

PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS MY-SKRIPSI DENGAN METODE DESIGN THINKING

Hafidh Sadad; Husni Thamrin

**Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika,
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Dalam era informasi digital yang berkembang pesat, situs akademik seperti "My Skripsi" menjadi alat penting bagi mahasiswa untuk menyajikan tugas akhir. Namun, seringkali situs ini tidak memenuhi harapan pengguna dalam hal tampilan dan interaksi antarmuka pengguna (UI). Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan melakukan perancangan ulang UI menggunakan metode Design Thinking. Metode ini dipilih karena pendekatannya yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna, empati, dan proses iteratif dalam merancang solusi inovatif. Penelitian ini mengidentifikasi masalah utama pada situs "My Skripsi" seperti tampilan yang tidak intuitif dan kurang menarik. Melalui tahapan Design Thinking yang meliputi Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, penelitian ini berusaha meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa perancangan ulang UI dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, navigasi yang lebih mudah, dan tampilan visual yang lebih menarik. Dengan demikian, situs "My Skripsi" menunjukkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih optimal dan mendukung proses akademik secara lebih efektif.

Kata Kunci: Perancangan ulang UI, Design Thinking, Tampilan antarmuka pengguna (UI)

Abstract

In the rapidly evolving era of digital information, academic websites like "My Skripsi" have become essential tools for students to present their theses. However, these websites often fail to meet user expectations in terms of user interface (UI) appearance and interaction. This study aims to address this issue by redesigning the UI using the Design Thinking method. This method is chosen because of its approach that focuses on a deep understanding of user needs, empathy, and an iterative process in designing innovative solutions. This study identifies the main problems on the "My Skripsi" website, such as an unintuitive and unattractive appearance. Through the Design Thinking stages which include Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, this study strives to improve user effectiveness and satisfaction. The results show that UI redesign can provide a better user experience, easier navigation, and a more attractive visual appearance. Thus, the "My Skripsi" website shows that it can meet user needs more optimally and support the academic process more effectively.

Keywords: UI redesign, Design Thinking, User interface display (UI)

1. PENDAHULUAN

Dalam era informasi digital yang berkembang pesat, website menjadi salah satu alat utama dalam menyajikan informasi, berbagi pengetahuan, dan memfasilitasi interaksi antara individu, lembaga pendidikan, dan dunia luar. Penggunaan website dalam konteks akademik, termasuk tugas akhir seperti skripsi, semakin umum. Namun, seringkali website akademik masih belum memenuhi harapan penggunaannya, terutama dalam hal tampilan antarmuka pengguna (UI) (Arisa et al., 2023).

Website "My Skripsi" merupakan salah satu contoh website akademik yang digunakan oleh mahasiswa untuk mencatat aktivitas terkait tugas akhir mulai dari pendaftaran, pengisian log book sampai ujian. Namun, dalam pengembangan dan pengoperasiannya, website ini menghadapi beberapa masalah dalam hal navigasi yang kurang intuitif dan kurangnya daya tarik visual yang mempengaruhi pengalaman pengguna. Berdasarkan wawancara awal dengan 2 dosen dan 5 mahasiswa, ditemukan bahwa sebagian besar responden merasa kesulitan dalam navigasi dan menganggap tampilan visual website kurang menarik. Oleh karena itu, perancangan ulang antarmuka pengguna (UI) dari website "My Skripsi" menjadi sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna (Imana & Nugroho, 2023).

Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif dalam merancang kembali UI dengan berfokus pada kebutuhan pengguna adalah metode Desain Thinking. Desain Thinking adalah suatu pendekatan yang mengutamakan pemahaman mendalam tentang pengguna, empati, serta proses iteratif dalam merancang solusi yang inovatif (Yasmine & Atmojo, 2022). Dengan menerapkan metode Desain Thinking, perancangan ulang UI website "My Skripsi" memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik (Shirvanadi et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan awal peneliti terhadap sistem *MySkripsi* memiliki beberapa masalah yang perlu dilakukan perancangan ulang seperti UI yang kurang konsisten pada tampilan warna awal sebelum masuk ke *MySkripsi* dan kurang mengikuti perkembangan tampilan website sekarang. Permasalahan yang terdapat pada *MySkripsi* yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah kurangnya efektivitas dan kualitas UI dalam website "My Skripsi." Beberapa masalah yang mungkin muncul dalam UI saat ini meliputi ketidakintuitifannya, tampilan yang kurang menarik, serta ketidaksesuaian dengan berbagai perangkat pengguna. Oleh karena itu, perancangan ulang UI dengan metode Desain Thinking diharapkan dapat mengatasi permasalahan ini.

Penelitian yang sama terkait perancangan UI/UX pernah dilakukan oleh Herfandi dkk pada tahun 2022. Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan melakukan perancangan desain secara tampilan antarmuka pengguna pada sebuah produk digital berbasis website dengan menggunakan pendekatan design thinking untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam dan menghasilkan solusi desain yang lebih baik. Namun kurangnya penjelasan mengenai hasil dari tahap Test, seperti feedback dan evaluasi dari pengguna terhadap prototipe yang telah dibuat. Selain itu, tidak disebutkan juga mengenai langkah-langkah yang diambil untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan (Herfandi et al., 2022).

Penelitian yang sama terkait juga dengan perancangan UI/UX pernah dilakukan oleh Wardana dkk pada tahun 2022. Penelitian ini fokus pada desain ulang UI dan UX aplikasi mobile Siakadu Mahasiswa menggunakan metode Design Thinking. Para peneliti mengidentifikasi masalah melalui penelitian pengguna, studi literatur, dan menggunakan Skala Likert untuk kuesioner. Hasil

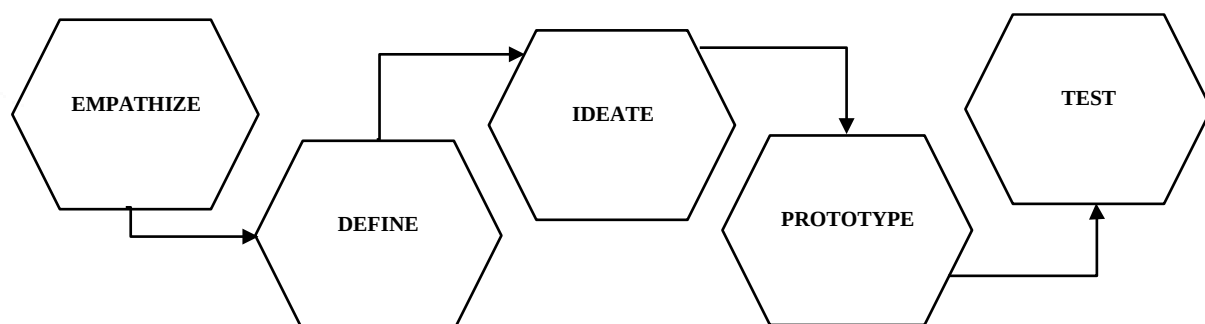
menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju dengan pernyataan, tetapi perlu meningkatkan jumlah responden untuk pengujian kegunaan. Para peneliti menyarankan penelitian tambahan untuk pemahaman yang lebih luas tentang masalah dan kebutuhan pengguna (Wardana & Prismana, 2022).

