>Website</i> pencari kerja?	Navigasi yang rumit (40%), Informasi yang tidak akurat (30%), Tampilan yang tidak menarik (30%)

D. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan dengan beberapa pengguna untuk mendapatkan wawasan lebih lanjut mengenai kebutuhan dan harapan mereka. Wawancara ini membantu dalam mengidentifikasi masalah spesifik yang dihadapi pengguna serta fitur-fitur yang paling diinginkan. Wawancara ini memberikan data kualitatif yang sangat berharga untuk perancangan desain yang lebih *user centered*.

Tabel Error! No text of specified style in document..4. Hasil Temuan dari Wawancara

No	Tema Utama	Wawasan Pengguna
1	Kemudahan Navigasi	Pengguna sering mengalami kesulitan menemukan informasi yang diperlukan
2	Kecepatan Akses	Pengguna menginginkan <i>Website</i> yang responsif dan cepat
3	Kesesuaian Fitur	Fitur pencarian dan filter sangat penting bagi pengguna
4	Tampilan Visual	Desain yang menarik meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna

E. Observasi

Observasi langsung dilakukan untuk melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan *Website* serupa. Hal ini membantu dalam mengidentifikasi pola penggunaan serta potensi kesulitan yang dihadapi pengguna dalam konteks penggunaan sehari-hari. Observasi ini juga memberikan wawasan mengenai lingkungan dan kondisi di mana *Website* akan diakses, seperti jenis perangkat yang digunakan dan situasi akses misalnya di rumah atau tempat umum.

Hasil Tabel 5. Temuan Observasi

No	Aktivitas yang Diamati	Temuan Utama
1	Pencarian Lowongan Kerja	Pengguna sering mengalami kebingungan saat menggunakan fitur pencarian
2	Navigasi Halaman	Beberapa pengguna kesulitan menemukan menu navigasi yang relevan
3	Interaksi dengan Fitur	Fitur filter sering tidak digunakan karena tidak diketahui oleh pengguna
4	Responsivitas Laman	Pengguna mengeluhkan waktu respon yang lambat pada beberapa laman

Specify User Requirements

Spesifikasi kebutuhan pengguna disusun berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Spesifikasi ini mencakup kebutuhan fungsional dan *non-fungsional* yang harus dipenuhi oleh *Website* untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

A. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional mencakup fitur-fitur yang harus ada pada *website*, seperti sistem pencarian lowongan, filter pencarian, dan notifikasi lowongan baru. Fitur-fitur ini dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mencari dan menemukan lowongan pekerjaan yang sesuai dengan kriteria mereka.

Tabel 6. Kebutuhan Fungsional

No	Fitur	Deskripsi
1	Sistem Pencarian	Pencarian berdasarkan kata kunci, lokasi, dan kategori pekerjaan
2	Filter Pencarian	Filter berdasarkan gaji, jenis pekerjaan, dan tanggal posting
3	Notifikasi Lowongan Baru	Notifikasi melalui email dan push notification

B. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan *non-fungsional* mencakup aspek seperti kecepatan akses, keamanan data, dan kemudahan penggunaan. Kebutuhan ini penting untuk memastikan bahwa *Website* tidak hanya fungsional tetapi juga nyaman dan aman digunakan.

Tabel 7. Kebutuhan Non-Fungsional

No	Aspek	Deskripsi
1	Kecepatan Akses	Waktu respon cepat, di bawah 3 detik untuk setiap aksi
2	Keamanan Data	Proteksi terhadap data pribadi pengguna, enkripsi data
3	Kemudahan Penggunaan	Antarmuka intuitif, navigasi mudah, dan aksesibilitas tinggi

