

**PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PEMESANAN WARUNG SEBLAK
TEH YAYAH MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

SKRIPSI

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



Oleh :

Dymarconnik Eskha Helen

NPM : 2213030104

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

2026

Skripsi oleh :

Dymarconnik Eskha Helen

NPM : 2213030104

Judul :

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PEMESANAN WARUNG SEBLAK
TEH YAYAH MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

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

Tanggal : 05 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Sucipto, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0721029101

Pembimbing II



Anita Sari Wardani, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0713018402

Skripsi oleh :

Dymarconnik Eskha Helen

NPM : 2213030104

Judul :

**PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* PEMESANAN WARUNG SEBLAK
TEH YAYAH MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN***

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Sistem Informasi FTIK UN PGRI Kediri

Tanggal : 23 Juni 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | | |
|--------------|-----------------------------------|---------|
| 1. Ketua | : Dr. Sucipto, S.Kom, M.Kom | [.....] |
| 2. Penguji 1 | : Dwi Harini, S.Si, M.M | [.....] |
| 3. Penguji 2 | : Anita Sari Wardani, S.Kom M.Kom | [.....] |

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu
Komputer



Dr. Sulistiono, M.Si
NIDN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dymarconnik Eskha Helen
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 27 Desember 2004
NPM : 2213030104
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, 22 Juni 2026

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a portion of a 10,000 Indonesian Rupiah banknote. The banknote is pink and white, with the number '10000' clearly visible. The signature is stylized and covers the right side of the note.

Dymarconnik Eskha Helen

NPM : 2213030104

MOTTO

Seperti sebuah pendakian, beberapa hal memang tidak selesai hanya dengan dijalani saja. Dia butuh didoakan lebih khidmat lagi, diteriakan lebih lantang lagi, dan disyukuri lebih banyak lagi.

Pendakibudiman

ABSTRAK

Dymarconnik Eskha Helen : Perancangan UI/UX *Website* Pemesanan Warung Seblak Teh Yayah Menggunakan Metode *User centered design*, Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci : *User interface*, *User experience*, *User centered design*, *Website* Pemesanan, UMKM.

Transformasi digital mendorong pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk mengadaptasi kanal digital agar tetap kompetitif dan menjangkau pelanggan baru. Warung Seblak Teh Yayah sebagai UMKM kuliner menghadapi tantangan unik dalam menyajikan katalog menu paket yang beragam serta penentuan level kepedasan yang banyak ke dalam antarmuka digital, di mana platform umum sering kali gagal menyajikan variasi menu tersebut secara efisien sehingga membingungkan pelanggan saat memesan. Oleh karena itu, kebutuhan akan antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang baik menjadi aspek krusial untuk mengatasi hambatan pemilihan menu pada warung tradisional ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan menghasilkan prototipe *User interface* (UI) dan *User experience* (UX) *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah yang telah teruji *usability*-nya serta mampu memfasilitasi proses *customization* menu dengan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User centered design* (UCD) yang menempatkan pengguna sebagai pusat proses pengembangan melalui tahapan memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, merancang solusi desain, hingga melakukan evaluasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode UCD berhasil diterapkan dengan menghasilkan prototipe *website high-fidelity* yang mencakup fitur halaman *login*, *homepage*, detail menu, keranjang pesanan, *checkout*, riwayat pesanan, dan halaman tentang kami. Berdasarkan hasil pengujian *usability testing* menggunakan kuesioner skala Likert terhadap 51 responden, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 85% yang menempatkan sistem ini masuk ke dalam kategori Sangat Baik.

Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa prototipe *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah memiliki tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, navigasi, dan kenyamanan yang tinggi sehingga mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif. Limitasi dari penelitian ini adalah perancangan baru terbatas pada tahap evaluasi desain maket (*prototype*) interaktif dan belum diimplementasikan ke dalam kode pemrograman nyata (*coding*). Pengembangan penelitian selanjutnya disarankan untuk merealisasikan desain ini ke tahap produksi menggunakan *framework web* modern serta melakukan pengujian ulang secara iteratif dengan mengombinasikan metode kualitatif guna menyempurnakan aspek transisi antarhalaman.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan Kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Perancangan UI/UX *Website* Pemesanan Warung Seblak Teh Yayah 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 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 Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Sucipto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Sucipto, M.Kom. dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Anita Sari Wardani, S.Kom M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah banyak memberikan masukan, saran, dan bimbingan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Diri saya sendiri, yang telah berusaha dengan sungguh-sungguh, tetap bertahan, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai proses, tantangan, serta rasa lelah selama penyusunan skripsi ini.
7. Kedua orang tua dan kakak perempuan, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral maupun material, serta menjadi sumber semangat terbesar dalam setiap langkah yang ditempuh.
8. Perpustakaan Bank Indonesia Kediri, yang menyediakan tempat dan suasana yang nyaman serta kondusif sehingga mendukung penulis dalam mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman terdekat penulis, yang telah memberikan dukungan moral serta mengajak penulis untuk beristirahat sejenak dari rutinitas, sehingga

membantu menjaga semangat dan suasana hati selama penyusunan skripsi ini.

Kediri, 05 Juni 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dhelen' with a stylized flourish at the end.

Dymarconnik Eskha Helen

NPM : 2213030104

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II	6
KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	6
A. Kajian Teori	6
1. Analisis.....	6
2. <i>User interface</i>	7
3. <i>User experience</i>	7

4. Prinsip Desain UI/UX pada <i>Website</i> Pemesanan	8
5. <i>Usability testing</i>	9
6. Metode <i>User centered design</i> (UCD).....	10
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	11
C. Kerangka Berpikir	14
D. Hipotesis.....	15
BAB III.....	17
METODE PENELITIAN	17
A. Alur Penelitian	17
1. Identifikasi Masalah	17
2. Pengumpulan Kebutuhan Pengguna.....	17
3. Studi Literatur.....	18
4. Perancangan Metode UCD	18
5. Hasil dan Kesimpulan	19
BAB IV	20
HASIL DAN PEMBAHASAN	20
A. Data Hasil Penelitian.....	20
1. Hasil Observasi dan Wawancara Pengguna	20
2. Analisis Kebutuhan Pengguna.....	21
3. Perancangan <i>User interface</i> dan <i>User experience</i>	22
BAB V.....	39
PENUTUP.....	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>User centered design</i> (UCD).....	10
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	15
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	17
Gambar 4.1 <i>User flow</i>	22
Gambar 4.2 Wireframe <i>Login</i>	23
Gambar 4.3 Wireframe Beranda	24
Gambar 4.4 Wireframe Detail Menu	25
Gambar 4.5 Wireframe Riwayat Pesanan	26
Gambar 4.6 Wireframe Keranjang Pesanan.....	26
Gambar 4.7 Wireframe <i>Checkout</i>	27
Gambar 4.8 Wireframe Tentang Kami.....	28
Gambar 4.9 <i>Style guide</i>	29
Gambar 4.10 Mockup Halaman <i>Login</i>	30
Gambar 4.11 Mockup Halaman Beranda.....	30
Gambar 4.12 Mockup Halaman Detail Menu	31
Gambar 4.13 Mockup Halaman Keranjang Pesanan	32
Gambar 4.14 Mockup Halaman <i>Checkout</i>	32
Gambar 4.15 Mockup Halaman Riwayat Pesanan.....	33
Gambar 4.16 Mockup Halaman Tentang Kami	33
Gambar 4.17 <i>Prototype</i>	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hipotesis Penelitian	16
Tabel 4.1 kebutuhan fungsional	21
Tabel 4.2 kebutuhan non-fungsional.....	21
Tabel 4.3 Skenario Pengujian	36
Tabel 4.4 Hasil Pengujian	37
Tabel 4.4 (Lanjutan Hasil Pengujian)	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Siakad2	44
Lampiran 2. Surat Keterangan Bebas Similarity.....	45
Lampiran 3. Halaman Awal Cek Similarity.....	46
Lampiran 4. Bukti <i>Screenshot</i> Artikel Submit.....	46
Lampiran 5. Berita acara Ujian Skripsi.....	47
Lampiran 6. Lembar Revisi Ujian Skripsi	48

