

Pengembangan UI/UX Website Studio Fotografi

SKRIPSI

Diajukan untuk Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer (S.Kom.)
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

MOCHAMMAD KHOIRUL RIZAL

NPM : 2013030010

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

Universitas Nusantara PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

MOCHAMMAD KHOIRUL RIZAL

NPM : 2013030010

Judul:

Pengembangan UI/UX Website Studio Fotografi

Telah Disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal 11 Juni 2024

Pembimbing I



Rini Indriati, M. Kom
NIDN. 0723057003

Pembimbing II



Anita Sari Wardani, M. Kom
NIDN. 0713018402

Skripsi Oleh :

MOCHAMMAD KHOIRUL RIZAL

NPM : 2013030010

Judul :

Pengembangan UI/UX Website Studio Fotografi

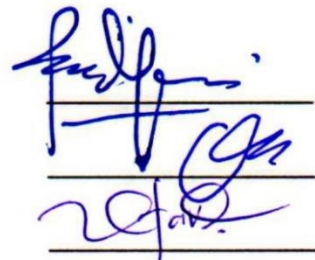
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal : 10 Juli 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Rini Indriati, M. Kom
2. Penguji I : Sucipto, M. Kom
3. Penguji II : Anita Sari Wardani, M. Kom



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer



Dr. Sulistiono, M.Si

NIP: 196807071993031004

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Mochammad Khoirul Rizal
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/ Tanggal Lahir : Nganjuk, 26 November 2001
NPM : 2013030010
Fak/ Prodi : Teknik dan Ilmu Komputer/ Sistem Informasi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Kediri, 10 Juli 2024



Mochammad Khoirul Rizal

NPM : 2013030010

MOTTO

“Semua ada waktunya, jangan membandingkan hidupmu dengan orang lain. Tidak ada perbandingan antara matahari dan bulan, mereka bersinar saat waktunya tiba.”

(B.J. Habibie)

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Tetap berjuang ya!”

“Upeksha”

ABSTRAK

Mochammad Khoirul Rizal : Pengembangan UI/UX Website Studio Fotografi, Skripsi Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

Kemajuan teknologi, sistem informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan berbagai industri, termasuk industri kreatif seperti fotografi. HES Photo merupakan studio fotografi dan videografi yang sudah memiliki website. Namun pada website tersebut dirasa masih memiliki kekurangan yaitu *interface website* kurang menarik, pemesanan masih harus menghubungi *contact person*, *landing page* masih bergabung dengan bisnis HES lainnya. Sebelum melakukan penyempurnaan pada *website*, perlu dilakukan perbaikan versi awal berupa desain *prototype* UI/UX untuk website studio fotografi. Oleh karena itu, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menciptakan model desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), menggunakan metode Design Thinking dengan teknik analisis data menggunakan UEQ. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan UI/UX *Website* Studio Fotografi yang memiliki nilai *benchmark* yang sangat bagus, menunjukkan bahwa penelitian ini sesuai dengan pengalaman pengguna.

Kata Kunci: *Design Thinking, User Interface, User Experience, UEQ, Website*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan Judul **“Pengembangan UI/UX Website Studio Fotografi”** ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelas Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Teguh Andriyanto, ST., M.Cs selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Rini Indriati, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada saya.
5. Anita Sari Wardani, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada saya.
6. Orang terpenting dalam hidup saya yaitu Ibu saya Saridjem dan Almarhum ayah saya Umar, selaku orang tua saya yang sangat saya sayangi, cintai, dan banggakan selalu memberikan doa, nasihat, motivasi, serta kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Terima Kasih kepada diri sendiri yang sudah bekerja keras dan tetap semangat sampai saat ini untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana. Perjalanan masih panjang semoga senantiasa kuat dan semoga mampu

selalu menebarkan hal-hal positif serta membahagiakan orang-orang yang di sayang.

8. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu- persatu yang turut membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan dari pembaca. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat perkembangan pengetahuan untuk semua pihak yang membutuhkan. Terima kasih.