Design Solutions

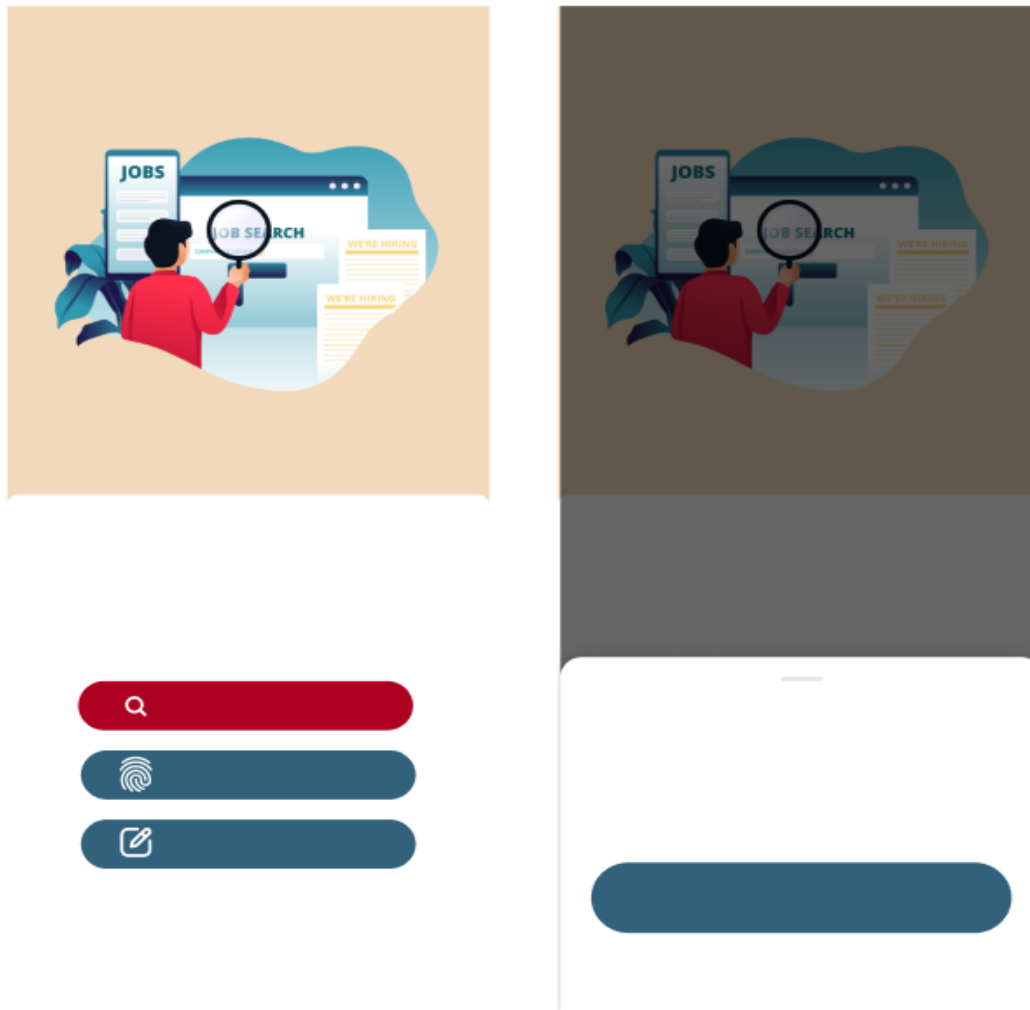
Desain solusi dikembangkan berdasarkan spesifikasi kebutuhan pengguna yang telah disusun. Desain ini mencakup aspek visual dan interaksi, yang keduanya sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan efisien. Aspek visual mencakup tata letak, warna, tipografi, dan ikonografi. Desain visual yang menarik dan konsisten penting untuk menarik perhatian pengguna dan memudahkan navigasi. Elemen-elemen visual dirancang untuk mencerminkan identitas dan tujuan dari *Website Info Loker Karawang*. Aspek interaksi mencakup bagaimana pengguna berinteraksi dengan *website*, seperti navigasi, tombol, dan form. Desain interaksi yang intuitif membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan efisien dan tanpa kebingungan. Interaksi yang baik juga dapat meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna.

A. Wireframe

Wireframe dibuat untuk menggambarkan struktur dasar dari halaman-halaman utama *website*. *Wireframe* ini menunjukkan tata letak elemen-elemen penting seperti menu navigasi, *form* pencarian, dan daftar lowongan pekerjaan. *Wireframe* digunakan sebagai *blueprint* untuk

