

DESAIN UI/UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA

SKRIPSI

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



OLEH :

DAVA ADISTYAN PRANATA

NPM : 2013030054

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

DAVA ADISTYAN PRANATA
NPM : 2013030054

Judul :

Desain UI/UX E-Commerce Menggunakan Aplikasi Figma

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

Tanggal : 10 Juli 2024

Pembimbing I



Rini Indriati, M.Kom.
NIDN. 0725057003

Pembimbing II



Arie Nugroho, M.Kom.
NIDN.0712108103

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

DAVA ADISTYAN PRANATA
NPM : 2013030054

Judul :

Desain UI/UX E-Commerce Menggunakan Aplikasi Figma

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

Tanggal : 10 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Rini Indriati, M.Kom.
2. Penguji I : Sucipto, M.Kom.
3. Penguji II : Arie Nugroho, M.Kom.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Dr. Sulistiono, M.Si.
NIP. 196807071993031004

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Dava Adistyan Pranata

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat/Tgl. Lahir : Kediri, 08 September 2001

NPM : 2013030054

Fak/Jur/Prodi : Teknik dan Ilmu Komputer/Sistem Informasi

Menyatakan bahwa semua yang ditulis dalam naskah skripsi ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan menjiplak dari hasil karya tulis orang lain, kecuali dasar teori yang saya cuplik dari referensi maupun dari bagian jurnal yang tercantum pada dasar pustaka sebagai referensi saya dalam melengkapi karya tulis ini. Apabila dikemudian hari dinyatakan tidak benar, maka saya siap menerima sanksi dari Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan peraturan yang berlaku.

Kediri, 10 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Dava Adistyan Pranata

NPM: 2013030054

MOTTO

Berlelah-lelahlah,
manisnya hidup terasa setelah
lelah berjuang

-Imam Syafi'i

ABSTRAK

Dava Adistyana Pranata : Desain UI/UX E-Commerce Menggunakan Aplikasi Figma, Skripsi, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: *Design Thinking, E-Commerce, Figma, System Usability Scale*

Dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan belanja *online* membuat toko-toko berusaha memasarkan dan mempromosikan produknya secara *online*. Melihat peluang tersebut salah satu pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang menjual benih dan pupuk cair tanaman menggunakan *website* dan *marketplace facebook* sebagai media pemasaran dan penjualan. Pemasaran dan penjualan yang dilakukan menggunakan media *website* dan *marketplace facebook* kurang optimal. Dikarenakan keterbatasan fitur yang dimiliki pada *website* dan *marketplace facebook* dalam proses pemasaran dan penjualan. Media promosi yang dapat digunakan oleh UMKM dalam melakukan pemasaran dan penjualan menggunakan aplikasi *e-commerce*. Sebelum membuat aplikasi yang akan membantu operasi bisnis, diperlukan versi awal, yaitu *prototype UI/UX*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain *prototype UI/UX e-commerce* yang dapat mengatasi masalah pemasaran dan penjualan produk yang kurang optimal. Dalam pembuatan desain *prototype* akan menggunakan pendekatan *design thinking* dengan bantuan aplikasi *figma*. Pada tahap pengujian aplikasi menggunakan daftar kuesioner *system usability scale* dan dibagikan kepada 15 orang responden. Diperoleh hasil nilai pengujian menggunakan teknik pengujian *system usability scale* yaitu 86,83. Hasil tersebut membuktikan bahwa desain *prototype UI/UX* telah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan calon pengguna.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Desain *UI/UX E-Commerce* Menggunakan Aplikasi *Figma*” dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan orang lain. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu penulis dalam proses penelitian ini, yaitu:

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 skripsi pertama yang mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi.
5. Arie Nugroho, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi kedua yang mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi.
6. Seluruh Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu dan wawasannya selama penulis menjalankan proses perkuliahan.
7. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dalam kelancaran perkuliahan.

8. *Owner* dan karyawan Fisha Bibit yang telah memberikan ijin penelitian dan membantu kelancaran penelitian ini.

Dengan kerendahan hati, saya mengucapkan banyak terima kasih pada semua yang telah memberikan dukungan kepada saya, dan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya mohon maaf. Tiada kata yang lebih indah dan bermakna selain ucapan terima kasih yang tulus.