Kediri, 10 Juli 2024



Mochammad Khoirul Rizal

NPM : 2013030010

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 2 |
| C. Batasan Masalah | 2 |
| D. Rumusan Masalah..... | 3 |
| E. Tujuan Penelitian | 3 |
| F. Manfaat Penelitian | 3 |
| G. Sistematika Penulisan | 3 |
| BAB II | 5 |
| LANDASAN TEORI..... | 5 |
| A. Kajian Teori | 5 |
| 1. <i>User Interface</i> | 5 |
| 2. Prinsip <i>User Interface</i> | 5 |
| 3. <i>User Experience</i> | 6 |
| 4. Prinsip <i>User Experience</i> | 6 |
| 5. <i>Design Thinking</i> | 7 |
| 6. Desain | 9 |
| 7. Prinsip <i>Desain</i> | 9 |
| 8. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> | 10 |
| B. Kajian Penelitian..... | 11 |
| BAB III..... | 16 |
| METODOTOGI PENELITIAN | 16 |
| A. Teknik Analisis Data | 16 |

| | |
|--|-----------|
| 1. UEQ <i>Data Analysis Tool</i> | 16 |
| 2. Uji Validitas | 16 |
| 3. Uji Reliabilitas..... | 17 |
| B. Metode Penelitian | 18 |
| C. Tools | 25 |
| 1. Figma..... | 25 |
| 2. <i>Whimsical</i> | 25 |
| BAB IV | 26 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | 26 |
| A. Tinjauan Lokasi | 26 |
| B. Metode <i>Design Thinking</i> | 27 |
| 1. Tahap <i>Emphatize</i> | 27 |
| 2. Tahap <i>Define</i> | 29 |
| 3. Tahap <i>Ideate</i> | 30 |
| 4. Tahap <i>Prototype</i> | 33 |
| 5. <i>Testing</i> | 47 |
| BAB V..... | 56 |
| PENUTUP..... | 56 |
| A. Kesimpulan..... | 56 |
| B. Saran | 56 |
| DAFTAR PUSTAKA | 57 |
| LAMPIRAN..... | 60 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 <i>Design Thinking</i> | 8 |
| Gambar 3.1 Metode Penelitian..... | 19 |
| Gambar 3.2 Pertanyaan UEQ..... | 20 |
| Gambar 3.3 Gambar Aspek Grade UEQ..... | 21 |
| Gambar 4.1 HES Photo | 26 |
| Gambar 4.2 <i>Emphaty Map</i> | 27 |
| Gambar 4.3 Diagram <i>Benchmark UEQ</i> | 29 |
| Gambar 4.4 <i>Mind Mapping Prototype Website</i> | 30 |
| Gambar 4.5 Logo HES Photo | 31 |
| Gambar 4.6 <i>Roboto</i> | 31 |
| Gambar 4.7 <i>Color Pallete</i> | 32 |
| Gambar 4.8 <i>Navigation Bar Menu</i> | 32 |
| Gambar 4.9 <i>Card</i> | 33 |
| Gambar 4.10 <i>Wireframe Landing Page</i> | 34 |
| Gambar 4.11 <i>Wireframe About Page</i> | 34 |
| Gambar 4.12 <i>Wireframe Rental Page</i> | 35 |
| Gambar 4.13 <i>Wireframe Contact Page</i> | 35 |
| Gambar 4.14 <i>Wireframe Login Page</i> | 36 |
| Gambar 4.15 <i>Wireframe Register Page</i> | 36 |
| Gambar 4.16 <i>Wireframe Checkout Page</i> | 37 |
| Gambar 4.17 <i>Wireframe Payment Page</i> | 37 |
| Gambar 4.18 <i>Wireframe Success Booking Page</i> | 38 |
| Gambar 4.19 <i>High-Fidelity Header</i> | 38 |
| Gambar 4. 20 <i>High-Fidelity Body</i> | 39 |
| Gambar 4.21 <i>High-Fidelity Footer</i> | 39 |
| Gambar 4.22 <i>High-Fidelity About Page</i> | 40 |
| Gambar 4.23 <i>High-Fidelity Rental Page</i> | 41 |
| Gambar 4.24 <i>High-Fidelity Contact Page</i> | 42 |
| Gambar 4.25 <i>High-Fidelity Login Page</i> | 43 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.26 <i>High-Fidelity Register Page</i> | 43 |
| Gambar 4.27 <i>High-Fidelity Checkout Page</i> | 44 |
| Gambar 4.28 <i>High-Fidelity Payment Page</i> | 45 |
| Gambar 4.29 <i>High-Fidelity Success Booking Page</i> | 45 |
| Gambar 4.30 <i>High-Fidelity Pop Up Login Only</i> | 46 |
| Gambar 4.31 <i>High-Fidelity Pop Up Success Register</i> | 46 |
| Gambar 4.32 <i>High-Fidelity Pop Up Pesan</i> | 47 |
| Gambar 4.33 <i>Diagram Aspek Prototype UI/UX</i> | 52 |
| Gambar 4.34 <i>Benchmark</i> | 54 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Aspek UEQ | 21 |
| Tabel 4.1 Interpretasi UEQ | 28 |
| Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan <i>How Might We</i> | 30 |
| Tabel 4.3 Uji Validitas | 48 |
| Tabel 4.4 Uji Reliabilitas | 50 |
| Tabel 4.5 Skala Nilai Rata-Rata Responden | 51 |
| Tabel 4.6 <i>Interprensi</i> UEQ..... | 54 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Daftar Pertanyaan UEQ | 60 |
| Lampiran 2 Hasil Kuesioner Google Form | 61 |
| Lampiran 3 <i>Prototype Website</i> Studio Fotografi | 67 |
| Lampiran 4 Uji Validitas..... | 68 |
| Lampiran 5 Hasil Kuesioner UEQ | 69 |
| Lampiran 6 Surat Izin Penelitian..... | 73 |
| Lampiran 7 Surat Persetujuan Penelitian | 74 |
| Lampiran 8 Kartu Bimbingan | 75 |
| Lampiran 9 Lembar Revisi | 77 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi, sistem informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan berbagai industri, termasuk industri kreatif seperti fotografi (Eskak, 2020). Dalam dunia teknologi internet sangatlah diperlukan dalam menyampaikan informasi (Dharmawan dkk., 2019). Pengembangan periklanan digital dapat dilihat dari pengalaman pengguna Indonesia dengan platform ekonomi digital (Santoso dkk., 2022). Dalam dinamika teknis fotografi, berbagai elemen baik dari segi peralatan maupun sumber daya manusia memegang peranan penting dalam membentuk perkembangan dunia fotografi.