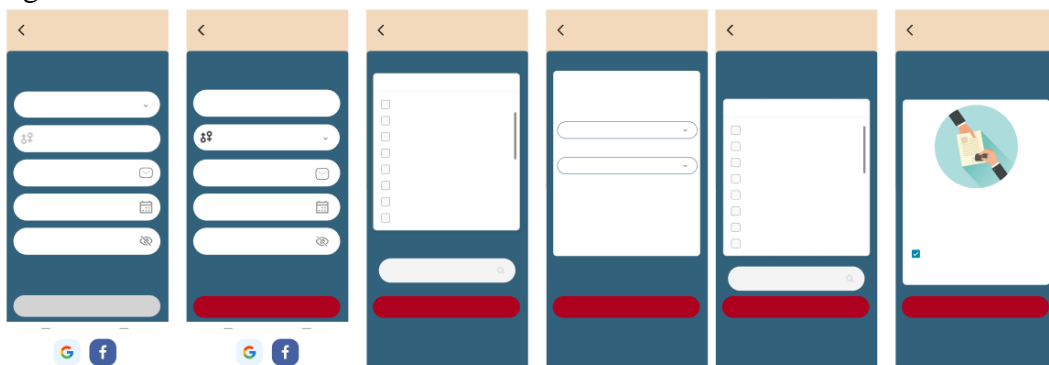
tahap pengembangan selanjutnya. Berikut adalah tampilan *Wireframe* pada *website* Info Loker Kawarang.:

1. First Page dan Permission Confirmaion



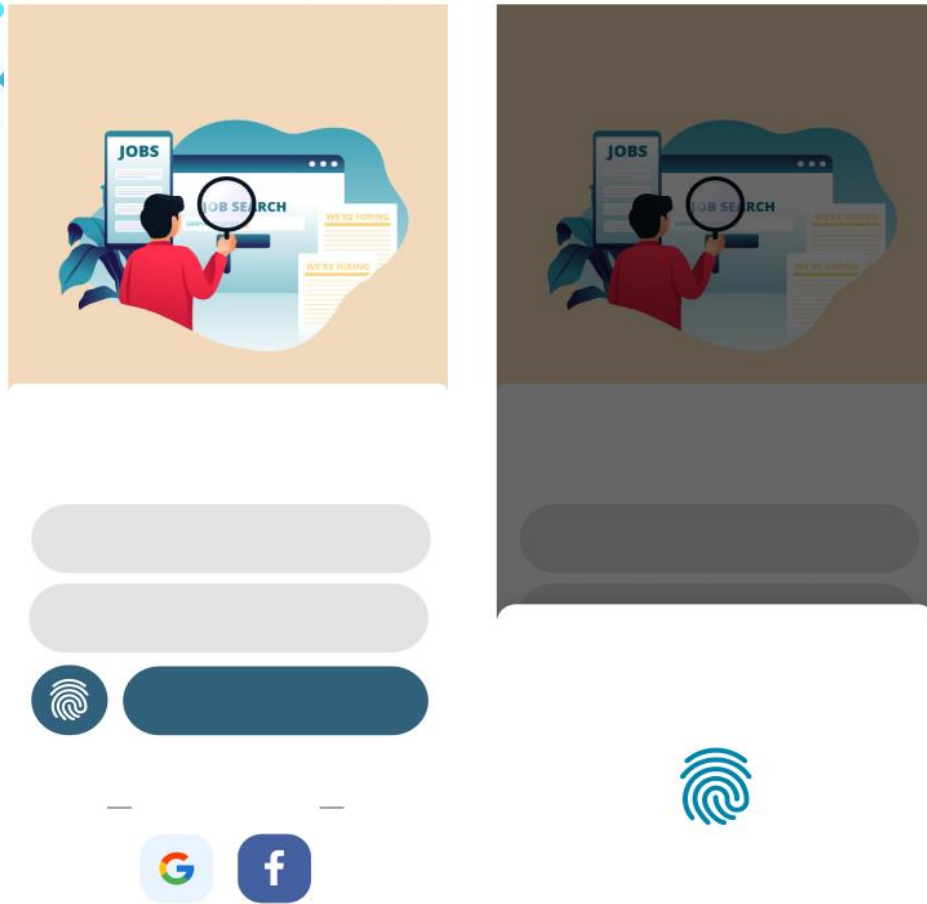
Gambar 2. First Page dan Permission Confirmation

