

**REDESIGN UI E-LEARNING SEKOLAH MENENGAH ATAS
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Pada Program Studi Sistem Informasi



OLEH :

MIETA SILVIA AVIVA

NPM: 2113030089

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER (FTIK)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh :

MIETA SILVIA AVIVA

NPM : 2113030089

Judul :

**REDESIGN UI E-LEARNING SEKOLAH MENENGAH ATAS
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Informasi
FTIK UN PGRI Kediri

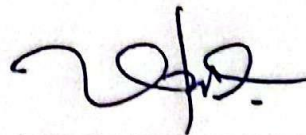
Tanggal : 4 Juli 2025

Pembimbing I



Sucipto, M.Kom
NIDN. 0721029101

Pembimbing II



Anita Sari Wardani, M.Kom
NIDN. 0713018402

Skripsi oleh :

MIETA SILVIA AVIVA

NPM : 2113030089

Judul

**REDESIGN UI E-LEARNING SEKOLAH MENENGAH ATAS
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal : 4 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Sucipto, M.Kom

[.....]

2. Penguji 1 : Dwi Harini, S.Si, M.M

[.....]

3. Penguji 2 : Anita Sari Wardani, M.Kom

[.....]



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Dr. Sumistiono, M.Si
NIDN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Mieta Silvia Aviva
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 12 Februari 2003
NPM : 2113030089
Fak/Prodi. : FTIK/ S1-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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 4 Juli 2025

Yang Menyatakan



MIETA SILVIA AVIVA

NPM: 2113030089

MOTTO

“Allah meninggikan orang-orang yang beriman dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

(QS. Al-Mujadilah: 11)

ABSTRAK

Mieta Silvia Aviva: Perancangan UI *E-learning* Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode *User Centered Design*, Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: *e-learning, system usability scale, user centered design, User Experience, User Interface*

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting bagi setiap individu, karena melalui pendidikan, kualitas suatu bangsa dapat ditingkatkan, Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong munculnya *e-learning* sebagai solusi pembelajaran modern. Namun, banyak platform *e-learning* belum dirancang sesuai kebutuhan pengguna, terutama dalam aspek UI dan *User Experience* UX, sehingga mengakibatkan pengalaman belajar yang kurang efektif. *User Centered Design* (UCD) adalah metode yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses desain. SMA Negeri 1 Purwoasri telah menerapkan *e-learning*, namun penggunaannya masih rendah karena tampilan dan fitur yang rumit.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan rekomendasi desain perancangan *user interface e-learning* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna melalui pendekatan metode *User Centered Design* (UCD). Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui hasil penerapan UCD terhadap peningkatan minat pengguna dalam menggunakan *e-learning*. Dengan menerapkan UCD, diharapkan pengalaman pengguna menjadi lebih positif, sehingga mampu mendorong peningkatan ketertarikan dan partisipasi aktif dalam memanfaatkan platform *e-learning* secara optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan UCD berhasil meningkatkan kualitas nilai *learnability* pada murid hanya mencapai 76%, sedangkan guru memperoleh 73%. Setelah redesain, kedua kelompok pengguna, baik murid maupun guru, menunjukkan peningkatan hingga 100%, Dari segi *efficiency*, terjadi lonjakan yang sangat mencolok. efisiensi murid meningkat dari 0,012 *tasks/second* menjadi 0,063 *tasks/second*, sementara guru naik dari 0,0083 *tasks/second* menjadi 0,052 *tasks/second* (kategori “Sangat Cepat”), dan aspek *satisfaction* yang diukur melalui metode SUS juga menunjukkan hasil positif. Skor SUS meningkat dari 40,05 dengan *grade scale* F yang menunjukkan *adjective* “Poor” dan “*Acceptability Not Acceptable*”, menjadi 72,18, yang tergolong dalam kategori *acceptable* dengan *adjective rating* “Good” dan mendapat *grade C* menandakan perbaikan signifikan dalam kepuasan dan penerimaan pengguna.