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan akses internet telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dengan layanan sehari-hari, termasuk dalam pemesanan makanan. Transformasi *digital* mendorong pelaku usaha kecil dan menengah (UMKM) untuk mengadaptasi kanal *digital* agar tetap kompetitif dan menjangkau pelanggan baru (Aditia Prayoga & Ratih Dewi, 2023). Di saat yang sama, konsumen semakin mengharapkan proses pemesanan yang cepat, mudah, dan andal melalui *website* atau aplikasi. Oleh karena itu, kebutuhan akan antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang baik menjadi aspek penting dalam implementasi layanan pemesanan *online*. Kajian ini memulai dari kondisi makro perubahan perilaku konsumen hingga kebutuhan teknis untuk menghadirkan layanan *digital* pada warung tradisional.

Dalam konteks platform *digital*, *User experience* (UX) memegang peranan vital dalam menentukan keberhasilan sebuah sistem. UX yang baik tidak hanya berarti tampilan yang menarik, tetapi juga memastikan kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan *website* (Sulastri et al., 2024). Konsumen *online* cenderung meninggalkan situs yang memiliki proses pemesanan rumit, waktu loading lambat, atau navigasi yang membingungkan. Oleh karena itu, investasi pada perancangan UX yang optimal dapat secara langsung meningkatkan tingkat konversi, loyalitas pelanggan, dan citra positif merek Warung Seblak Teh Yayah. Sebuah *website* pemesanan harus mampu memberikan pengalaman yang mulus dan menyenangkan dari awal hingga akhir proses transaksi.

Sejalan dengan pentingnya UX, *User interface* (UI) yang dirancang dengan baik adalah jembatan utama antara pengguna dan sistem. UI yang efektif harus intuitif, konsisten, dan menarik secara visual, memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan tugas pemesanan tanpa hambatan berarti (Sulastri et al., 2024). Desain UI yang buruk, seperti tata letak yang berantakan atau penggunaan warna yang tidak harmonis, dapat menciptakan kebingungan dan frustrasi pengguna. Untuk Warung Seblak Teh Yayah, UI harus secara jelas menampilkan menu, harga, opsi *customization*, dan langkah-langkah *checkout* dengan terstruktur. Kualitas

visual dan interaksi yang halus pada UI akan menjadi faktor penentu kemudahan navigasi dan pengambilan keputusan konsumen.

Meskipun *digitalisasi* menawarkan banyak keuntungan, UMKM kuliner tradisional sering menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan platform *online* yang efektif. Warung Seblak Teh Yayah adalah UMKM kuliner yang terkenal dengan variasi menu paket dan tingkat kepedasan yang beragam, mulai dari level standar hingga level ekstrem. Karakteristik ini menghasilkan sejumlah besar pilihan menu yang harus disajikan secara informatif dan ringkas dalam antarmuka *digital*. Sayangnya, banyak platform umum gagal menyajikan katalog menu yang banyak ini secara efisien, menyebabkan pelanggan *online* kesulitan membandingkan atau menemukan menu yang diinginkan. Diperlukan pendekatan perancangan yang fokus pada struktur informasi yang jelas untuk mengatasi hambatan pemilihan menu ini (Dinata et al., 2023).