Studio fotografi dan videografi yang ada dalam penelitian ini sudah memiliki website. Namun pada website tersebut dirasa masih memiliki kekurangan yaitu *interface website* kurang menarik, pemesanan masih harus menghubungi *contact person*, *landing page* masih bergabung dengan bisnis HES lainnya. Kondisi tersebut dinilai kurang optimal bagi pengguna, antara lain kesulitan dalam berinteraksi dengan *website* dan kurangnya kemudahan dalam bernavigasi. Sebelum melakukan penyempurnaan pada *website*, perlu dilakukan perbaikan versi awal berupa desain *prototype UI/UX* untuk *website* studio fotografi.

UI (*User Interface*) berkaitan dengan aspek visual dan interaktif dari sebuah produk, sementara UX (*User Experience*) melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan keinginan pengguna serta pengoptimalan pengalaman pengguna

secara keseluruhan. UI/UX *Design* menggabungkan prinsip desain grafis, psikologi pengguna, dan teknologi untuk menciptakan produk yang menarik. (Huda dkk., 2023). Metode *Design Thinking* menjadi kunci dalam menciptakan UI/UX *website studio fotografi* yang optimal dan profesional untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Metode *design thinking* adalah salah satu *thinking tools* yang bersifat *human-centered* atau berpusat pada manusia (Hussein, 2018).

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk membangun model desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Dengan menerapkan metode *Design Thinking* diharapkan dapat mengatasi berbagai tantangan secara efektif, seperti memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan *prototype* yang telah dibuat, sehingga pengalaman yang diberikan dapat menghasilkan kualitas yang optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. *Interface website kurang menarik.*
2. Pemesanan masih harus menghubungi *contact person*.
3. *Landing page* masih menyatu dengan bisnis HES lainnya.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian ini, yaitu :

1. UI/UX *website studio fotografi* dibuat dengan menggabungkan elemen interaktif, tekstual, dan visual dengan multimedia.

2. *Software* yang digunakan dalam membuat UI/UX *website* studio fotografi ini menggunakan Figma.
3. Berfokus pada *customer* pengguna *website* Studio Fotografi HES PHOTO.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, didapat rumusan masalah yaitu : Bagaimana merancang dan membangun UI/UX *website* studio fotografi menggunakan metode *Design Thinking*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan model UI/UX *website* studio fotografi menggunakan metode *Design Thinking* untuk meningkatkan daya tarik visual, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai acuan awal untuk perbaikan pengembangan pada *website* studio fotografi yang sesuai dengan pengalaman pengguna.

G. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab I akan dibahas mengenai latar belakang dan permasalahan, batasan masalah rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang membantu dalam proses desain, bersama dengan analisis teori penelitian sebelumnya yang dikutip dalam karya ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode untuk mengumpulkan data untuk penggunaan dan tujuan tertentu. Metodologi penelitian mencakup tindakan, aturan, dan proses yang diikuti.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan tentang penelitian yang dilakukan. Tahapan studi yang dilakukan untuk merancang dan membangun UI/UX *Website Studio Fotografi* dengan penerapan *Design Thinking*.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan saran yang bisa untuk mengembangkan desain yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, F., Bahri, S., & others. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI FLAVOUR FOG MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN. *KHARISMA Tech*, 17(2), 184–198.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179–188.
- Amri, K. A., **Daniati, E., & Indriati, R.** (2018). Sistem Informasi Posyandu Kesehatan Pada Balita. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 2(1), 77–82.
- Aulia, F., Kusumaningtyas, D., & Sardanto, R. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PETLYFE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi dan Akuntansi*, 7(1), 943–951.
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). Perancangan user experience aplikasi mobile charity menggunakan metode design thinking user experience design of mobile charity application using design thinking method. *vol, 11*, 26–36.
- Buzan, T. (2018). *Mind map mastery: The complete guide to learning and using the most powerful thinking tool in the universe*. Watkins Media Limited.
- Desmet, P. M. A. (2015). Design for mood: Twenty activity-based opportunities to design for mood regulation. *International Journal of Design*, 9(2).
- Dharmawan, M. A., **Indriati, R., & Sucipto, S.** (2019). Implementasi Sistem Informasi Tugas Akhir Menggunakan Metode Classic Life Cycle. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 3(1), 151–154.
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (Jima-Ilkom)*, 2(2), 41–52.
- Eskak, E. (2020). Kajian Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Meningkatkan Daya Saing Industri Kreatif Kerajinan dan Batik Di Era Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik*, 2(1), B10--B10.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146.

- Gamas, A. W. M., **Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, M. N.**, Khalid, M. I., Cahyono, S. A. B., Stiawan, H., & others. (2022). Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 281–288.
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrider). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), A143–A148. <https://doi.org/10.12962/J23373539.V7I1.28723>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *J. Politek. Caltex Riau*, 6(1), 69–78.
- Huda, B., Paryono, T., Fauzi, A., Pranadani, A., Ismail, A., & Teknologi, P. A. L. (2023). *UI/UX design : bagi para perancang dan pengembang produk atau layanan digital*. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. Universitas Brawijaya Press.
- Karaman, J., Gunawan, P. M., Firdhossiah, S., Fitriani, L. M. M., **Sucipto, S., & Indriati, R.** (2024). Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo. *Explorer*, 4(1), 1–15.
- Milbar Gamas, A. W., **WARDANI, A. S., & MUZAKI, M. N.** (2023). *DESAIN UI/UX APLIKASI KONTER HANDPHONE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN DESIGN THINKING*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ningrum, N. K., wahyu Mulyono, I. U., & Umami, Z. (2022). Rancang Bangun Design UI/UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 15(2), 422–433.
- Nugroho, R. W., **Andriyanto, T., & Indriati, R.** (2022). Sistem Informasi Izin Online Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Generation Journal*, 6(2), 86–97.
- Prasetyo, Z. A. P., Putra, O. V., & Harmini, T. (2023). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 7(2), 1–10.
- Putro, S., Kurniawan, M. P., & Kunci -Lapor Bantul, K. (2020). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Lapor Bantul. *Creative Information Technology Journal*, 6(1), 27–37. <https://doi.org/10.24076/CITEC.2019V6I1.242>
- Santoso, A. M., **Sucipto, S.**, Istiqlaliyah, H., **Ristyawan, A., Indriati, R.**, Afandi, Z., Sulistiono, S., Forijati, R. R., **Firliana, R.**, Primandiri, P. R., & others. (2022).

Optimasi Pemasaran Digital Sartika FARM Hidroponik Menggunakan Social Messaging dan Google My Business. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 19–29.

Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the user experience questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios. *Design, User Experience, and Usability. Theories, Methods, and Tools for Designing the User Experience: Third International Conference, DUXU 2014, Held as Part of HCI International 2014, Heraklion, Crete, Greece, June 22-27, 2014, Proceedings, Part I 3*, 383–392.

Setyani, A. D. (2021). *TA: Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website pada Toko AEMA Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience*. Universitas Dinamika.

Stolterman, E. (2021). The challenge of improving designing. *International Journal of Design*, 15(1), 65.

Vallendito, B. (2020). *Pemodelan user interface dan user experience menggunakan Design Thinking*.

Zarkasi, A. C., **Wardani, A. S., & Sucipto, S.** (2022). Analisa User Experience Terhadap Fitur Di Aplikasi Zenius Menggunakan Heart Framework. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 6(2), 174–179.