

**ANALISA DESAIN UI/UX APLIKASI SISTEM INFORMASI
BERBAGI ADUAN DAN SARAN (SIBADRA)
KOTA BOGOR**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

**UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI**

REZA DUTA PURNOMO

NIM : 11220518

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2023

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberikan semangat yang besar kepada aku dan selalu mendoakan aku untuk mencapai kesuksesanku.
2. Adikku tercinta yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada aku.
3. Teman-temanku yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa kepada aku selama perkuliahan.
4. Bapak Abdul Rahman Kadafi, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membantu dan membimbing saya dalam proses penyusunan skripsi ini.

Tanpa mereka,

aku dan karya ini tak akan pernah ada.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Duta Purnomo
NIM : 11220518
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **"Analisa Desain UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Berbagi Aduan dan Saran (SiBadra) Kota Bogor"**, adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Bogor

Pada tanggal : 3 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Reza Duta Purnomo

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Reza Duta Purnomo
NIM : 11220518
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: "**Analisa Desain UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Berbagi Aduan dan Saran (SiBadra) Kota Bogor**", beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Bogor

Pada tanggal: 3 Agustus 2023

Yang menyatakan,

Reza Duta Purnomo

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Reza Duta Purnomo
NIM : 11220518
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisa Desain UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Berbagi
Aduan dan Saran (SiBadra) Kota Bogor

Telah dipertahankan pada periode 2023-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 14 Agustus 2023

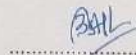
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Abdul Rahman Kadafi, M.M.,
M.Kom.



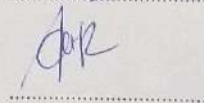
DEWAN PENGUJI

Penguji I : Ester Arisawati, M.Kom.



14/08/2023

Penguji II : Antonius Yadi Kuntoro, M.M.,
M.Kom.



**LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI****UNIVERSITAS NUSA MANDIRI**

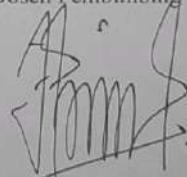
NIM : 11220518
Nama Lengkap : Reza Duta Purnomo
Dosen Pembimbing : Abdul Rahman Kadafi, M.Kom
Judul Skripsi : Analisa Desain UI/UX Sistem Informasi Berbagi
Aduan dan Saran (SiBadra) Kota Bogor

No.	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	29 Maret 2023	Pengarahan dan pengajuan judul	
2	11 Mei 2023	Bimbingan bab 1 dan 2	
3	9 Juni 2023	Acc bab 1,2, dan 3	
4	28 Juni 2023	Revisi bab 3 dan kuesioner	
5	7 Juli 2023	Acc bab 3 dan kuesioner	
6	20 Juli 2023	Bimbingan bab 4	
7	25 Juli 2023	Revisi bab 4	
8	2 Agustus 2023	Acc bab 4 dan 5	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
Bimbingan Skripsi

- Dimulai pada tanggal : 29 Maret 2023
- Diakhiri pada tanggal : 2 Agustus 2023
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing



(Abdul Rahman Kadafi, M.Kom)

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Analisa Desain UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Berbagi Aduan dan Saran (SiBadra) Kota Bogor**” adalah hasil karya tulis asli REZA DUTA PURNOMO dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama	: Reza Duta Purnomo
Alamat	: Dramaga Tanjakan Kidul No.41 RT 01/RW 05 Kecamatan Dramaga Kabupaten Bogor
No. HP	: 085218234973
E-mail	: rezaduta985@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil yaitu “**Analisa Desain UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Berbagi Aduan dan Saran (SiBadra) Kota Bogor**”.

Tujuan penulisan Skripsi pada Program Strata Satu (S1) ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Satu (S1) Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil observasi, kuesioner dan beberapa studi pustaka atau sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Bapak Abdul Rahman Kadafi, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Staff / Karyawan / Dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
7. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
8. Pihak Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bogor yang telah memfasilitasi saya dalam melakukan riset.
9. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8C.10.
10. Teman-teman seperjuangan saya dari kelas 12.1D.13 Universitas Bina Sarana Informatika.
11. Teman-teman seperjuangan saya dari SMK Infokom Bogor.
12. Rekan-rekan satu bimbingan Skripsi.