Metode *User centered design* (UCD) merupakan kerangka kerja perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses pengembangan. UCD memastikan bahwa segala keputusan desain didasarkan pada pemahaman mendalam mengenai kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna yang sesungguhnya. Metode ini melibatkan pengguna secara aktif melalui tahapan seperti empati, pendefinisian kebutuhan, perancangan prototipe, hingga pengujian berulang (D. S. Nugroho & Nugroho, 2024). Dengan mengadopsi UCD, perancangan *website* Warung Seblak Teh Yayah dapat menghasilkan solusi UI/UX yang tidak hanya fungsional tetapi juga *highly usable* dan *user-friendly*. Penerapan UCD secara sistematis menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman pemesanan yang paling optimal dan memuaskan.

Pentingnya metode UCD dalam perancangan sistem telah banyak didukung oleh penelitian-penelitian akademis dalam lima tahun terakhir. Penerapan *User centered design* (UCD) mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi penggunaan platform *e-commerce* UMKM (Rizky et al., 2025). Tahap pengujian prototipe pada UCD sangat krusial untuk mengidentifikasi *usability issues* sebelum sistem diluncurkan ke publik (Aditia Prayoga & Ratih Dewi, 2023). Produk *digital* yang dirancang menggunakan UCD juga terbukti menghasilkan Tingkat kepuasan pengguna yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional (D. S. Nugroho &

Nugroho, 2024). Temuan ini menegaskan bahwa UCD merupakan pendekatan yang relevan dan tepat digunakan dalam perancangan *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah yang berfokus pada kenyamanan dan kepuasan pelanggan.

Fokus utama penelitian ini adalah mengatasi tantangan unik dari Warung Seblak Teh Yayah, yaitu penyajian katalog menu paket yang beragam dalam antarmuka *digital* yang sederhana. Desain *website* harus secara spesifik mengakomodir alur pemilihan menu yang banyak dan penentuan level kepedasan dalam format yang cepat dan *error-free*. Perancangan UI/UX akan difokuskan untuk memecahkan masalah navigasi dan kebingungan pengguna dalam memilih di antara banyak opsi menu yang ada. Dengan menerapkan UCD, penelitian ini akan menghasilkan *wireframe* dan *mockup* yang teruji, memastikan bahwa elemen visual dan interaksi dapat mendukung kebutuhan spesifik pemesanan seblak dengan efisien (Dinata et al., 2023). Perancangan yang baik ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan pengguna dalam menemukan dan memesan menu favorit mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, ditemukan adanya kebutuhan mendesak untuk merancang platform *digital* yang dapat meningkatkan pengalaman pemesanan Warung Seblak Teh Yayah. Permasalahan utama yang akan dijawab adalah bagaimana merancang UI/UX *website* pemesanan yang intuitif dan *user-friendly* dengan mengaplikasikan seluruh tahapan Metode *User centered design*. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan prototipe UI/UX *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah yang telah teruji *usability*-nya dan mampu memfasilitasi proses *customization* menu dengan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan solusi *digitalisasi* yang berdampak nyata pada peningkatan efisiensi bisnis dan kepuasan pelanggan Warung Seblak Teh Yayah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini:

1. Pelanggan membutuhkan alur pemesanan yang lebih ringkas dan jelas, terutama dalam memilih paket menu dan level pedas, karena informasi menu belum disajikan secara terstruktur dalam satu alur pemesanan.

2. Pelanggan membutuhkan akses informasi menu yang lebih mudah diakses karena informasi menu belum tersedia dalam satu media digital yang terstruktur dan dapat diakses secara mandiri.
3. Diperlukan pendekatan desain berbasis pengguna (*User centered design*) agar rancangan *User interface* dan *User experience website* pemesanan dapat disusun secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna Warung Seblak Teh Yayah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan *User interface* (UI) dan *User experience* (UX) *website* pemesanan Warung Seblak Teh Yayah menggunakan metode *User centered design* (UCD), tanpa mencakup tahap implementasi backend atau sistem nyata.
2. Pembuatan prototipe dibatasi menggunakan tools *Figma*, sehingga hasil penelitian berupa rancangan tampilan dan alur interaksi, bukan aplikasi fungsional.
3. Pengujian desain dilakukan melalui *usability testing* dengan melibatkan sampel pengguna yang mewakili target user, dan pengumpulan data dilakukan menggunakan *Google Form*.