Penelitian yang sama terkait dengan perancangan ulang UI/UX juga pernah dilakukan oleh Hawari dkk pada tahun 2023. Jurnal ini membahas desain ulang UI/UX situs web untuk pengolahan limbah di startup XYZ, dengan fokus pada peningkatan kinerja dan kegunaan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan skor SEQ dan SUS. Kekurangannya adalah beberapa komponen desain antarmuka sulit digunakan, dan pengguna mengalami kebingungan dalam berinteraksi dengan elemen desain tertentu di situs web (Hawari et al., 2023).

Upaya perancangan ulang pada tampilan UI myskripsi bertujuan untuk menemukan, mengatasi, dan memperbaiki masalah UI. Terdapat banyak masalah UI yang terjadi misalnya, pemilihan warna yang kurang dan tampilan yang tidak menarik. Perancangan ulang dilakukan dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini diharapkan akan meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna dalam penggunaan website "My Skripsi" dengan merancang ulang antarmuka penggunaannya sehingga memungkinkan pengalaman pengguna yang lebih baik, navigasi yang lebih mudah, dan daya tarik visual yang lebih menarik (Zuldi & Fatmawati, 2023).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* (Gitya Yulianita et al., 2020) untuk merancang ulang antar muka pengguna (UI) dari website MySkripsi dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna dalam penggunaan website tersebut. Metode Desain Thinking dipilih karena pendekatan ini mengutamakan pemahaman mendalam tentang pengguna, empati, serta proses iteratif dalam merancang solusi yang inovatif (Haryuda et al., 2021).



Gambar 1 Metode Penelitian

Metode *Design Thinking* terdapat 5 tahapan yaitu, *Emphatize* (Empati) bertujuan untuk memahami pengguna dalam konteks produk yang dirancang melalui observasi dan penyebaran kuisioner dengan skenario yang diberikan pertama. Tahap kedua adalah *Define* (Penetapan),

bertujuannya untuk menentukan rumusan permasalahan sebagai tujuan utama penelitian(Lestari et al., 2022). Tahap ketiga *Ideate* (Ide), bertujuan untuk menghasilkan ide atau gagasan sebagai dasar pembuatan prototyping (Pratama & Indriyanti, 2023). Keempat, *Prototype* (Prototipe) yaitu desain awal produk yang akan dibuat agar dapat menemukan kesalahan secara dini dan memperoleh kemungkinan - kemungkinan baru(Darmawan et al., 2022). Terakhir adalah Uji coba. Uji coba dilakukan untuk mengumpulkan data dari berbagai respon pengguna atau melihat apakah aplikasi tersebut layak untuk dipakai atau tidak (Nabila & Wahyuni, 2022).

2.1 Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengguna website *MySkripsi*. Pengguna yang terlibat dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen yang pernah menggunakan website *MySkripsi*. Pengguna diwawancarai untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan dan permasalahan mereka dalam menggunakan website *MySkripsi*.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian akan dikumpulkan melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pengguna (*user*) dalam menggunakan website *MySkripsi*. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi pengguna dengan website *MySkripsi* serta pengujian prototipe antarmuka pengguna (UI) yang telah dibuat pada tahap *Prototype*(Razi et al., 2018).

2.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu hanya berfokus pada perancangan ulang UI website *MySkripsi* UMS. Keterbatasan lain adalah penelitian ini hanya melibatkan pengguna website *MySkripsi* dari UMS dari sisi mahasiswa. Alasan tidak melibatkan dosen atau biro skripsi adalah karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami dan meningkatkan pengalaman pengguna dari sisi mahasiswa, yang merupakan pengguna utama dari website tersebut. Namun, melibatkan perspektif dari dosen dan biro skripsi dapat menjadi rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut agar mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang kebutuhan dan harapan semua pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ulang UI website *MySkripsi* UMS dilakukan menggunakan metode pendekatan *Design Thinking*. Pengimplementasian tiap proses dalam metode *Design Thinking* dilakukan sesuai dengan prosedur tahapan pada metode tersebut, yang membuat perancangan ulang UI website *MySkripsi* UMS. Prosedur tahapan pada *Design Thinking* antara lain:

3.1 Empathize

Tahapan *Empathize* dilakukan dengan mencari permasalahan dan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, dilakukan observasi terhadap 2 dosen dan 5 mahasiswa. Hasil dari observasi tersebut didapatkan beberapa keluhan, antara lain:

1. Tampilan terlalu monoton dan tidak mengikuti perkembangan tampilan ui sekarang
2. Saran jika bisa ada fitur informasi yang berada di halaman utama mengenai mahasiswa itu di myskripsi harus bagaimana aja atau dikasih informasi alur mahasiswa bisa ngapain aja di website ini
3. Perpaduan warna pada tampilan kurang menarik, terutama pada halaman utamanya.
4. Pemilihan font dan penataan letak button lebih dirapikan lagi disusun dengan baik.

3.2 Define

Tahap kedua yang dilakukan adalah *Define*. Tahap ini digunakan untuk menganalisis masalah yang telah didapatkan penulis dari tahap *Emphatize*. Hasil dari analisis tahap *Define* didapatkan beberapa daftar kebutuhan pengguna *UI* website Myskripsi UMS yang akan digunakan sebagai acuan pada tahap selanjutnya, antara lain:

1. Memperbaiki tampilan ui terutama pada bagian halaman utama.
2. Mengganti warna pada tampilan agar menjadi lebih menarik dari sebelumnya.
3. Memperbaiki tata letak button dan pemilihan font agar tampilan iu lebih tertata.

3.3 Ideate

Tahap *Ideate* dilakukan berdasarkan hasil dari analisis tahap *Empathize* dan *Define*. Ide-ide yang akan dikembangkan bersumber dari daftar kebutuhan pengguna iu website myskripsi ums yang telah didapatkan oleh penulis melalui proses observasi. Ide-ide tersebutlah yang memungkinkan untuk dibuat prototype oleh penulis. Beberapa ide yang didapatkan penulis, antara lain:

1. Menambahkan informasi yang ditampilkan di halaman utama mengenai semua fitur dapat dilakukan dan diketahui melalui website myskripsi ums, sehingga mempermudah mahasiswa dalam menggunakan website tersebut.
2. Mengubah warna yang sesuai dengan halaman sebelumnya.
3. Menambahkan fitur yang menggambarkan atau menjelaskan perkembangan progress skripsi mahasiswa untuk setiap fakultas.
4. Menambahkan fitur konten tentang *customer service*, sehingga mempermudah mahasiswa apabila ingin mengetahui atau menanyakan sesuatu melalui *customer service*.
5. Memperbaiki *icon* dan tata letak teks pada tampilan halaman utama.