2. Register



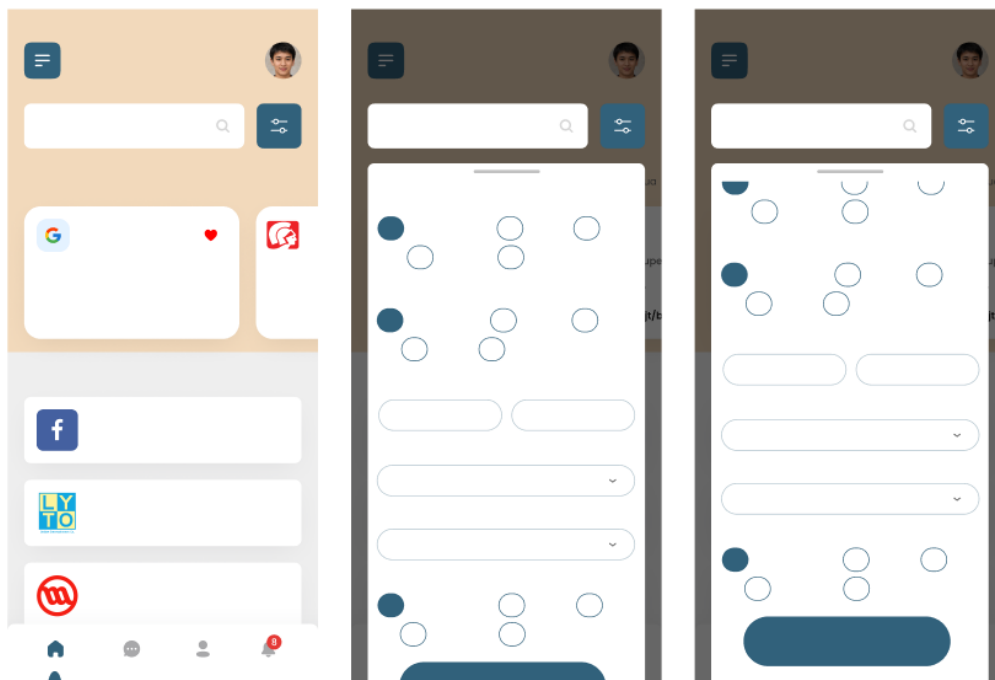
Gambar 3 Register

3. Login



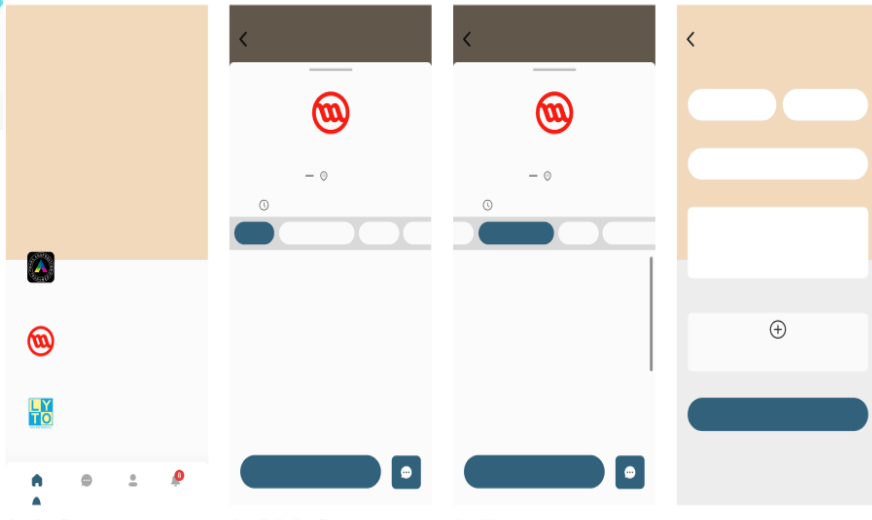
Gambar 4 Login

4. Home



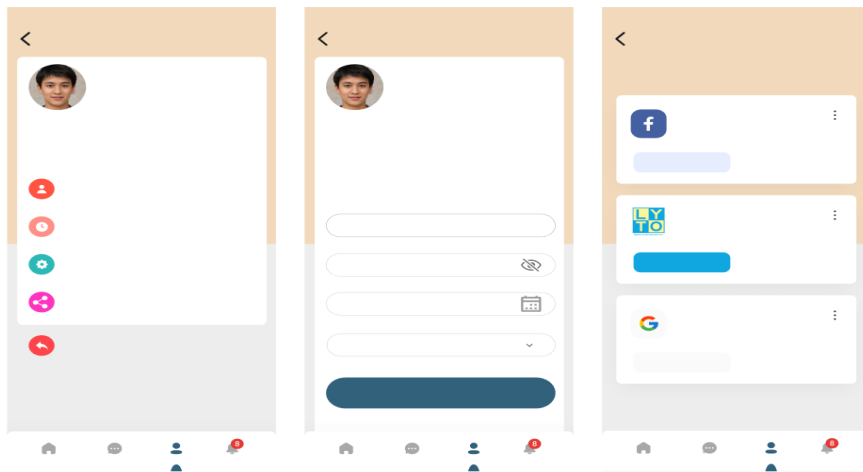
Gambar 5 Home

5. Job Search



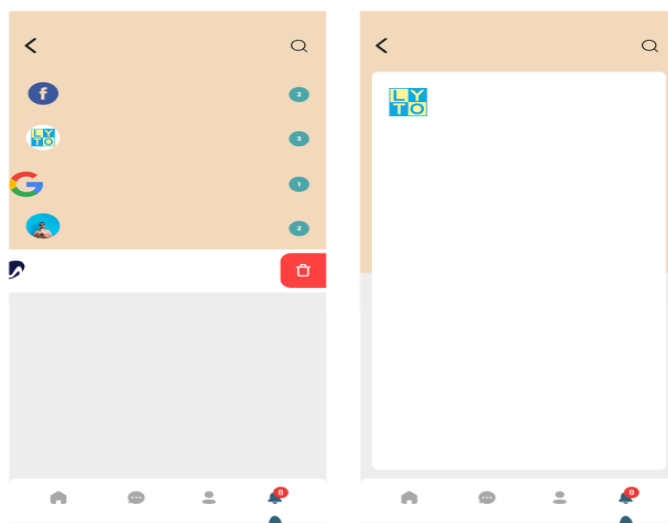
Gambar 6 Job Search

6. Profil



Gambar 7 Profil

7. Notifikasi



Gambar Error! No text of specified style in document..2. Notifikasi

Pembahasan

Pembahasan mencakup analisis hasil dari setiap tahap dan refleksi mengenai proses desain yang telah dilakukan. Ini termasuk evaluasi keberhasilan pendekatan *User Centered Design* dalam mencapai tujuan proyek, serta identifikasi tantangan yang dihadapi dan strategi yang digunakan untuk mengatasinya.

Analisis Hasil

Hasil dari setiap tahap dianalisis untuk melihat sejauh mana desain memenuhi kebutuhan pengguna. Analisis ini mencakup perbandingan antara hasil awal dan akhir serta identifikasi perbaikan yang telah dilakukan. Dari hasil pengujian pengguna dan umpan balik yang diterima, dapat disimpulkan bahwa desain *Website* Info Loker Karawang berhasil memenuhi sebagian besar kebutuhan pengguna.

Tabel 8 Perbandingan Hasil Awal dan Akhir

No	Aspek	Hasil Awal	Hasil Akhir
1	Kemudahan Navigasi	75% pengguna merasa kesulitan	90% pengguna merasa sangat mudah
2	Kecepatan Akses	70% pengguna menyatakan lambat	95% pengguna menyatakan sangat cepat
3	Kesesuaian Fitur	60% pengguna merasa fitur kurang lengkap	85% pengguna merasa fitur sangat sesuai dengan kebutuhan
4	Stabilitas Sistem	Beberapa laporan bug dan crash	Tidak ada laporan bug atau crash

Refleksi Proses

Refleksi mengenai proses desain mencakup pembelajaran yang diperoleh selama proyek. Ini termasuk tantangan yang dihadapi dan strategi yang digunakan untuk mengatasinya. Beberapa tantangan utama yang dihadapi meliputi kesulitan dalam mendapatkan umpan balik yang mendalam dari pengguna dan memastikan semua kebutuhan fungsional dan *non-fungsional* terpenuhi. Strategi yang digunakan termasuk iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna dan penggunaan metode evaluasi yang komprehensif.