Pendekatan *User Centered Design* (UCD) terbukti efektif dan mampu memberikan solusi yang konkret dan terarah terhadap permasalahan desain pada sistem *e-learning*. Dengan menempatkan kebutuhan dan kenyamanan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahapan perancangan, UCD dapat menghasilkan antarmuka yang lebih intuitif, mudah digunakan, dan sesuai dengan konteks penggunaan, sehingga meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjat kan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas Puji Syukur Kami panjatkan Kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “*Redesign UI E-learning Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode User Centered Design* ” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih 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. Sucipto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri .
4. Sucipto, M.Kom. & Anita Sari Wardhani, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan dan dukungan selama proses pengerjaan skripsi.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan memotivasi dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
6. Sahabat yang telah menjadi sumber semangat, saling mendukung, dan menemani proses panjang dalam penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita.

Kediri, 7 Juli 2025

Mieta Silvia Aviva

NPM : 2113030089

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Kajian Teori.....	5
1. Perancangan	5
2. <i>E-learning</i>	5
3. <i>User Interface</i>	5
4. <i>User Experience</i>	6

5.	<i>User Centered Design</i>	6
6.	Figma	7
7.	<i>Cognitive Walkthrough</i>	7
8.	<i>System usability scale (SUS)</i>	8
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
C.	Kerangka Berpikir	12
BAB III METODE PENELITIAN		13
A.	Model/ Pendekatan Pengembangan	13
B.	Prosedur Pengembangan	13
1.	Identifikasi Masalah	14
2.	Studi Literatur	15
3.	Perancangan sistem dengan metode UCD	15
C.	Desain Pengembangan	16
D.	Tempat & Waktu Penelitian	17
E.	Teknik Pengumpulan Data	17
F.	Teknik Analisis Data	18
G.	Metode dan Uji Coba Produk.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		20
A.	<i>Understand context of use</i>	20
1.	Cognitive Walkthrough	20
2.	<i>System usability scale (SUS)</i>	27
B.	<i>Specify user requirements</i>	31
C.	<i>Design Solution</i>	32
1.	<i>Wireframe</i>	32
2.	<i>Style guide</i>	33
3.	<i>Mockup</i>	36

4. <i>Prototype</i>	50
D. <i>Evaluations</i>	51
1. Hasil evaluasi dengan metode Cognitive Walkthrough	51
2. Hasil evaluasi dengan metode <i>System usability scale</i> (SUS).....	57
E. Perbandingan Hasil Evaluasi.....	66
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pernyataan SUS.....	9
Tabel 4.1 ST untuk murid.....	21
Tabel 4.2 ST untuk guru.....	22
Tabel 4.3 <i>learnability</i> awal murid	24
Tabel 4.4 <i>learnability</i> awal guru	24
Tabel 4.5 Interval waktu pada indikator <i>Time Behavior</i>	25
Tabel 4.6 <i>Efficiency</i> awal murid.....	26
Tabel 4.7 <i>Efficiency</i> awal guru	26
Tabel 4.8 Uji validitas pertama	28
Tabel 4.9 Uji reliabilitas pertama	28
Tabel 4.10 kuesioner responden awal	29
Tabel 4.11 hasil <i>score</i> SUS awal	30
Tabel 4.12 <i>Paint Point</i>	31
Tabel 4.13 <i>Style guide</i>	35
Tabel 4.14 ST Untuk Murid Evaluasi Kedua	51
Tabel 4.15 ST Untuk Guru Evaluasi Kedua	53
Tabel 4.16 <i>Learnability</i> kedua murid	54
Tabel 4.17 <i>Learnability</i> kedua guru	55
Tabel 4.18 <i>efficiency</i> kedua murid	55
Tabel 4. 19 <i>efficiency</i> kedua guru.....	56
Tabel 4.20 Uji Validitas kedua	57
Tabel 4.21 Uji Reliabilitas kedua	58
Tabel 4.22 Hasil Kuesioner kedua	65
Tabel 4.23 Hasil Skor SUS Kedua	65
Tabel 4.24 hasil evaluasi sebelum desain.....	66
Tabel 4.25 hasil evaluasi sesudah desain	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode UCD	6
Gambar 2.2 Rating <i>scale SUS scores</i>	8
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	12
Gambar 3.1 Model UCD	13
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	14
Gambar 4.1 <i>Wireframe</i>	33
Gambar 4.2 palet warna	34
Gambar 4.3 Halaman <i>Login</i> sebelum dan sesudah redesign.....	37
Gambar 4.4 Halaman <i>Home</i> sebelum dan sesudah redesign.....	38
Gambar 4.5 Halaman <i>My Course</i> sebelum dan sesudah redesign	39
Gambar 4.6 Halaman <i>Profil</i> sebelum dan sesudah redesign.....	40
Gambar 4.7 Tampilan materi baru.....	42
Gambar 4.8 halaman materi	43
Gambar 4.9 Upload materi.....	44
Gambar 4.10 Kuis	45
Gambar 4.11 daftar tugas	46
Gambar 4.12 upload tugas.....	46
Gambar 4.13 halaman upload tugas	47
Gambar 4.14 Progres & nilai	48
Gambar 4.15 Halaman progres	48
Gambar 4.16 Laporan nilai	49
Gambar 4.17 <i>Prototype</i>	50
Gambar 4.18 Profesi responden	59
Gambar 4.19 Diagram Hasil P1	59
Gambar 4.20 Diagram Hasil P2	60
Gambar 4.21 Diagram Hasil P3	61
Gambar 4.22 Diagram Hasil P4	61
Gambar 4.23 Diagram Hasil P5	62
Gambar 4.24 Diagram Hasil P6	62
Gambar 4.25 Diagram Hasil P7	63