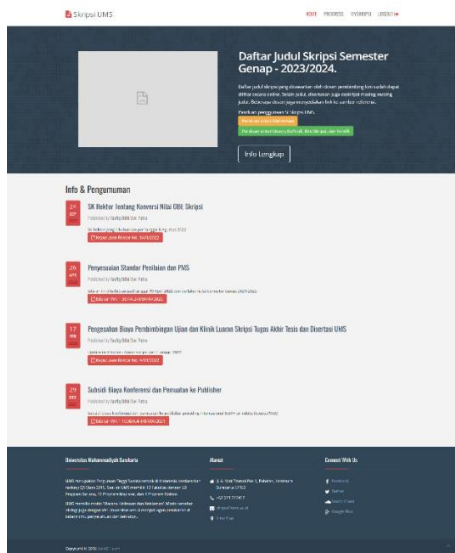
3.4 Prototype

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah *Prototype*. Tahap ini akan menghasilkan sebuah *design* antarmuka yang dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna website. Terdapat 11 tampilan website

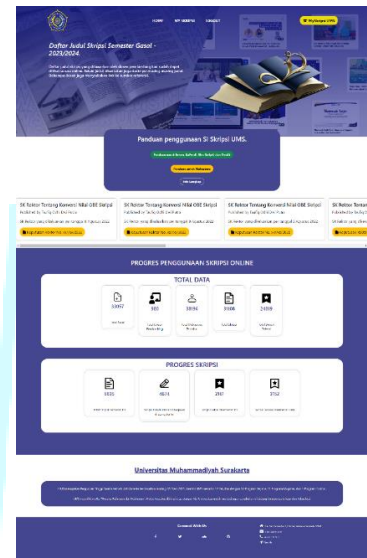
yang diperbaiki. Perbaikan dilakukan pada semua tampilan halaman website tersebut mengacu pada sudut pandang mahasiswa. Berikut merupakan beberapa tampilan *interface* hasil *design* ulang dari website Myskripsi.

3.4.1 Halaman menu utama dan menu progres

Halaman utama terlihat pada gambar 2 Halaman utama berisi menu navigasi di atas dan menampilkan pengumuman penting seperti konversi nilai OBE Skripsi. Halaman ini dirancang untuk memberi informasi terkini kepada mahasiswa terkait skripsi.



Gambar 2 tampilan halaman utama sebelum redesign

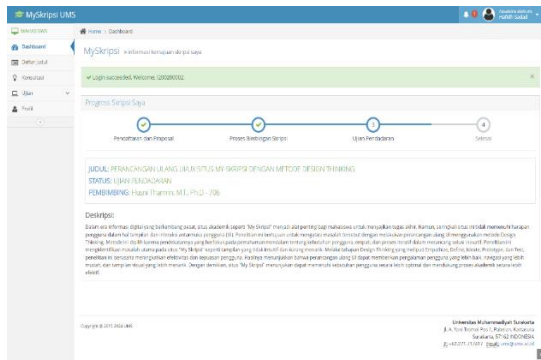


Gambar 3 tampilan halaman utama yang sudah redesign

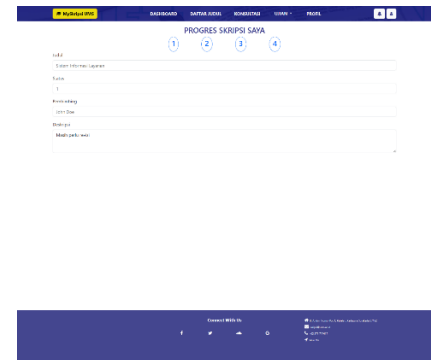
Pada tampilan halaman utama yang telah diperbarui terlihat pada gambar 3 terdapat beberapa elemen baru yang ditambahkan. Beberapa perubahan mencakup penambahan logo buku, pengubahan tata letak elemen, seperti bagian pengumuman yang sebelumnya disusun secara vertikal kini diubah menjadi horizontal dengan menggunakan slider. Selain itu, halaman progress yang sebelumnya terpisah kini digabungkan ke halaman utama. Tampilan juga diperbaiki dengan penambahan latar belakang dan perubahan warna agar terlihat lebih bersih dan rapi.

3.4.2 Halaman dashboard

Halaman dashboard sebelum di-redesign terlihat pada gambar 5 yang menunjukkan kemajuan skripsi dalam empat tahap: Pendaftaran dan Proposal, Proses Bimbingan Skripsi, Ujian Pendadaran, dan Selesai. Terdapat detail skripsi, termasuk judul, status ujian, dan nama pembimbing. Di sisi kiri, terdapat menu navigasi dengan opsi: Dashboard, Daftar Judul, Konsultasi, Ujian, dan Profil.



Gambar 4 tampilan halaman dashboard sebelum redesign

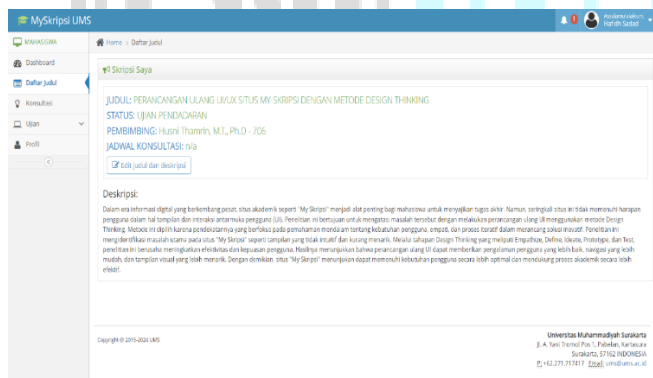


Gambar 5 tampilan halaman dashboard yang sudah redesign

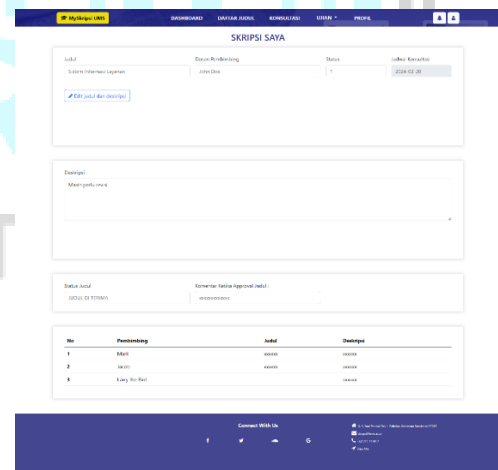
Tampilan dashboard yang di-redesign terlihat pada gambar 5 yang menampilkan informasi progres skripsi mahasiswa dengan desain bersih dan terorganisir. Menu navigasi di bagian atas mencakup "Dashboard", "Daftar Judul", "Konsultasi", "Ujian", dan "Profil". Informasi progres skripsi meliputi judul, status, pembimbing, dan deskripsi. Desain menggunakan warna biru dan putih untuk kesan profesional dan mudah dibaca.

3.4.3 Halaman daftar judul

Halaman daftar judul sebelum re-design terlihat pada gambar 6 merupakan halaman yang menginformasikan judul, status skripsi, calon pembimbing dan jadwal konsultasi serta table yang menunjukan pembimbing, judul dan deskripsi dari berbagai pembimbing.