Serta banyak pihak lain yang terlalu banyak untuk disebutkan satu persatu sehingga terwujudnya penulisan Skripsi ini. Saya berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang membantu, meskipun dalam laporan ini masih banyak kekurangannya untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Bogor, 5 Agustus 2023

Penulis



ABSTRAK

Reza Duta Purnomo (11220518), Analisa Desain UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Berbagi Aduan dan Saran (SiBadra) Kota Bogor

Di era globalisasi seperti sekarang ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Aplikasi SiBadra (Sistem Informasi Berbagi Aduan dan Saran) merupakan sebuah sistem informasi berbasis *mobile apps* yang berupaya untuk mempermudah dalam menyampaikan laporan aduan dan saran dari masyarakat kepada pemerintah Kota Bogor secara cepat. Dengan Aplikasi SiBadra, masyarakat dapat menyampaikan dan memantau segala laporan pengaduan dan aspirasi yang sudah disampaikan dan dapat berkomunikasi langsung dengan Pemerintah Kota Bogor. Namun, aplikasi SiBadra dinilai masih memiliki kekurangan, terutama dalam desain *user interface* dan *user experience*. *User interface* dan *user experience* merupakan salah satu faktor terpenting dalam membangun sebuah sistem aplikasi. Metode yang digunakan untuk menganalisa desain *user interface* dan *user experience* yaitu *heuristic evaluation*. Hasil dari evaluasi tersebut berupa *usability* yang berpengaruh pada penggunaan aplikasi dan penentuan rekomendasi perbaikan dengan penilaian *Severity Ratings*.

Kata Kunci: Analisa, *User Interface*, *User Experience*, *Heuristic Evaluation*, Aplikasi SiBadra

ABSTRACT

Reza Duta Purnomo (11220518), UI/UX Design Analysis of Information System Applications Sharing Complaints and Suggestions (SiBadra) Bogor City

In this era of globalization, science and technology are developing very rapidly. Information Technology is a technology used to process data, including processing, obtaining, compiling, storing, manipulating data in various ways to produce quality information, namely relevant, accurate and timely information, which is used for purposes. personal, business, and government and is strategic information for decision making. SiBadra application (Information System for Sharing Complaints and Suggestions) is a mobile apps-based information system that seeks to make it easier to submit reports of complaints and suggestions from the public to the Bogor City government quickly. With SiBadra Application, the community can submit and monitor all reports of complaints and aspirations that have been submitted and can communicate directly with the Bogor City Government. However, the SiBadra application is considered to still have shortcomings, especially in user interface design and user experience. User interface and user experience is one of the most important factors in building an application system. The method used to analyze user interface design and user experience is heuristic evaluation. The results of the evaluation are in the form of usability that affects the use of the application and the determination of improvement recommendations with Severity Ratings.

Key Words: Analysis, User Interface, User Experience, Heuristic Evaluation, SiBadra Application

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Abstraksi.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Tabel.....	xvii
Daftar Lampiran.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Ruang Lingkup.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Kerangka Teori.....	5
2.2. Penelitian Terkait	22
2.3. Tinjauan Objek Penelitian	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1. Alur Tahapan Penelitian.....	25
3.2. Metode Pengumpulan Data	27
3.3. Populasi dan Sampel	31
3.4. Metode Analisis Data.....	31

BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
	4.1. Objek Penelitian.....	34
	4.2. Sampel.....	51
	4.3. Deskripsi Data	51
	4.4. Hasil Analisis Data.....	54
	4.5. Rekomendasi Desain Perbaikan.....	78
BAB V	PENUTUP	88
	5.1. Kesimpulan.....	88
	5.2. Saran.....	88
	DAFTAR PUSTAKA.....	90
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	94
	LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	95
	SURAT KETERANGAN RISET	96
	LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	97
	Lampiran A. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme	97
	Lampiran B. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah.....	98
	Lampiran C. Form Kuesioner / Dataset	98

**UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI**

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Flowchart*

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Terminator</i>	Simbol yang menyatakan awal atau akhir dari suatu tahapan penelitian.
2		<i>Process</i>	Simbol yang menyatakan proses dari suatu tahapan penelitian.
3		<i>Flow</i>	Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 Tahapan Penelitian.....	25
Gambar IV.1 Halaman Daftar Akun	34
Gambar IV.2 Pesan <i>Error</i> pada Halaman Daftar Akun (1).....	35
Gambar IV.3 Pesan <i>Error</i> pada Halaman Daftar Akun (2).....	36
Gambar IV.4 Halaman <i>Login</i>	37
Gambar IV.5 Pesan <i>Error</i> pada Halaman <i>Login</i> (1)	38
Gambar IV.6 Pesan <i>Error</i> pada Halaman <i>Login</i> (2)	39
Gambar IV.7 Pesan <i>Error</i> pada Halaman <i>Login</i> (3).....	40
Gambar IV.8 Halaman Pemulihan Akun	40
Gambar IV.9 Halaman Beranda	41
Gambar IV.10 Halaman <i>Input</i> Judul Laporan	43
Gambar IV.11 Halaman Buat Laporan Baru.....	44
Gambar IV.12 Halaman <i>Pop Up</i> Konfirmasi	45
Gambar IV.13 Halaman <i>Pop Up</i> Terima Kasih	45
Gambar IV.14 Halaman Profil Saya	46
Gambar IV.15 Halaman Detail Laporan	47
Gambar IV.16 Halaman Komentar	48
Gambar IV.17 Tampilan <i>Sidebar Menu</i>	49
Gambar IV.18 Halaman Ubah Profil	50
Gambar IV.19 Persentase Rata-Rata Jenis Kelamin Responden.....	51
Gambar IV.20 Persentase Rata-Rata Usia Responden	52
Gambar IV.21 Persentase Rata-Rata Domisili Responden	52
Gambar IV.22 Persentase Rata-Rata Lama Penggunaan Aplikasi SiBadra.....	53
Gambar IV.23 Hasil Kuesioner Aspek <i>Visibility of System Status</i>	54
Gambar IV.24 Hasil Kuesioner Aspek <i>Match Between System and the Real World</i> (1).....	55
Gambar IV.25 Hasil Kuesioner Aspek <i>Match Between System and the Real World</i> (2).....	55
Gambar IV.26 Hasil Kuesioner Aspek <i>Match Between System and the Real World</i> (3).....	56
Gambar IV.27 Hasil Kuesioner Aspek <i>Match Between System and the Real World</i> (4).....	56
Gambar IV.28 Hasil Kuesioner Aspek <i>User Control and Freedom</i> (1).....	57
Gambar IV.29 Hasil Kuesioner Aspek <i>User Control and Freedom</i> (2).....	57

Gambar IV.30 Hasil Kuesioner Aspek <i>Consistency and Standard</i> (1).....	58
Gambar IV.31 Hasil Kuesioner Aspek <i>Consistency and Standard</i> (2).....	58
Gambar IV.32 Hasil Kuesioner Aspek <i>Consistency and Standard</i> (3).....	59
Gambar IV.33 Hasil Kuesioner Aspek <i>Consistency and Standard</i> (4).....	59
Gambar IV.34 Hasil Kuesioner Aspek <i>Error Prevention</i>	60
Gambar IV.35 Hasil Kuesioner Aspek <i>Recognition Rather Than Recall</i> (1)	60
Gambar IV.36 Hasil Kuesioner Aspek <i>Recognition Rather Than Recall</i> (2)	61
Gambar IV.37 Hasil Kuesioner Aspek <i>Recognition Rather Than Recall</i> (3)	61
Gambar IV.38 Hasil Kuesioner Aspek <i>Flexibility and Efficiency of Use</i> (1)	62
Gambar IV.39 Hasil Kuesioner Aspek <i>Flexibility and Efficiency of Use</i> (2)	62
Gambar IV.40 Hasil Kuesioner Aspek <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> (1).....	63
Gambar IV.41 Hasil Kuesioner Aspek <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> (2).....	63
Gambar IV.42 Hasil Kuesioner Aspek <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> (3).....	64
Gambar IV.43 Hasil Kuesioner Aspek <i>Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors</i>	64
Gambar IV.44 Hasil Kuesioner Aspek <i>Help and Documentation</i> (1).....	65
Gambar IV.45 Hasil Kuesioner Aspek <i>Help and Documentation</i> (2).....	65
Gambar IV.46 Tampilan Keterangan Waktu yang Tidak Akurat	70
Gambar IV.47 Tombol covid-19 yang Tidak Sesuai dengan Kondisi Saat Ini.....	70
Gambar IV.48 Tampilan <i>Pop Up</i> Perizinan Pengambilan Gambar dan Perekaman Video	71
Gambar IV.49 Tidak Ada Opsi untuk Melihat Kata Sandi.....	72
Gambar IV.50 Penggunaan Warna Pada Teks Kurang Konsisten	72
Gambar IV.51 Tampilan Pesan Kesalahan	73
Gambar IV.52 Tampilan <i>White Spacing</i> pada Kolom <i>Input</i> yang Terlalu Berdekatan.....	75
Gambar IV.53 Penggunaan Warna yang Kurang Terlihat Dengan Baik.....	75
Gambar IV.54 Tampilan Bahasa Pesan <i>Error</i> Mudah dipahami	77
Gambar IV.55 Tampilan Bahasa Pesan <i>Error</i> Mudah dipahami dan Memberikan Solusi.....	77
Gambar IV.56 Tampilan Informasi <i>Emergency Call</i>	77
Gambar IV.57 Rekomendasi Halaman Daftar Akun	78
Gambar IV.58 Rekomendasi Halaman <i>Login</i>	79
Gambar IV.59 Rekomendasi Halaman Pemulihan Akun	79
Gambar IV.60 Rekomendasi Halaman Beranda.....	80
Gambar IV.61 Rekomendasi Halaman Laporan Saya	81
Gambar IV.62 Rekomendasi Halaman Buat Laporan Baru	81