Gambar 4.26 Diagram Hasil P8	63
Gambar 4.27 Diagram Hasil P9	64
Gambar 4.28 Diagram Hasil P10	64
Gambar 4.29 <i>Rate</i> SUS	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengantar Penelitian	74
Lampiran 2 Balasan Penelitian.....	75
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi	76
Lampiran 4 Surat Keterangan Bebas Similarity.....	77
Lampiran 5 Bukti Halaman Awal cek Similiarity	78
Lampiran 6 Bukti Submit Artikel.....	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting bagi setiap individu, karena melalui pendidikan, kualitas suatu bangsa dapat ditingkatkan. Ada beberapa tantangan dalam mencapai pendidikan yang berkualitas, antara lain kebutuhan untuk memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kemampuan untuk menciptakan perubahan yang kreatif dan inovatif, kemampuan untuk berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik, serta kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah(Haryadi dkk., 2021).

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu wujud nyata dari dampak tersebut adalah munculnya sistem pembelajaran berbasis elektronik atau yang lebih dikenal dengan *e-learning*. *E-learning* merupakan hasil dan konsekuensi logis dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, di mana proses belajar-mengajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, melainkan dapat dilakukan secara daring melalui berbagai perangkat teknologi. *E-learning* mencakup berbagai jenis media seperti teks, audio, gambar, animasi, dan video streaming yang disajikan dalam bentuk aplikasi berbasis web(Harumsari & Nawwar Fikri, 2024). Dengan kemampuannya menyajikan konten pembelajaran secara interaktif dan fleksibel *e-learning* menjadi salah satu dari inovasi dalam dunia pendidikan yang kian berkembang, terutama sejak terjadinya pandemi COVID-19 yang memaksa berbagai institusi pendidikan untuk mengadopsi metode pembelajaran daring. Situasi ini tidak hanya mempercepat adopsi teknologi digital dalam pembelajaran, tetapi juga memperluas cakupan penggunaan *e-learning* di semua jenjang pendidikan. Hal ini menyebabkan peningkatan permintaan terhadap platform *e-learning* yang mudah diakses, efisien, serta mampu menyediakan pengalaman belajar yang baik bagi siswa. Namun, meskipun banyak platform *e-learning* yang tersedia, tidak semua dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, masih terdapat berbagai tantangan yang