Gambar 6 halaman daftar judul sebelum redesign

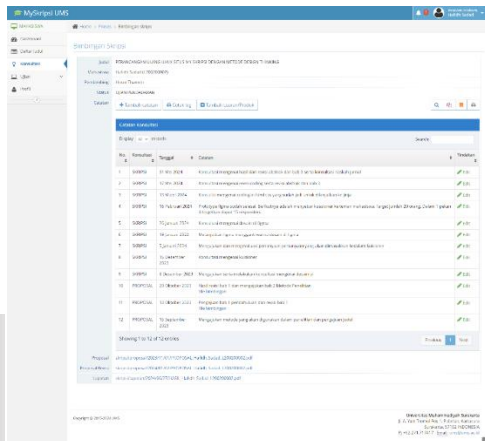


Gambar 7 halaman daftar judul yang sudah redesign

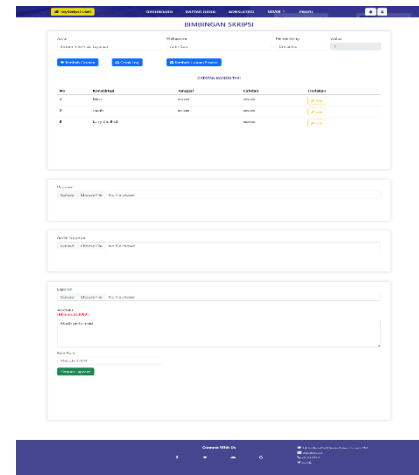
Tampilan halaman daftar judul setelah di-redesign terlihat pada gambar 7 yang menampilkan menu navigasi di atas dan informasi skripsi di tengah. Detail skripsi mencakup judul, dosen pembimbing, status, jadwal konsultasi, deskripsi, dan status judul. Ada tabel daftar pembimbing di bagian bawah. Desainnya modern dan bersih dengan warna biru dan putih.

3.4.4 Halaman konsultasi

Halaman bimbingan skripsi terlihat pada gambar 8 menampilkan daftar catatan konsultasi antara mahasiswa dan dosen pembimbing. Fitur yang tersedia meliputi penambahan catatan baru, pencetakan log, serta penambahan luaran atau produk. Pengguna dapat melihat dan mengedit catatan yang ada.



Gambar 8 halaman konsultasi sebelum redesign

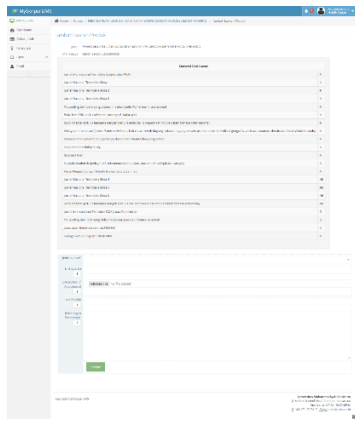


Gambar 9 halaman konsultasi yang sudah redesign

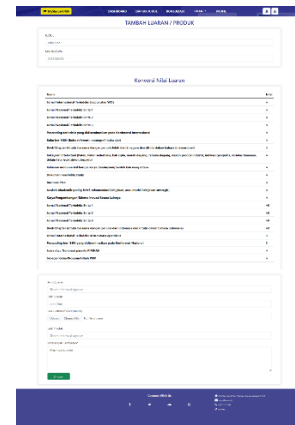
Redesain halaman bimbingan skripsi terlihat pada gambar 9 yang menampilkan tampilan yang lebih bersih dan terorganisir. Penggunaan ruang putih yang lebih banyak membuat halaman lebih mudah dibaca dan navigasi lebih intuitif. Tombol-tombol untuk menambahkan catatan, mencetak log, dan menambah luaran/produk sekarang lebih menonjol dan mudah diakses. Tabel catatan konsultasi ditata dengan rapi dan sederhana, memudahkan pengguna untuk melihat dan mengedit catatan. Bagian untuk mengunggah proposal, revisi proposal, dan laporan juga ditata dengan jelas, dengan instruksi yang spesifik untuk membantu pengguna.

3.4.5 Halaman tambah luaran

Halaman tambah luaran terlihat pada gambar 10 merupakan halaman yang menginformasikan beberapa konversi nilai skripsi dari beberapa jalur mulai dari jurnal nasional, jurnal internasional, haki dan masih banyak lagi.



Gambar 10 halaman tambah luaran sebelum redesign

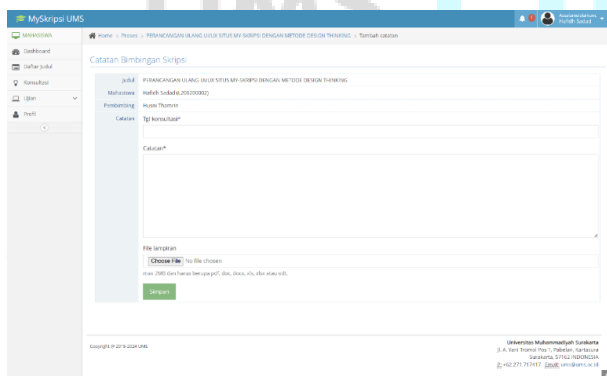


Gambar 11 halaman tambah luarani yang sudah redesign

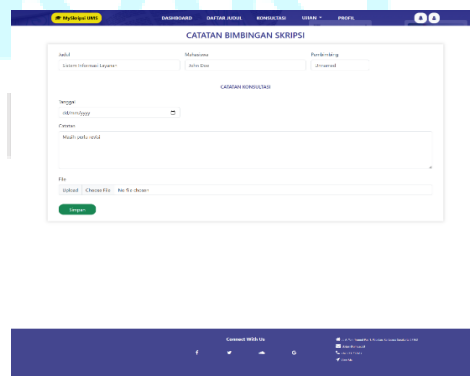
Redesain halaman "Tambah Luaran/Produk" terlihat pada gambar 11 yang menampilkan antarmuka yang lebih clear dan modern. Penggunaan tata letak yang lebih rapi dengan banyak ruang putih meningkatkan keterbacaan dan fokus pada konten utama. Tabel konversi nilai luaran ditata dengan baik, memberikan informasi yang jelas dan terstruktur mengenai berbagai jenis luaran dan nilai masing-masing. Formulir input di bagian bawah halaman didesain secara logis dengan label dan bidang input yang jelas, membuat proses pengisian data menjadi lebih intuitif dan efisien.

3.4.6 Halaman penambahan catatan bimbingan

Halaman catatan bimbingan terlihat pada gambar 12 yang berfungsi sebagai menambahkan catatan aktivitas setiap melakukan konsultasi. Pada tampilan sebelum dilakukan design ulang halaman catatan bimbingan memiliki tampilan yang kurang menarik serta ada beberapa element yang kurang rapi.