Berdasarkan analisis dan refleksi, menunjukkan keberhasilan dan area yang masih perlu diperbaiki untuk proyek masa depan. Secara keseluruhan, penerapan metode *User Centered Design* dalam perancangan *Website* Info Loker Karawang berhasil meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemudahan navigasi, kecepatan akses, dan kesesuaian fitur dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menciptakan produk yang memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna.

Kesimpulan

Bab ini merangkum hasil dari analisis dan perancangan desain UI/UX pada *Website* Info Loker Karawang menggunakan metode *User Centered Design*. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan dan memastikan bahwa *Website* memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, berikut adalah kesimpulan:

1. Kepuasan Pengguna

Dari pengujian dan evaluasi yang dilakukan, mayoritas pengguna merespons positif terhadap perubahan desain. Kemudahan navigasi, kecepatan akses, dan kesesuaian fitur

dengan kebutuhan pengguna menjadi poin penting yang berhasil diperbaiki melalui proses perancangan ini.

2. Peningkatan Performa

Implementasi metode *User Centered Design* terbukti efektif dalam meningkatkan performa *Website* dari segi *usability* dan kualitas pengalaman pengguna. Perubahan-perubahan yang diterapkan berhasil mengatasi masalah-masalah yang diidentifikasi pada tahap awal pengembangan.

3. Penerapan Metode

Proses perancangan yang terstruktur dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design* membantu dalam mengidentifikasi secara tepat kebutuhan pengguna serta memprioritaskan pengalaman pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahapan pengembangan.

Saran

Dengan menerapkan saran-saran di bawah secara sistematis, diharapkan *Website Info Loker Karawang* dapat terus berkembang dan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengguna, serta mempertahankan posisi sebagai sumber informasi lowongan kerja terkemuka di wilayah Karawang. Meskipun telah mencapai banyak pencapaian positif, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan untuk pengembangan lebih lanjut dari *Website Info Loker Karawang*:

1. Pengembangan Fitur Tambahan

Mengidentifikasi dan mengimplementasikan fitur-fitur tambahan yang diinginkan oleh pengguna, seperti integrasi dengan platform media sosial atau perluasan fitur pencarian dengan filter yang lebih detail.

2. Penyempurnaan Desain Visual dan Interaksi

Literasi lebih lanjut terhadap desain visual dan interaksi berdasarkan umpan balik pengguna, dengan fokus pada meningkatkan intuitivitas antarmuka dan konsistensi desain.

3. Optimalisasi Pengalaman Mobile

Menyesuaikan desain dan fungsionalitas *Website* untuk memastikan pengalaman pengguna pada perangkat mobile setara dengan pengalaman pada perangkat *desktop*, termasuk tata letak yang responsif dan navigasi yang mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ulum, M. I. Sanjaya, S. P. H. Sandi, and D. E. Hidayaty, "Mengoptimalkan Penjualan Dengan Memanfaatkan Pemasaran Digital Yang Efektif Pada Cv.Ageng Store," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 15, pp. 391–402, 2023.
- [2] Z. Hasid, A. Noor, and E. Kurniawan, *Ekonomi Sumber Daya Alam Dalam Lensa Pembangunan Ekonomi*. 2022.
- [3] C. Veronica, I. A. Musdar, U. Interface, and U. Experience, "IMPLEMENTASI PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN PADA PERANCANGAN UI / UX WEBSITE WORKER ' S," no. 02, pp. 71–84, 2022.
- [4] Andrian Naufaldi Hamid, "PERBAIKAN APLIKASI PENDAMPING TUNA RUNGU MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING DAN EVALUASI USABILITAS," *γ787*, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022, [Online]. Available: www.aging-us.com
- [5] M. T. Jauhari, Y. Prayudi, and U. I. Indonesia, "IMPLEMENTASI METODE DOUBLE DIAMOND DALAM PERANCANGAN PROTOTIPE APLIKASI SISTEM ERP DINAMIKA MEDIKOM BERBASIS WEBSITE," *J. Ilm. Nas.*, vol. 5, no. 1, pp. 85–98, 2023.
- [6] B. Nurohman, "Analisis UI/UX Terhadap Perancangan Toko Online Dengan