dihadapi dalam pengembangan platform *e-learning*, terutama dari segi antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*). Hal ini mengakibatkan pengalaman belajar yang kurang efektif dan memuaskan bagi siswa. Desain antarmuka yang rumit, navigasi yang membingungkan, serta kurangnya interaktivitas sering kali menjadi penghambat utama bagi siswa dalam mengakses dan memahami materi pembelajaran secara efektif. Hal ini berdampak langsung pada turunnya motivasi belajar, peningkatan tingkat kebingungan, serta menurunnya kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem. Oleh karena itu, pengembangan *e-learning* yang optimal tidak hanya memerlukan konten yang baik, tetapi juga desain UI/UX yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan pengguna.

User experience(UX) dan *User interface(UI)* yang berkualitas sangat penting dalam menciptakan platform *e-learning* yang efektif. Kualitas UX dan UI secara langsung memengaruhi bagaimana pengguna, dalam hal ini siswa maupun guru berinteraksi dengan sistem, memahami alur kerja, dan merespons terhadap konten pembelajaran yang disajikan. Sistem yang dirancang tanpa mempertimbangkan kenyamanan dan kebutuhan pengguna berpotensi menimbulkan kebingungan, frustrasi, bahkan penurunan motivasi belajar. Oleh karena itu, pendekatan yang berfokus pada pengguna sangat dibutuhkan dalam proses pengembangan platform digital, termasuk dalam konteks *e-learning*. Salah satu metode yang secara spesifik mengedepankan peran pengguna dalam pengembangan sistem adalah UCD.

User Centered Design (UCD) merupakan metode yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses pengembangan sistem, di mana desain akan dievaluasi oleh pengguna. Metode ini mengharuskan keterlibatan aktif pengguna mulai dari tahap awal hingga akhir, termasuk dalam proses evaluasi terhadap desain yang dihasilkan. Dengan cara ini, sistem dapat disesuaikan dengan harapan pengguna (Rifai & Akbar, 2020). Dengan melibatkan pengguna secara aktif dalam fase perancangan, Platform *e-learning* yang dirancang dengan prinsip UCD berpotensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menghadirkan sistem yang tidak hanya fungsional tetapi juga menarik dan mudah digunakan. Selain itu, pelibatan pengguna sejak awal memungkinkan pengembang

mengidentifikasi potensi permasalahan *usability* sebelum sistem diimplementasikan secara luas, sehingga dapat mengurangi risiko kegagalan. sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses belajar. UCD merupakan pendekatan strategis yang efektif dalam memastikan bahwa platform *e-learning* benar-benar berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang inklusif, adaptif, dan berorientasi pada pengguna.

SMA Negeri 1 Purwoasri adalah salah satu Sekolah Menengah Atas yang menerapkan penggunaan *e-learning* sebagai upaya menyesuaikan perkembangan teknologi dan komunikasi serta peningkatan mutu pendidikan. SMA Negeri 1 Purwoasri Kabupaten Kediri ini berada di Jalan Pahlawan No. 144 Desa Ketawang Kecamatan Purwoasri Kabupaten Kediri Provinsi Jawa Timur. Website *e-learning* sekolah ini dengan link <https://elearning.sman1purwoasri.sch.id/Login/index.php>. Berdasarkan observasi penggunaan *e-learning* SMA Negeri 1 Purwoasri belum optimal, hanya sedikit yang mengakses *e-learning* tersebut. Hal tersebut karena tampilan dan fitur dan *e-learning* yang masih tampak rumit seperti terlalu banyak langkah untuk akses materi. Untuk membuka satu materi saja, siswa harus melewati banyak langkah, seperti *Login*, lalu masuk ke halaman kelas, memilih mata pelajaran, dan akhirnya baru menemukan *link* materi. Proses ini memakan waktu dan membingungkan bagi sebagian guru yang tidak terbiasa menggunakannya. Oleh sebab itu sebagian besar guru dan siswa SMA Negeri 1 Purwoasri tidak memiliki minat untuk mengakses *e-learning* tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk memperbaiki situs *e-learning* dengan antarmuka yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, diperlukan perancangan untuk memperbaiki desain. Dalam proses perancangan antarmuka situs web harus dilakukan secara cermat, sebab banyak produk yang tidak berhasil diberikan kepada pengguna karena kurangnya fokus organisasi dalam memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi desain yang mudah digunakan (Ristyawan dkk., 2024). Perancangan perbaikan desain digunakan sebagai rekomendasi tampilan desain *interface* setelah dilakukan analisis dengan menggunakan pendekatan UCD. Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi desain solusi untuk mengatasi masalah dan juga menghasilkan tampilan *user interface* yang lebih bagus dan interaktif dari sebelumnya.