Gambar 12 halaman catatan bimbingan sebelum redesign



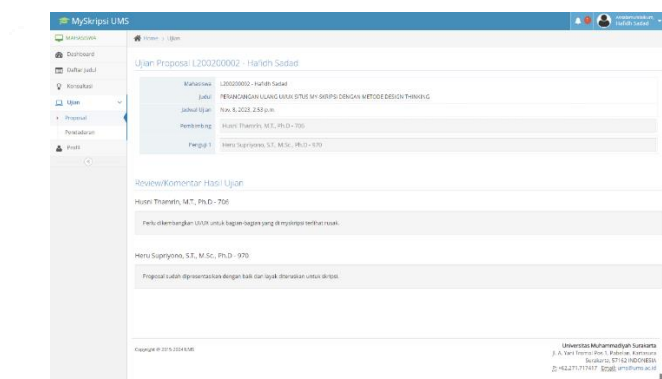
Gambar 13 halaman tambah luarani yang sudah redesign

Redesain halaman "Catatan Bimbingan Skripsi" terlihat pada gambar 13 mencakup beberapa perubahan signifikan. Tampilan sekarang lebih bersih dan modern dengan penggunaan ruang putih yang lebih banyak, membuat halaman lebih rapi dan mudah dibaca. Formulir input disusun dengan struktur yang jelas dan logis, mencakup bidang untuk judul, mahasiswa, pembimbing, tanggal,

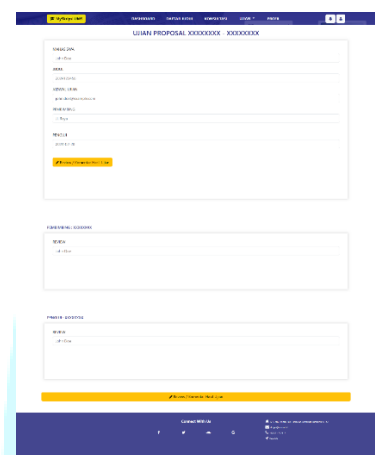
catatan, dan unggahan file. Perubahan-perubahan ini secara keseluruhan meningkatkan kemudahan penggunaan dan efisiensi dalam pencatatan bimbingan skripsi.

3.4.7 Halaman ujian prososal

Halaman ujian proposal terlihat pada gambar 14 merupakan halaman yang menampilkan hasil dari ujian proposal, termasuk review dan komentar dari dua penguji dan pembimbing. Pada halaman ini, penguji dan pembimbing dapat memberikan saran revisi yang harus dilakukan oleh mahasiswa, sehingga memudahkan mahasiswa untuk memahami dan mengimplementasikan perbaikan yang diperlukan.



Gambar 14 halaman ujian proposal sebelum redesign

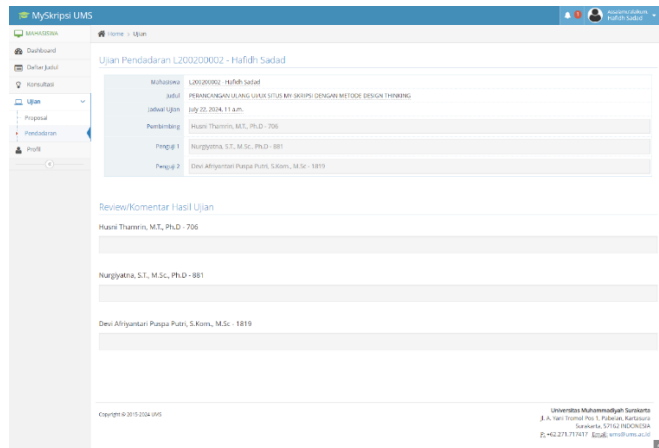


Gambar 15 halaman ujian proposal yang sudah redesign

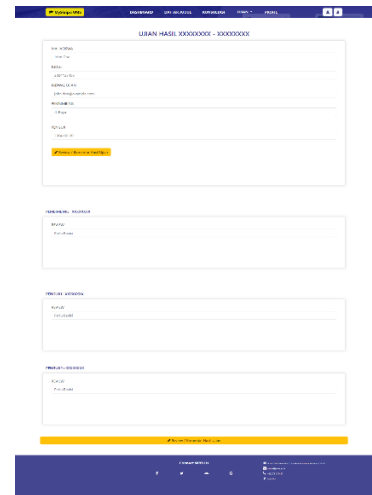
Redesain halaman "Ujian Proposal" terlihat pada gambar 15 menghasilkan tampilan yang lebih modern dan terorganisir. Informasi penting mengenai mahasiswa, judul, jadwal ujian, pembimbing, dan penguji disusun dengan jelas dan rapi. Penggunaan ruang putih yang luas membuat halaman lebih bersih dan mudah dibaca. Bagian review dari pembimbing dan penguji ditata terpisah, memberikan ruang yang cukup untuk memberikan feedback. Secara keseluruhan, desain ini meningkatkan kemudahan navigasi dan efisiensi dalam menilai hasil ujian proposal.

3.4.8 Halaman ujian hasil

Halaman ujian hasil terlihat pada gambar 16 merupakan halaman yang menampilkan hasil dari ujian proposal, termasuk review dan komentar dari dua penguji dan pembimbing. Pada halaman ini, penguji dan pembimbing dapat memberikan saran revisi yang harus dilakukan oleh mahasiswa, sehingga memudahkan mahasiswa untuk memahami dan mengimplementasikan perbaikan yang diperlukan.



Gambar 16 halaman ujian hasil sebelum redesign

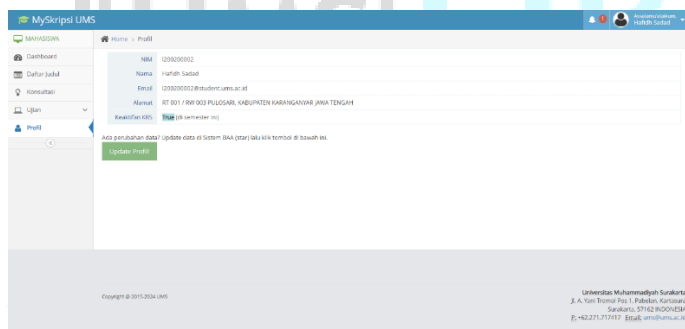


Gambar 17 halaman ujian hasil yang sudah redesign

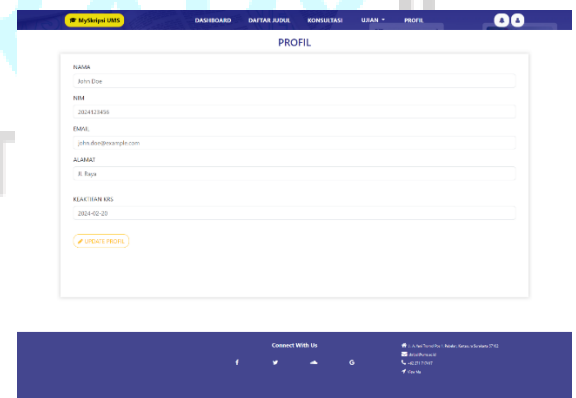
Redesain halaman "Ujian Hasil" terlihat pada gambar 17 menghasilkan tampilan yang lebih modern dan terorganisir. Informasi penting mengenai mahasiswa, judul, jadwal ujian, pembimbing, dan penguji disusun dengan jelas dan rapi. Penggunaan ruang putih yang luas membuat halaman lebih bersih dan mudah dibaca. Tombol "Review/Komentar Hasil Ujian" berwarna kuning mencolok ditempatkan strategis untuk akses cepat. Bagian review dari pembimbing dan penguji ditata terpisah, memberikan ruang yang cukup untuk memberikan feedback.

3.4.9 Halaman profil

Halaman profil terlihat pada gambar 18 merupakan halaman yang menginformasikan profil mahasiswa yang menunjukkan nim, nama, email, Alamat serta keaktifan KRS yang dapat diupdate.