Gambar IV.63 Rekomendasi Tampilan <i>Sidebar</i> Menu.....	82
Gambar IV.64 Tampilan Opsi Ubah Mode.....	83
Gambar IV.65 Tampilan Opsi Pilih Gambar Dari Galeri	83
Gambar IV.66 Tampilan Opsi Ubah dan Batalkan Laporan.....	84
Gambar IV.67 Tampilan Warna Primer Disesuaikan dengan Warna Logo Aplikasi.	84
Gambar IV.68 Alur Navigasi <i>Input</i> Kode Verifikasi.....	85
Gambar IV.69 Alur Navigasi Buat Laporan Baru	85
Gambar IV.70 Rekomendasi Desain Perbaikan Berdasarkan Aspek <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	86
Gambar IV.71 Tampilan Panduan Penggunaan Aplikasi	87



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1 Pertanyaan Kuesioner	29
Tabel III.2 Skala <i>Likert</i>	31
Tabel III.3 Klasifikasi <i>Severity Rating</i>	32
Tabel IV.1 Klasifikasi Range Indeks <i>Severity Rating</i>	66
Tabel IV.2 Hasil Pengolahan Nilai <i>Severity Rating</i>	67



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....	97
Lampiran B. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah.....	98
Lampiran C. Form Kuesioner/Dataset	98





DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. A. Cholik, "DALAM BERBAGAI BIDANG," 2021.
- [2] E. F. Rusydiyah, *Teknologi Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Era 4.0*. 2019.
- [3] A. Harakan, A. L. Prianto, and N. Khaerah, "STRATEGI PEMERINTAH DAERAH DALAM PENGEMBANGAN PELAYANAN BERBASIS E-GOVERNMENT DI KABUPATEN MUNA," pp. 64–78, 2019.
- [4] D. Kurniasih, Y. Rusfiana, S. Agus, and R. Nuradhawati, "Teknik Analisa," *Alf. Bandung*, pp. 1–9, 2021.
- [5] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, A. Sevtiana, U. Catur, I. Cendekia, and K. Cirebon, "PERANCANGAN UI / UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA," vol. 10, no. 2, pp. 208–219, 2020.
- [6] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," no. April, pp. 17–26, 2022.
- [7] R. Auliazmi, G. Rudiyanto, and R. D. W. Utomo, "KAJIAN ESTETIKA VISUAL INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI RUANGGURU AESTHETIC STUDIES OF VISUAL INTERFACE AND USER EXPERIENCE," vol. 4, no. 1, pp. 21–36, 2021.