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya tingkat akses *e-Learning*
2. Antarmuka pengguna yang rumit.

C. Batasan Masalah

1. Lingkup penelitian hanya pada website *e-learning* SMA Negeri 1 Purwoasri
2. Perancangan pengembangan sistem desain antarmuka *e-learning* dengan metode *User Centered Design (UCD)*.
3. Hasil dari penelitian ini hanya berupa prototipe desain *interface e-learning*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan UCD dalam *redesign* antarmuka *e-learning* di SMA Negeri 1 Purwoasri?
2. Bagaimana hasil penerapan UCD dalam *redesign* antarmuka *e-learning* terhadap minat pengguna ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan rekomendasi desain perancangan *user interface e-learning* menggunakan metode *User Centered Design*.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan UCD terhadap peningkatan minat pengguna dalam menggunakan *e-learning*.

F. Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Purwoasri melalui pengembangan desain *interface e-learning* yang lebih interaktif.
2. Memberikan desain *interface* yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abednego, B., & Putra, I. N. T. A. (2025). ANALISIS TINGKAT USABILITY APLIKASI LINKEDIN DALAM MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 13(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6470>
- Assiddiqi, B. A., Nuraini, L., Murniati, M. E., Azura, S. H., Safitri, V., & Yuliyantika, Y. (2023). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBANTUAN WEBSITE BERDU.ID POKOK BAHASAN ETNOFISIKA. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 11(2), 95–100. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4593>
- Christo Lumban Tobing, B., Sulistiyowati, N., Studi Sistem Informasi, P., Ilmu Komputer, F., & Singaperbangsa Karawang, U. (2024). *Perancangan Ulang Desain E-Campus Unsika Berdasarkan User Experience dengan Menggunakan Design Thinking*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12703>
- Citra Sabrina, V., Cahyo Wibowo, N., & Fitri Ana Wati, S. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Website Learning Management System Startup XYZ Dengan Metode User-Centered Design. *Media Online*, 4(6), 2754–2762. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1886>
- Cory Zarkasi, A., & Sari Wardani, A. (2022). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART FRAMEWORK*. 6(2). <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179>
- Dwi Suharminto, B., Silla Qadirah, M., Adjie, Me. S., Bina Darma, U., Jenderal Yani No, J. A., Selatan, S., & Universitas Bina Darma, I. (2022). *UJI KUALITAS WEBSITE INDONESIA MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*. 16(1). <https://doi.org/10.47111/JTI>
- Fadli, B., Ramadlan, N., Wulandari, S., Hajar, R. R., Sejati, P., & Suhendar, A. (2024). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada Sistem Perpustakaan Sekolah Berbasis Android. *Media Online*, 4(5), 2430–2441. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1803>
- Fania, A., & Sri Handayani, F. (2024). ANALISIS USABILITAS APLIKASI MAGANG RRI PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE REGRESI LINIER BERGANDA. *TEKNOMATIKA*, 14(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.61423/teknomatika.v14i01.676>