Gambar 18 halaman profil sebelum redesign



Gambar 19 halaman ujian hasil yang sudah redesign

Redesain halaman "Profil" terlihat pada gambar 19 menghasilkan tampilan yang lebih sederhana dan rapi. Informasi penting seperti nama, NIM, email, alamat, dan keaktifan KRS disusun dengan jelas dalam formulir yang mudah dibaca. Tombol "Update Profil" berwarna kuning mencolok ditempatkan di bagian bawah untuk memudahkan akses pembaruan data. Penggunaan ruang putih yang luas dan tata letak yang minimalis membuat halaman ini lebih bersih dan memudahkan pengguna dalam

melihat dan mengedit informasi profil mereka. Secara keseluruhan, desain ini meningkatkan keterbacaan dan kemudahan penggunaan.

3.5 Pengujian

Untuk menganalisis pengalaman pengguna pada sebuah website, validitas dan reliabilitas data yang diperoleh dari kuesioner atau skala pengukuran sangat penting. Dalam pembahasan ini, kami mengkaji hasil analisis korelasi *Pearson* yang mengukur hubungan antara berbagai variabel terkait pengalaman pengguna dan mengevaluasi konsistensi internal dari kuesioner melalui statistik reliabilitas. Tabel korelasi memberikan wawasan mengenai kekuatan dan arah hubungan antara variabel-variabel utama seperti kemudahan navigasi, desain keseluruhan, dan kejelasan informasi, sementara statistik reliabilitas, termasuk nilai *Cronbach's Alpha*, memastikan bahwa data yang dikumpulkan konsisten dan dapat diandalkan. Analisis ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana berbagai elemen desain website saling terkait dan berkontribusi terhadap kepuasan serta pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3.6 VALIDITAS

Tabel 1. *Correlations*

Correlations												
		1. Seberapa mudah Anda menemukan menu utama atau navigasi website?	2. Bagaimana pendapat Anda tentang desain keseluruhan website?	3. Seberapa mudah membaca teks dan konten pada website?	4. Seberapa jelas informasi yang disajikan pada setiap halaman?	5. Seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan elemen-elemen interaktif?	6. Apakah terdapat petunjuk yang memudahkan pengguna untuk memahami konten?	7. Seberapa puas Anda dengan keseluruhan pengalaman menggunakan website ini?	8. Seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan elemen-elemen interaktif?	9. Seberapa puas Anda dengan keseluruhan pengalaman menggunakan website ini?	10. Apakah Anda akan merekomendasikan website ini kepada orang lain?	total
1. Seberapa mudah Anda menemukan menu utama atau navigasi website?	Pearson Correlation	1	.285	.436	.150	.611**	.317	.234	.579**	.373	.438	.616**
	Sig. (2-tailed)		.223	.054	.527	.004	.173	.320	.007	.105	.053	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
2. Bagaimana pendapat Anda tentang desain keseluruhan website?	Pearson Correlation	.285	1	.302	.592**	.503*	.899**	.396	.492*	.212	.605**	.787**
	Sig. (2-tailed)		.223	.196	.006	.024	<.001	.084	.027	.369	.005	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
3. Seberapa mudah membaca teks dan konten pada website?	Pearson Correlation	.436	.302	1	.229	.424	.229	.645**	.408	.503*	.402	.658**
	Sig. (2-tailed)		.054	.196	.331	.062	.331	.002	.074	.024	.079	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
4. Seberapa jelas informasi yang disajikan pada setiap halaman?	Pearson Correlation	.150	.592**	.229	1	.240	.298	.575**	.500*	.023	.522*	.632**
	Sig. (2-tailed)		.527	.006	.331	.308	.202	.008	.025	.923	.018	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
5. Seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan elemen-elemen interaktif?	Pearson Correlation	.611**	.503*	.424	.240	1	.499*	.456*	.416	.350	.647**	.752**
	Sig. (2-tailed)		.004	.062	.308		.025	.044	.068	.131	.002	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
6. Apakah terdapat petunjuk yang memudahkan pengguna untuk memahami konten?	Pearson Correlation	.317	.899**	.229	.298	.499*	1	.246	.343	.177	.522*	.672**
	Sig. (2-tailed)		.173	<.001	.331	.062	.025	.295	.138	.456	.018	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
7. Seberapa puas Anda dengan keseluruhan pengalaman menggunakan website ini?	Pearson Correlation	.234	.396	.645**	.575**	.456*	.246	1	.292	.180	.546*	.697**
	Sig. (2-tailed)		.320	.002	.008	.044	.295		.211	.448	.013	<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
8. Apakah Anda akan merekomendasikan website ini kepada orang lain?	Pearson Correlation	.579**	.492*	.408	.500*	.416	.343	.292	1	.123	.492*	.663**
	Sig. (2-tailed)		.007	.074	.025	.068	.138	.211		.605	.029	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
9. Seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan elemen-elemen interaktif?	Pearson Correlation	.373	.212	.503*	.023	.350	.177	.180	.123	1	.525*	.484*
	Sig. (2-tailed)		.105	.369	.923	.131	.456	.448	.605		.018	.031
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
10. Apakah Anda akan merekomendasikan website ini kepada orang lain?	Pearson Correlation	.438	.605*	.402	.522*	.647**	.522*	.546*	.492*	.525*	1	.844**
	Sig. (2-tailed)		.053	.005	.079	.018	.002	.018	.013	.028		<.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
total	Pearson Correlation	.616**	.787**	.658**	.632**	.752**	.672**	.697**	.663**	.484*	.844**	1
	Sig. (2-tailed)		.004	<.001	.002	.003	<.001	.001	<.001	.001	<.001	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Tabel 1 menampilkan korelasi *Pearson* menampilkan hubungan antara sepuluh variabel terkait pengalaman pengguna pada suatu website. Korelasi *Pearson* (r) mengukur kekuatan dan arah hubungan linear antara dua variabel, dengan nilai berkisar dari -1 (hubungan negatif sempurna) hingga 1 (hubungan positif sempurna).

Deskripsi dan temuan utama:

1. ****Kemudahan menemukan menu utama****: Korelasi positif signifikan dengan kemudahan membaca teks ($r=0.436$) dan konsistensi elemen desain ($r=0.527$).
2. ****Desain keseluruhan website****: Korelasi kuat dengan konsistensi elemen desain ($r=0.592$) dan kejelasan informasi ($r=0.499$).
3. ****Kemudahan membaca teks****: Korelasi signifikan dengan konsistensi elemen desain ($r=0.562$) dan kejelasan informasi ($r=0.645$).
4. ****Konsistensi elemen desain****: Korelasi tertinggi dengan kejelasan informasi ($r=0.575$) dan kemudahan memahami konten ($r=0.577$).
5. ****Kejelasan informasi****: Korelasi signifikan dengan panduan pengguna ($r=0.899$).
6. ****Panduan pengguna****: Korelasi sangat tinggi dengan kejelasan informasi ($r=0.899$).
7. ****Kemudahan berinteraksi dengan elemen interaktif****: Korelasi signifikan dengan kejelasan informasi ($r=0.456$) dan kepuasan pengguna ($r=0.546$).
8. ****Dukungan UI terhadap tujuan pengguna****: Korelasi positif dengan kejelasan informasi ($r=0.492$) dan kepuasan keseluruhan pengguna ($r=0.663$).
9. ****Kepuasan pengguna****: Korelasi kuat dengan rekomendasi kepada orang lain ($r=0.844$).
10. ****Rekomendasi website****: Korelasi signifikan dengan kepuasan pengguna ($r=0.844$) dan tampilan UI ($r=0.663$).