Kediri, 10 Juli 2024



Dava Adistyan Pranata
NPM : 2013030054

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Kajian Teori.....	5
2.1.1. <i>E-Commerce</i>	5
2.1.2. <i>User Interface</i>	6
2.1.3. <i>User Experience</i>	9
2.1.4. <i>Design Thinking</i>	11
2.1.5. <i>System Usability Scale</i>	12
2.1.6. <i>Style Guideline</i>	14
2.1.7. <i>User Flow</i>	14
2.1.8. <i>Wireframe</i>	15
2.2. Kajian Penelitian Terdahulu	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1. Tahap Penelitian	20
3.2. <i>Tools</i> yang digunakan.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24

4.1.	<i>Empathize</i>	24
4.1.1.	<i>User Interview</i>	24
4.1.2.	<i>Competitor Analysis</i>	26
4.2.	<i>Define</i>	28
4.2.1.	<i>How Might We</i>	29
4.3.	<i>Ideate</i>	30
4.3.1.	<i>Sitemap</i>	30
4.3.2.	<i>User Flow</i>	31
4.3.3.	<i>Style Guideline</i>	35
4.4.	<i>Prototype</i>	35
4.4.1.	<i>Wireframe</i>	35
4.5.	<i>Test</i>	45
4.5.1.	<i>System Usability Scale</i>	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		50
5.1.	<i>Kesimpulan</i>	50
5.2.	<i>Saran</i>	50
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN		54

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pertanyaan <i>SUS</i>	13
Tabel 4. 1 Daftar pertanyaan untuk <i>owner</i>	24
Tabel 4. 2 Daftar pertanyaan untuk calon pengguna.....	25
Tabel 4. 3 Pendefinisian masalah.....	28
Tabel 4. 4 <i>How might we</i>	29
Tabel 4. 5 Skenario pengujian.....	46
Tabel 4. 6 Hasil kuesioner <i>SUS</i>	47
Tabel 4. 7 Hasil perhitungan jawaban <i>SUS</i>	48
Tabel 4. 8 Hasil perkalian	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penilaian <i>SUS</i>	13
Gambar 2.2 Contoh <i>style guideline</i>	14
Gambar 2.3 Contoh <i>user flow</i>	15
Gambar 2.4 Contoh <i>wireframe low-fidelitly</i>	16
Gambar 2.5 Contoh <i>wireframe hight-fidelitly</i>	16
Gambar 3.1 Tahap penelitian	20
Gambar 3.2 <i>Tools miro</i>	23
Gambar 3.3 <i>Tools figma</i>	23
Gambar 4.1 Produk milik UMKM lain yang sejenis	27
Gambar 4.2 <i>Sitemap</i>	30
Gambar 4.3 <i>User flow</i> masuk aplikasi	31
Gambar 4.4 <i>User flow</i> daftar aplikasi	31
Gambar 4.5 <i>User flow</i> mencari produk	31
Gambar 4.6 <i>User flow</i> membeli produk	32
Gambar 4.7 <i>User flow</i> melihat detail dan status pesanan	32
Gambar 4.8 <i>User flow</i> memberi ulasan produk	32
Gambar 4.9 <i>User flow</i> melakukan konsultasi	33
Gambar 4.10 <i>User flow</i> melihat <i>feed</i>	33
Gambar 4.11 <i>User flow</i> mengubah profil	33
Gambar 4.12 <i>User flow</i> melihat notifikasi	34
Gambar 4.13 <i>User flow</i> melihat alamat toko	34
Gambar 4.14 <i>User flow</i> melihat layanan pelanggan	34
Gambar 4.15 <i>User flow</i> melihat pusat bantuan	34
Gambar 4.16 <i>User flow</i> melihat kontak toko	35
Gambar 4.17 <i>Style guideline</i>	35
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> masuk	36
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> daftar	37
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> beranda	37
Gambar 4.21 <i>Wireframe feed</i>	38

Gambar 4. 22 <i>Wireframe</i> komentar.....	38
Gambar 4. 23 <i>Wireframe</i> akun.....	39
Gambar 4. 24 <i>Wireframe edit</i> profil.....	39
Gambar 4. 25 <i>Wireframe edit</i> nama.....	40
Gambar 4. 26 <i>Wireframe edit</i> nomor telepon.....	40
Gambar 4. 27 <i>Wireframe edit e-mail</i>	41
Gambar 4. 28 <i>Wireframe edit</i> kata sandi.....	41
Gambar 4. 29 <i>Wireframe edit</i> alamat.....	42
Gambar 4. 30 <i>Wireframe</i> konsultasi.....	42
Gambar 4. 31 <i>Wireframe</i> proses beli.....	43
Gambar 4. 32 <i>Wireframe</i> proses bayar.....	43
Gambar 4. 33 <i>Wireframe</i> daftar produk.....	44
Gambar 4. 34 <i>Wireframe</i> detail produk.....	45
Gambar 4. 35 <i>Wireframe</i> ulasan.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil wawancara 1	54
Lampiran 2 Hasil Wawancara 2	56
Lampiran 3 Hasil wawancara 3	58
Lampiran 4 Dokumentasi wawancara	60
Lampiran 5 Dokumentasi <i>testing prototype</i>	61
Lampiran 6 Kuesioner	62
Lampiran 7 Hasil Kuesioner	66
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian	69
Lampiran 9 Surat Balasan Penelitian	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

Dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan belanja *online* membuat toko-toko berusaha memasarkan dan mempromosikan produknya secara *online*. Melihat peluang tersebut salah satu pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang menjual benih dan pupuk cair tanaman ingin memasarkan dan mempromosikan produknya secara *online* dengan cara memasarkan dan menjual produknya di *website* dan *marketplace facebook*.