- Ghozali, M. I., Murti, A. C., & Muzid, S. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Analisis Penggunaan Metode User-Centered Design dalam Peningkatan Akseptabilitas SIMPELMAS. *Media Online*, 4(2), 1200–1206. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1317>
- Habibana Apias Risky, Dede Irmayanti, & Moch Hafid Totohendarto. (2023). *REDESIGN UI/UX APLIKASI MOBILE MY PERTAMINA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6965>
- Harumsari, P., & Nawwar Fikri, H. (2024). RANCANG INTERFACE UI / UX E-LEARNING BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (STUDI KASUS SDN PASIR KAMUNING II). Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 5). <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10960>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419. <https://doi.org/10.36835/attalim>
- Isnainrajab, I., Hadi Wijoyo, S., & Perdanakusuma, A. R. (2020). *Evaluasi Usability Pada Aplikasi PermataMobile X Dengan Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale(SUS)* (Vol. 4, Nomor 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Karaman, J., Miya Gunawan, P., Firdhossiah, S., Mustikasari Mahardhika Fitriani, L., & Indriati, R. (2024). Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo. Dalam *Journal of Computer Science and Information Technology E-ISSN* (Vol. 4, Nomor 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.47065/explorer.v4i1.818>
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widian, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Kurniawan, R. A., Firliana, R., & Wardani, A. S. (2024). *Desain UI Dan UX Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan Metode Design Thinking*. 355–364. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i7.764>

- Mahfudh, A. A., & Saputra, W. R. (2022). Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 4(2), 255–262. <https://doi.org/https://doi.org/10.46772/intech.v4i02.885>
- Maulana Alja, F., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2024). PERANCANGAN UI/UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). Dalam *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN (Vol. 6, Nomor 1).* <https://doi.org/https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1669>**
- Mufti Prasetyo, S., & Ariestia, F. A. (2023). *Mengenal User Interface dan User Experience dalam Dunia Desain dan Teknologi*. 2(10). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Multazam, M., Paputungan, I. V, & Suranto, B. (2020). *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design*. <https://doi.org/225713670>
- Patmalasari1, D., & Dwi, A. (t.t.). Analisis Kepuasan Pengguna Layanan Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Model UTAUT. *JEISBI*, 02, 2021. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jeisbi.v2i2.39559>
- Rifai, M., & Akbar, M. (2020). Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android. Dalam *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika* (Vol. 1, Nomor 4). <https://doi.org/https://doi.org/10.47747/jpsii.v1i4.552>
- Rinaldy Leonard, V., Zaman, B., Bahri, S., Informatika, T., & Kharisma Makassar, S. (2022). PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE LELANGYUK MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN. *JTRISTE*, 9(1), 31–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.55645/jtriste.v9i1.362>
- 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>**
- Rizal, M. K., Indriati, R., & Wardani, A. S. (2024). PENGEMBANGAN UI/UX WEBSITE STUDIO FOTOGRAFI. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 5). <https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10690>**
- Saputra, D. A., & Andriyanto, T. (2022). Analisis Kualitas Website Sistem Informasi Akademik Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Research : Journal of Computer*, 5(1), 17–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.25273/research.v5i1.9350>

- Subhiyakto, E. R., Astuti, Y. P., & Umaroh, L. (2021). *Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/konstelasi.v1i1.4266>
- Sudaryanto, A., Oskash Ivaldy, A. R., Nurindiyani, A. K., & Safrodin, M. (2025). Pengujian UI / UX Game Genshin Impact Menggunakan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 7(2), 277–283. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v7i2.1925>
- 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>
- Wibisono, R. M., Sucipto, S., & Wardani, A. S. (2024). Rekomendasi Kepuasan E-Learning Menggunakan Metode Weighted Product. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v3i1.440>
- Wicak, A., Gamas, M., Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, N., Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022). *Bulletin of Information Technology (BIT) 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>
- Yoga, V., & Ardhana, P. (2021). Pengujian Usability Aplikasi Halodoc Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). Dalam *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda* (Vol. 9). <https://doi.org/https://doi.org/10.37824/jkqh.v9i2.2021.311>