Korelasi signifikan pada tingkat 0.01 dan 0.05 menunjukkan bahwa hubungan ini kuat dan tidak terjadi secara kebetulan, menekankan pentingnya setiap aspek dalam desain dan fungsi website untuk pengalaman pengguna yang positif dan memuaskan.

3.7 RELIABILITAS

Tabel 2. *Case Processing Summary*

Case Processing Summary		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 2 menampilkan ringkasan pemrosesan kasus (*Case Processing Summary*) yang digunakan dalam analisis data. Tabel ini memberikan informasi tentang jumlah kasus yang *valid* dan yang dikeluarkan dalam analisis.

- **Valid Cases** (Kasus Valid): Terdapat 20 kasus yang *valid* atau dapat digunakan dalam analisis, yang merupakan 100% dari total kasus yang tersedia.
- **Excluded Cases** (Kasus yang Dikeluarkan): Tidak ada kasus yang dikeluarkan dari analisis, dengan kata lain, 0 kasus atau 0% dari total.

- *Total Cases* (Total Kasus): Jumlah total kasus adalah 20, yang merupakan 100% dari semua kasus yang diperiksa.

Penjelasan lebih lanjut di bagian bawah tabel 2 mencatat bahwa penghapusan dilakukan berdasarkan "*listwise deletion*," yaitu semua kasus yang tidak memiliki data lengkap untuk semua variabel yang digunakan dalam prosedur dikeluarkan dari analisis. Dalam hal ini, tidak ada kasus yang dikeluarkan, sehingga semua 20 kasus memiliki data yang lengkap untuk semua variabel yang dianalisis.

Tabel 3. *Reliability Statistics*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.869	10

Tabel 3 menampilkan statistik reliabilitas yang mengukur konsistensi internal dari sepuluh variabel dalam kuesioner menggunakan nilai *Cronbach's Alpha*.

- *Cronbach's Alpha*: Nilai 0.869 menunjukkan reliabilitas yang tinggi, dengan nilai di atas 0.8 dianggap sangat baik.
- Jumlah Item (N of Items): Terdapat 10 item yang diukur.

Dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.869, kuesioner ini memiliki konsistensi internal yang tinggi dan dapat diandalkan untuk mengukur variabel-variabel yang dimaksud.

Tabel 4. *Item-Total Statistics*

	Item-Total Statistics			
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1. Seberapa mudah Anda menemukan menu utama atau navigasi website?	39.55	13.734	.535	.861
2. Bagaimana pendapat Anda tentang desain keseluruhan website?	39.40	12.884	.730	.847
3. Seberapa mudah membaca teks dan konten pada website?	39.35	13.397	.575	.858
4. Sejauh mana elemen desain konsisten di seluruh halaman website ?	39.50	12.895	.513	.864
5. Seberapa jelas informasi yang disajikan pada setiap halaman ?	39.40	12.568	.673	.849
6. Apakah terdapat petunjuk yang memudahkan pengguna untuk memahami konten ?	39.50	12.684	.562	.859
7. Seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan elemen-elemen interaktif ?	39.60	12.358	.585	.858
8. Sejauh mana tampilan UI mendukung tujuan utama pengguna ?	39.45	13.418	.583	.857
9. Seberapa puas Anda dengan keseluruhan pengalaman menggunakan website ini ?	39.30	14.116	.376	.871
10. Apakah Anda akan merekomendasikan website ini kepada orang lain ?	39.60	11.937	.787	.839

Tabel 4 menampilkan statistik item-total untuk sepuluh pertanyaan dalam kuesioner, yang membantu mengevaluasi kontribusi setiap item terhadap konsistensi internal skala yang diukur dengan *Cronbach's Alpha*. Berikut penjelasan kolom-kolom dalam tabel:

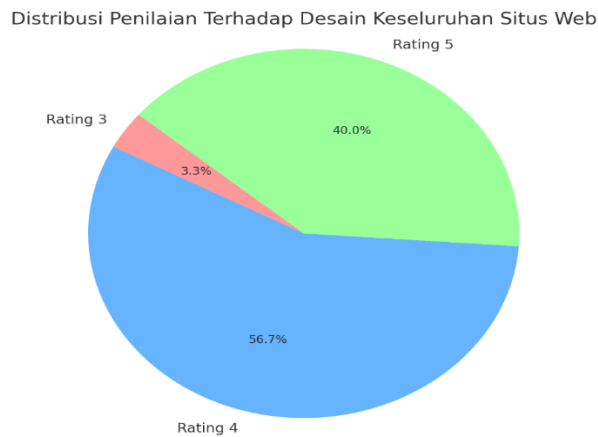
1. ***Scale Mean if Item Deleted*** (Rata-rata Skala jika Item Dihapus):** Menunjukkan perubahan rata-rata skala jika suatu item dihapus.
2. ***Scale Variance if Item Deleted*** (Variansi Skala jika Item Dihapus):** Menunjukkan variansi skala jika suatu item dihapus; variansi yang lebih rendah menunjukkan konsistensi item dengan yang lainnya.
3. ***Corrected Item-Total Correlation*** (Korelasi Item-Total yang Dikoreksi):** Korelasi antara skor item tertentu dengan skor total skala; korelasi yang lebih tinggi menunjukkan hubungan kuat dengan total skala.
4. ***Cronbach's Alpha if Item Deleted*** (*Cronbach's Alpha* jika Item Dihapus):** Menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* jika item tersebut dihapus. Nilai yang lebih tinggi dari *Cronbach's Alpha* keseluruhan (0.869) menunjukkan item mungkin tidak sesuai dengan skala dan mengurangi konsistensi internal.

Temuan penting yang ditunjukkan pada Tabel 4 adalah:

1. Semua item memiliki korelasi item-total yang dikoreksi positif (0.376 hingga 0.787), menunjukkan hubungan positif dengan total skala.
2. Nilai *Cronbach's Alpha* jika item dihapus berkisar antara 0.839 hingga 0.871, tidak ada nilai yang secara signifikan lebih tinggi dari *Cronbach's Alpha* keseluruhan (0.869), menunjukkan tidak ada item yang mengurangi konsistensi internal skala secara signifikan.

Secara keseluruhan, tabel 4 menunjukkan semua item dalam skala berkontribusi baik terhadap konsistensi internal skala, dengan nilai *Cronbach's Alpha* yang tetap tinggi meskipun satu item dihapus, menegaskan bahwa kuesioner ini memiliki reliabilitas yang baik.

Kesimpulannya, analisis data menunjukkan bahwa kuesioner untuk mengukur pengalaman pengguna website memiliki konsistensi internal yang tinggi dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0.869. Semua item berkontribusi positif dan signifikan terhadap skor total. Korelasi antar variabel utama seperti kejelasan informasi, konsistensi desain, dan kemudahan interaksi menunjukkan hubungan yang kuat dan signifikan, mendukung pengalaman pengguna yang positif. Data yang dianalisis valid dan lengkap, memperkuat keandalan hasil. Pengujian dilakukan dengan menguji prototype antarmuka baru kepada responden untuk mendapatkan umpan balik.