Pemasaran dan penjualan menggunakan media *website* dan *marketplace facebook* kurang optimal. Karena, pada *website* informasi yang diberikan kurang lengkap dan sedikit fitur pendukung lainnya untuk meyakinkan calon pembeli untuk melakukan transaksi melalui *website*. Sedangkan, untuk *marketplace facebook* tidak dapat menampilkan semua jenis benih dalam 1 unggahan. Hal ini akan membuat calon pembeli kesulitan dalam melihat katalog produk. Sistem penjualan juga masih dilakukan secara konvensional, calon pembeli datang di kebun dan memilih bibit apa yang akan dibeli lalu melakukan pembayaran. Dengan cara ini, akan memakan waktu dari sisi calon pembeli dan penjual. Oleh karena itu, perlunya strategi pemasaran dan penjualan berbasis teknologi sistem informasi yang lebih optimal.

Media promosi yang dapat digunakan oleh UMKM dalam melakukan pemasaran dan penjualan menggunakan aplikasi *e-commerce*. Minat calon pembeli

terhadap belanja *online* bergantung pada tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pembeli serta efek langsung dari fitur yang diberikan oleh belanja *online* (Mulyadi et al., 2018). Dalam merancang antarmuka, tidak bisa dilakukan sembarangan, karena banyak produk yang gagal diberikan kepada pengguna akibat solusi desain yang sulit digunakan (Ristyawan et al., 2024). Oleh karena itu, dibuatlah sebuah *prototype UI/UX*. Tujuan dari pembuatan *prototype* adalah untuk memberi pelaku bisnis gambaran tentang cara pengguna menggunakan aplikasi (Fridayanthie et al., 2021). Dalam pembuatan sistem, diperlukan metode yang dapat mempermudah dan mempercepat analisis yang dibutuhkan untuk merancang dan mengembangkan sistem yang baik (Gunawan Nugroho et al., n.d.). Pembuatan *prototype* akan menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* sebuah metode atau cara untuk menyelesaikan masalah dan menciptakan hal-hal baru yang berfokus pada pengguna. Metode *design thinking* memiliki lima langkah yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

1.2 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian tetap terfokus dan tidak menyimpang dari topik yang dimaksudkan, batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat *prototype design* menggunakan *Figma*
2. Proses desain *UI/UX* berdasarkan metode *design thinking*
3. Aplikasi di desain untuk digunakan pada perangkat *mobile*
4. Objek penelitian merupakan UMKM Fisha Bibit

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah bagaimana membuat desain *prototype UI/UX e-commerce* menggunakan *design thinking*?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain *prototype UI/UX e-commerce* yang dapat mengatasi masalah pemasaran dan penjualan produk yang kurang optimal.

1.5 Manfaat Penelitian

Desain *prototype UI/UX e-commerce* yang dihasilkan dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemasaran dan penjualan produk yang optimal.

1.6 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan hal-hal mengenai latar belakang dan permasalahan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi kajian teori yang relevan dengan topik penelitian. Selain itu, terdapat tinjauan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas, digunakan untuk referensi dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pada metode penelitian memuat sebuah skema dan *tools* yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengumpulan data. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian ini untuk mencapai tujuan meliputi pembuatan prototipe aplikasi dan pengujian kebergunaan menggunakan *System Usability Scale*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan di Bab IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, I. Y. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi E-Commerce Zupply Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Engineering Research*.
- Aryadi, D., **Daniati, E., & Indriati, R.** (2018). *E-commerce untuk layanan service mobil*.
- Bin Tahir Achmad, L. (2022). Eksistensi E-Commerce Menurut Perspektif Islam. *ILTIZAMAT: Journal of Economic Sharia Law and Business Studies*, 1(2), 135–143. <https://doi.org/10.55120/iltizamat.v1i2.628>
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Felici, J. (2012). *The Complete Manual of Typography*.
- Fikrun Nadhif, M., **Indriati, R., & Sucipto, S.** (2019). *Arsitektur Manajemen Bandwidth Menggunakan Metode Queue Tree*.
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2). <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Gede, N., Diatmika, R. S., Made, I., Suarjaya, A. D., & Wibawa, K. S. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Restoran. In *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer* (Vol. 3, Issue 2).
- Gunawan Nugroho, **A., Daniati, E., & Indriati, R.** (n.d.). *Pengembangan Sistem Penjualan Alat Medis Melalui E-Commerce*.
- Haerulah, E., & Ismiyatih, S. (2017). *APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN SOUVENIR PERNIKAHAN PADA TOKO "XYZ."* 4(1).
- Hidayatulah Himawan, & Mangaras Yanu F. (2020). *Interface User Experience*.
- Indriati, R., & Kasih, P.** (2017). Sistem Bantu Pemilihan Rumah Kos Dengan Weighted Product Dan Geographic Information System. *POLITEKNOSAINS*, XVI(1).
- ISMAIL ALIF SIREGAR MA. (2022). *UX DESIGN*.
- Junilla A V. (2021). *Perancangan ui/ux microservice sistem informasi akademik kampus dengan metode perancangan five planes. studi kasus: Ais mahasiswa Uin Jakarta*.
- Khoirunnisa. (2023). *Pemodelan Ui/Ux Aplikasi Melatih Menggunakan Metode Design Thinking*.

- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2014). *Sistem Informasi Manajemen Mengelola Perusahaan Digital. Edisi 13. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.*
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Mai Candra, R., & Almira Firdausi, F. (2021). *Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa menggunakan Metode Design Thinking.*
- Mulyadi, A., Eka, D., & Nailis, W. (2018). PENGARUH KEPERCAYAAN, KEMUDAHAN, DAN KUALITAS INFORMASI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN DI TOKO ONLINE LAZADA. *JEMBATAN*, 15(2), 87–94. <https://doi.org/10.29259/jmbt.v15i2.6656>
- Negoro, R. A., Triayudi, A., & Iskandar, A. (2023). Implementasi E-Commerce Clothing Line Menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale. *Jurnal Riset Komputer*, 10(1), 2407–389. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i1.5634>
- Nurjati, H. S., Informatika, P. S., Sarjana, P., Informasi, F. T., Teknologi, U., & Indonesia, D. (2022). *MEMBANGUN DESAIN UI / UX UNTUK WEBSITE E- COMMERCE (STUDI KASUS TOKO KOMPUTER ONLINE)*.
- Pratama, I., **Daniati, E., & Indriati, R.** (n.d.). *Sistem Informasi SDI NU Pare Berbasis Web.*
- Ristyawan, A., Firliana, R.,** Rizky Indrawan, D., Marcell Wibisono, R., & Andriyanto, T. (2024). *Perancangan Antarmuka Situs web Profil DLHKP.* 3(2). <https://doi.org/10.29407/dimastara.v3i3.22710>
- Rizky Basatha, Ariel Kristianto, Titasari Rahmawati, Briantito Adiwena, Raymond Sutjiadi, Novi Tri Hariyanti, & Alexander Wirapraja. (2022). *UI/UX Design: Panduan, Teori dan aplikasi* (A. Wirapraja, Ed.). IKADO Press.
- Safitri, Y. D., & Sucipto, A. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) SISTEM PENGADUAN PENCEMARAN LINGKUNGAN. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(3), 26–32. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. In *Jurnal Infortech* (Vol. 4, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Saputra, D. A., **Sucipto, S., & Andriyanto, T.** (2022). Analisis Kualitas Website Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri Quality Analysis of Website Academic Information System Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Research : Journal of Computer*, 5(1), 17–22.
- Shirvanadi, E. C. (2021). *PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER)*.
- Siti, R., Fasabuma, N. P., Tolle, H., & Wijoyo, S. H. (2020). *Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience*

Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE) (Vol. 4, Issue 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Sutanto, R. P. (2018). Studi Kasus Website Gramedia sebagai Media Online untuk Membeli Buku. *Nirmana*, 17(1), 37. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.1.37-41>

Tenia Wahyuningrum. (2021). *Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish.

Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS. *Jambura Journal of Informatics*, 4(1), 13–26. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i1.13411>

Veni Manik. (2020). *EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI MOBILE ACC.ONE MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN USABILITY TESTING*.

Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*.

Wicak, A., Gamas, M., **Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, N.**, Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022). *Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma*. 3(4), 281–288. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>

Yahya, M. A., Wahyuningrum, T., & Adi Prasetyo, N. (2022). Usability Testing pada Prototype Aplikasi Mobile PlayKids Menggunakan USE Questionnaire. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 3(1), 169–178. <https://doi.org/10.52158/jacost.v3i1.160>

Zuhdi, H. I. (2020). *Analisis Dan Perancangan User Interface User Experience dengan Metode Design Thinking Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jenderal Soedirman*.