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari hasil identifikasi dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan pengguna terkait penyajian informasi menu dapat diidentifikasi untuk menghasilkan rancangan *User interface* dan *User experience* yang sesuai?
2. Bagaimana perancangan UI/UX dapat mempermudah alur pemesanan sesuai dengan pola perilaku pelanggan Warung Seblak Teh Yayah?
3. Bagaimana tingkat *usability prototype website* pemesanan yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna terkait penyajian informasi menu untuk menghasilkan rancangan *User interface* (UI) dan *User experience* (UX) yang sesuai dan informatif.
2. Merancang UI/UX *website* pemesanan yang dapat menyederhanakan dan mempermudah alur pemesanan agar sesuai dengan pola perilaku pelanggan Warung Seblak Teh Yayah.
3. Mengukur tingkat *usability* dari *prototype website* pemesanan yang telah dirancang untuk memastikan sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Mempermudah penyajian informasi menu dan alur pemesanan agar lebih jelas dan mudah dipahami.
2. Membantu proses pemesanan menjadi lebih nyaman dan terarah melalui rancangan UI/UX yang terstruktur.
3. Memberikan gambaran tampilan informasi pesanan yang rapi dan mudah dipahami oleh pemilik warung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia Prayoga, A., & Ratih Dewi, Y. (2023). Sistem Informasi Penjualan Makanan Berbasis Web Menggunakan Metode *User centered design*. *Teknik Dan Multimedia*, 1(2), 300–308.
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/Biner/article/view/2958>
- Alja, F. M., Daniati, E., Ristyawan, A., & Kunci, K. (2024). *PERANCANGAN UI / UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) Abstraksi Keywords : Pendahuluan Tinjauan Pustaka Metode Penelitian*. 6(1), 93–102.
- Aryansyah, D. F., Sokibi, P., & Fahrudin, R. (2023). Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Design Thinking Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 2(1), 128–135.
<https://doi.org/10.70247/jumistik.v2i1.19>
- Aziza, R. F. A. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY: Studi Kasus Aplikasi Asisten Keuangan Personal. *Information System Journal*, 3(2), 6–10.
<https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/infos/article/view/420>
- Azzadin, M. H., Fadilah Akbar, R., & Yaqin, M. A. (2024). Evaluation of *User experience* of Online Food Ordering Applications Using the Usability Method. *Journal of Computing and Data Science (JOCDas)*, 2(2), 33–39.
- Bourne, J. R. (2024). *User interface Design*. *Object-Oriented Engineering*, 4, 133–173. <https://doi.org/10.4324/9781003571889-9>
- Dinata, P. Z., Urwah, M. A., Rahmawan, M. R., & Junaeti, E. (2023). Perancangan UI/UX Web e-Commerce ‘Hallo Coffee’ Menggunakan Metode *User centered design*. *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 45–58.
<https://doi.org/10.37905/jji.v5i1.17511>
- Fathurrahman, M. I., & Sumarsono, S. (2024). Penerapan Prinsip Desain Antarmuka dalam Evaluasi *User interface* dan *User experience* E-Learning.

- Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 8(2), 171–181.
<https://doi.org/10.31603/komtika.v8i2.11689>
- Fauziah, Y., Melisa, K., & Jayadianti, H. (2024). *User centered design Method Approach for User experience Analysis of Food Delivery Application* (Number Icai3s 2023). Atlantis Press International BV. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-366-5_24
- Hamidli, N. (2023). *Introduction_to_UI_UX_Design_Key_Concept*. 1–18.
- Hanafi, D., Anung Prabadhi, I., & Boy Hertantyo, G. (2025). Perancangan Desain *User interface/User experience* : Systematic Literature Review. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), 4665–4671.
<https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13782>
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna Dan Prinsip Desain *User interface* (Ui) Dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 105–119. <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Hidayatuloh, S., & Zalfayana, N. (2023). *Usability testing* Pada Website Bisnis PIKAPP Indonesia Dengan Kuesioner Nielsen Attributes Of Usability (NAU). *Tekinfo Jurnal Bidang Teknik Industri Dan Teknik Informatika*, 24(1), 8–19.
<https://doi.org/10.37817/tekinfo.v24i1.2790>
- Indriati, R., Muzaki, M. R., Muzaki, M. N., & Informasi, S. (2022). *DESAIN UI / UX RINGKES MOBILE : APLIKASI SKRINING KESEHATAN BERBASIS UCD*. 569–576.
- ISO. (2019). *INTERNATIONAL STANDARD interactive systems iTeh STANDARD iTeh STANDARD PREVIEW. 2019*.
- Lim, C., Sumarlie, A. C., Fernando, F., & Haris, D. A. (2021). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi “Jikan” Dengan Metode *User centered design*. *Computatio : Journal of Computer Science and Information Systems*, 5(1), 16.
<https://doi.org/10.24912/computatio.v1i1.12992>
- Lund, A. M. (2001). *Measuring Usability with the USE Questionnaire*. Retrieved March 03, 2015. 8(January 2001), 3–6.

- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*.
<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Nugroho, A., Pranata, D. A., Indriati, R., & Informasi, S. (2024). *Desain UI / UX E-Commerce Menggunakan Aplikasi Figma*. 8, 413–422.
- Nugroho, D. S., & Nugroho, A. (2024). Evaluasi dan Analisis UI/UX Website Teak Tree Eatery & Living Menggunakan Metode UCD. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 8(2), 297–305.
<https://doi.org/10.35870/jtik.v8i2.1668>
- Pratama, M. A. T., & Cahyadi, A. T. (2020). Effect of User interface and User experience on Application Sales. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 879(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/879/1/012133>
- Ramadhan, S. L. (2021). Perancangan User experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 287–298.
<https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.633>
- Rizky, A., Ramadhana, T., Wahyuni, S., Informasi, T., Pembangunan, U., Budi, P., & Online, P. (2025). *Perancangan UI / UX Website Sakiverse Dengan Metode User-Centered Design Dalam Meningkatkan Kemudahan Penjualan Produk Pakaian*. 14(September), 1519–1533.
- Sabandar, V. P., Sussolaikah, K., & Roring, R. S. (2022). Penerapan User-Centered Design Method Guna Pembaruan Substansi Terhadap Informasi dan Data-Data pada Website. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(1), 116–127. <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2526>
- Sucipto, Aviva, M. S., & Wardani, A. S. (2025). *PERANCANGAN UI E-LEARNING SEKOLAH MENENGAH ATAS MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN*. 19(2), 217–232.
- Sulastri, E. N., Yudha, D. S., & Efrat, A. R. (2024). Penerapan Metode User centered design Pada Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Marketplace Catering. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3), 2201–2209.

<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4702>

- Wardani, A. S., Wicak, A., Gamas, M., Wardani, A. S., Firliana, R., & Muzzaki, M. N. (2022). *Desain User interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma*. 3(4), 281–288.
- Yahya, M. A., Wahyuningrum, T., & Prasetyo, N. A. (2022). Perancangan Prototype Aplikasi Mobile PlayKids Menggunakan *User experience Lifecycle* dan *Usability testing* (USE Questionnaire). *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 3(1), 169–178.
- Yasmin, A. F., Nugraha, B., & Ridwan, T. (2024). Perancangan Ui/Ux Sistem Absensi Umkm Indomom Food Berbasis Web Menggunakan Gis Dengan Metode Ucd. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3s1.5214>
- Yudarmawan, R. A., Kompiang, A. A. K. O., & Arsa, D. M. S. (2020). Perancangan *User interface* dan *User experience* SIMRS pada Bagian Layanan. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 1(2), 222–233. <https://www.neliti.com/id/publications/351388/>