Gambar 20. Diagram lingkaran hasil seluruh respon dari responden

Berdasarkan analisis data survei dari 30 responden sebagaimana terlihat pada gambar 21, pengalaman pengguna terhadap desain dan kegunaan situs web dinilai "Baik" dengan skor rata-rata 4.33. Mayoritas pengguna puas dengan kemudahan navigasi, keterbacaan teks, konsistensi desain, dan kejelasan informasi. Sebanyak 56.7% responden memberikan penilaian 4 dan 40.0% memberikan penilaian 5 untuk desain keseluruhan, hanya satu responden yang memberi nilai 3. Kuesioner ini mengevaluasi aspek UI dan UX, termasuk navigasi, desain keseluruhan, kemudahan membaca, konsistensi desain, kejelasan informasi, kemudahan menemukan petunjuk, interaksi elemen interaktif, dukungan UI terhadap tujuan pengguna, kepuasan keseluruhan, dan rekomendasi. Hasil ini menunjukkan bahwa situs web berhasil memenuhi ekspektasi pengguna dalam hal visual dan fungsionalitas.

Tabel 5. Tabel pertanyaan dan hasil nilai rata-ratanya

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Rata-rata Skor	Interpretasi
1. Seberapa mudah Anda menemukan menu utama atau navigasi website?	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4,3	Baik
2. Bagaimana pendapat Anda tentang desain keseluruhan website?	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	5	4,366666667	Baik
3. Seberapa mudah membaca teks dan konten pada website?	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	2	4	4	4	5	4	4,333333333	Baik
4. Se jauh mana elemen desain konsisten di seluruh halaman website?	4	4	5	4	5	4	5	5	3	5	4	5	5	4	3	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4,3	Baik
5. Seberapa jelas informasi yang disajikan pada setiap halaman?	4	3	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4,333333333	Baik
6. Apakah terdapat petunjuk yang memudahkan pengguna untuk memahami konten?	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	3	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	2	4	5	4	4	4	4,266666667	Baik
7. Seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan elemen-elemen interaktif?	4	4	4	4	4	3	5	5	3	5	3	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4,3	Baik
8. Se jauh mana tampilan UI mendukung tujuan utama pengguna?	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4,4	Baik
9. Seberapa puas Anda dengan keseluruhan pengalaman menggunakan website ini?	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4,466666667	Baik
10. Apakah Anda akan merekomendasikan website ini kepada orang lain?	4	4	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	5	4,266666667	Baik
Rata-rata Keseluruhan																															4,333333333	Baik

Berdasarkan hasil survei yang diberikan oleh 30 responden sebagaimana terlihat pada Tabel 5, website ini mendapatkan penilaian yang baik secara keseluruhan dengan rata-rata skor 4,33. Para responden menilai bahwa desain keseluruhan website, kemudahan navigasi, dan keterbacaan konten

berada pada tingkat yang sangat memuaskan. Konsistensi desain di seluruh halaman, kejelasan informasi yang disajikan, serta ketersediaan petunjuk yang membantu juga mendapatkan penilaian yang baik. Selain itu, interaksi dengan elemen-elemen interaktif dan tampilan UI yang mendukung tujuan utama pengguna mendapat apresiasi yang positif. Pengguna merasa puas dengan pengalaman keseluruhan menggunakan website ini dan cenderung merekomendasikannya kepada orang lain. Secara keseluruhan, penilaian yang baik ini menunjukkan bahwa website telah memenuhi harapan pengguna dalam berbagai aspek penting.

4. PENUTUP

Penelitian ini mengkaji perancangan ulang antarmuka pengguna (UI) situs 'My Skripsi' dengan menggunakan metode Design Thinking. Masalah utama yang teridentifikasi adalah navigasi yang tidak intuitif, tampilan visual yang kurang menarik, dan responsivitas yang terbatas. Metode Design Thinking yang diterapkan melalui lima tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan pengembangan desain yang iteratif berdasarkan umpan balik pengguna.

Perbaikan yang dilakukan mencakup penyegaran tampilan visual dengan penataan ulang elemen, peningkatan konsistensi warna, dan penambahan fitur baru untuk memudahkan navigasi dan interaksi pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa redesign UI ini berhasil meningkatkan kepuasan dan efektivitas penggunaan situs, dengan sebagian besar responden menyatakan kepuasan mereka.

Keseluruhan hasil penelitian ini menegaskan bahwa aplikasi metode Design Thinking dapat efektif dalam mengatasi berbagai permasalahan UI dan UX, menghasilkan perbaikan yang signifikan dalam hal kegunaan dan estetika situs My-Skripsi, dan mendukung tujuan utama situs dalam memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan navigasi yang lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. *JOIV : International Journal on Informatics Visualization*, 6(2), 327–334. <https://doi.org/10.30630/JOIV.6.2.997>
- Gitya Yulianita, N., Roiyasa, N., Wahyu, T., & Prasetyoningsih, S. (2020). Design Thinking Approach Translating Banyumas Tourism Texts. *Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature and Language Teaching*, 4(2), 2580–8672. <https://doi.org/10.30743/ll.v4i2.2973>
- Haryuda, D., Asfi, M., Teknologi, R. F.-J. I., & 2021, undefined. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Journal.Widyatama.Ac.Id*, 8(1). <http://journal.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/730>

- Hawari, H., Musnansyah, A., Mufied, F., & Anshary, A. (2023). *Perancangan Ulang UI/UX Website Pengolahan Sampah Menggunakan Metode Design Thinking (Startup XYZ)*.
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1). <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716>
- Imana, A. G., & Nugroho, Y. S. (2023). UX (User Experience) Evaluation Of The Openlearning System At Universitas Muhammdiyah Surakarta Using Heuristic Evaluation And Usability Testing. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 4(4), 681–691. <https://doi.org/10.52436/1.JUTIF.2023.4.4.824>
- Lestari, I. T., Sari, D. P., & Andrian, R. (2022). Redesign User Interface Aplikasi Ipusnas Berdasarkan User Experience Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 120–129. <https://doi.org/10.36050/BETRIK.V13I2.485>
- Nabila, G., & Wahyuni, S. (2022). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas (Vol. 1)*. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745>
- Pratama, W. S. A., & Indriyanti, A. D. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 4(1), 50–61. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/51144>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 3(02), 219–237. <https://doi.org/10.25124/DEMANDIA.V3I02.1549>
- Shirvanadi, E. C., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- Wardana, F. C., & Prisma, I. G. L. P. E. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/47740>
- Yasmine, H. T., & Atmojo, W. T. (2022). UI/UX Design for Tourism Village Website Using the User Centered Design Method. *TIERS Information Technology Journal*, 3(2), 100–114. <https://doi.org/10.38043/TIERS.V3I2.3871>
- Zuldi, R. E., & Fatmawati, A. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Pada Website Belajar Bekerja Menggunakan Pendekatan Human Centered Design. *Abdi Teknayasa*, 4(1), 164–172. <https://doi.org/10.23917/ABDITEKNOYASA.V4I1.1272>