- Menggunakan Pendekatan Human Centered Design,” *J. Ilm. Ilmu Komput. Fak. Ilmu Komput. Univ. Al Asyariah Mandar*, vol. 10, no. 1, pp. 27–37, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.fikom-unasman.ac.id/index.php/jikom/article/view/291/164>
- [7] C. T. Widiyanti, “Spatial Design Analysis Dalam Proses Perencanaan Dan Perancangan Interior,” *Idealog Ide dan Dialog Desain Indones.*, vol. 3, no. 2, p. 62, 2022, doi: 10.25124/idealog.v3i2.1559.
- [8] “Pera N Ca N Ga N User Experie N Ce Aplikasi Buku Cerita Rakyat De N Ga N Metode Desig N Thi N Ki N G (Studi Kasus Cerita Mali N Ku N Da N G) Rakyat De N Ga N Metode Desig N Thi N Ki N G (Studi Kasus Cerita Mali N Ku N Da N G),” 2023.
- [9] S. Keiser and P. G. Tortora, “PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) SITUS BANK MASALAH UNTUK MEMONITOR PERMASALAHAN DAN IDE DI PT. GREAT GIANT PINEAPPLE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Fairchild Books Dict. Fash.*, pp. 164–164, 2022, doi: 10.5040/9781501365287.2967.
- [10] D. Nazelliana and P. Purwanti, “Perancangan program aplikasi perpustakaan berbasis java pada smp Al-Muhajirin,” *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 2, p. 259, 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i2.613.
- [11] M. S. Victor Benny Alexsius Pardosi, S.Kom., “MerintisDuniaDigitalDenganDesainWeb-Separuh.” 2024.
- [12] M. Fadli, “Metode dakwah online majalah Hidayatullah,” 2020.
- [13] W. Yulistiana, “IMPLEMENTASI USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN RUMAH SAKIT,” *γ787*, no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2022.
- [14] P. S. Tinur, “Perancangan User Interface (Ui) Berdasarkan User Experience (Ux) Pada Aplikasi Ipusnas Menggunakan Metode User-Centered Design,” *Fak. Sains dan Teknol. Univ. Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, pp. 1–136, 2021.
- [15] A. Unique, “PENGARUH AKTIVITAS MAHASISWA MENGAkses WEBSITE JURUSAN TERHADAP PERCEIVED EASE OF USE DARI WEBSITE JURUSAN ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS LAMPUNG,” no. 0, pp. 1–23, 2023.
- [16] A. Rachman, Y. Anugrah, D. Saputra, M. Hafidz, and Z. A. Imaman, “PERANCANGAN UI / UX APLIKASI INTEGRASI TEKNOLOGI FINANSIAL " FIHUB " MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN,” vol. 12, no. 1, 2024.
- [17] Y. S. Purbo, F. S. Utomo, and Y. Purwati, “Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 9, no. 2, pp. 123–132, 2023, doi: 10.54914/jtt.v9i2.977.
- [18] D. Firmansyah and Dede, “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review,” *J. Ilm. Pendidik. Holistik*, vol. 1, no. 2, pp. 85–114, 2022, doi: 10.55927/jiph.v1i2.937.
- [19] A. Adil, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik*, no. January. 2023.
- [20] M. I. Fakhmi, Nurul Huda, and Firamom Syakti, “Penerapan Ui/Ux Dengan User Centered Design Pada Aplikasi Android Penjualan Pada Toko Nataz Collection,” *JSAI (Journal Sci. Appl. Informatics)*, vol. 6, no. 3, pp. 342–350, 2023, doi: 10.36085/jsai.v6i3.5792.
- [21] Lamdik, “Evaluasi user experience pada menu aktivitas perkuliahan ais mobile for students menggunakan heuristic evaluation, sus dan user experience questionnaire (Studi ...,” *repository.uinjkt.ac.id*, vol. 4, no. 1, pp. 88–100, 2023.
- [22] D. Mesra, Romi, *Research & Development Dalam Pendidikan*. 2023.

- [23] W. Wiryana, "Perancangan Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada Ais (Academic Information System) Menggunakan Metode User-Centered Design," *Skripsi*, p. 104, 2022.
- [24] Alif Bimananda Cavanaugh, "ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA WEBSITE DLU FERRY," 2021.
- [25] K. Rochmanila, "Perancangan User Interface dan User Experience Pada Aplikasi Bergerak Donor Darah menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," 2024, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/48790%0Afiles/608/Rochmanila - 2024 - Perancangan User Interface dan User Experience Pad.pdf>