- [8] M. haya Waralalo, “Analisis User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada AIS UIN Jakarta Menggunakan Metode Heuristik Evaluation dan Webuse dengan Standar Iso 13407,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [9] S. L. Ramadhan, I. Fitri, A. Rubhasy, U. Nasional, U. Experience, and U. C. Design, “Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP Menggunakan Metode UCD Pada Kelurahan Tanah Baru,” vol. 8, no. 1, pp. 287–298, 2021.
- [10] S. Adam, “Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application : Suatu Tinjauan Literatur”.
- [11] A. Indrati, B. Saputra, U. Gunadarma, and U. Gunadarma, “ANALISIS USABILITY LAYANAN BCA MOBILE BANKING BERDASARKAN PERSEPSI,” vol. 2, no. 1, pp. 35–42, 2023.
- [12] A. E. Pradita, *Evaluasi Usability Dan Perancangan User Interface Menggunakan Heuristic Evaluation Dan Metode Lean Ux Dengan Standar ISO 13407*, vol. 13407. 2021.
- [13] M. Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ and J. Suwita, “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang,” *Ipsikom*, vol. 8, no. 1, pp. 1–19, 2020.
- [14] A. Bahardiansyah, R. Yulianto, and N. Novitasari, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Coffee Shop Songot Berbasis Client Server,” p. 21, 2019.
- [15] Fitri Ayu and Nia Permatasari, “perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian,” *J. Infra tech*, vol. 2, no. 2, pp. 12–26, 2018, [Online]. Available:

<http://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/download/33/25>

- [16] M. Iqbal, S. Sutarman, and D. Irmansyah, "Perancangan Sistem Informasi Project Management Berbasis Web Pada PT Visionet Data Internasional," *Acad. J. Comput. Sci. Res.*, vol. 1, no. 1, 2019, doi: 10.38101/ajcsr.v1i1.235.
- [17] D. febriantoro, "Perancangan Sistem Informasi Desa Pada Kecamatan Sendang Agung Menggunakan Extreme Programming," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 2, pp. 230–238, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [18] P. Studi *et al.*, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandarlampung," vol. 11, pp. 40–50, 2021, doi: 10.34010/jati.v11i1.
- [19] M. Fatchuriza and T. A. Prasajo, "SISTEM PENANGANAN PENGADUAN BERBASIS E-GOVERNMENT PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KABUPATEN KENDAL," vol. 6, no. 1, pp. 45–53, 2021.
- [20] S. Rabila, S. Munir, T. Nabarian, and D. Wismanindra, "Analisis dan Evaluasi User Interface Design Untuk Usability Menggunakan Metode Heuristics Evaluation Pada Web Perusahaan Bioteknologi," *J. Inform. Terpadu*, vol. 2, no. 8, pp. 68–77, 2022.
- [21] D.- Lestari, N. Rohaniati, and M. Rahmayu, "Analisis Evaluasi User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Majoo Dengan Metode Heuristic Evaluation (Studi Kasus : Speed Karunia Cipta)," *Media J. Inform.*, vol. 14, no. 2, p. 97, 2022, doi:

10.35194/mji.v14i2.2553.

- [22] V. H. Pranatawijaya and R. Priskila, “Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman,” vol. 5, no. November, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [23] S. Rejeki, K. Hantoro, and A. Noeman, “Rancang Bangun Aplikasi Jasa Cuci Sofa Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype Pada PT . Sinar Berkah Sofa,” vol. 2, no. 2, pp. 259–268, 2021.
- [24] I. Malang, “PEMODELAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN DESIGN THINKING,” 2020.
- [25] R. Munawarrohman, *Peningkatan Usability Melalui Perancangan User Interface Dengan Metode Human Centered Design Pada Website Sekolah Menengah Pertama*. 2022.
- [26] M. Subhan and A. D. Indriyanti, “Penggunaan Metode Heuristic Evaluation sebagai Analisis Evaluasi User Interface dan User Experience pada Aplikasi BCA Mobile,” vol. 02, no. 03, pp. 30–37, 2021.
- [27] M. F. Wahyudi and P. Handayani, “ANALISA USABILITY DESAIN USER INTERFACE PADA APLIKASI TOKOPEDIA MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION,” vol. 9, no. 1, pp. 41–44, 2023.
- [28] V. A. Karunia, “Aplikasi Mobile Explorer . Id,” *Pros. Konf. Mhs. Desain Komun. Vis. 2020*, pp. 497–503, 2020.
- [29] T. Utami and E. Intiha, “Evaluasi User Interface Aplikasi Kitabisa Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” vol. 10, no. 2, pp. 55–65, 2022.
- [30] I. N. Arifin, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, “Evaluasi dan Perancangan User

Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool,” *J. Pengemb. Teknologi Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1725–1732, 2019.

- [31] R. Irawati, D. Kurniawan, and R. A. Arba, “Evaluasi Heuristik pada Aplikasi Terampil untuk Optimalisasi User Interface dan User Experience,” vol. 1, no. 1, pp. 109–119, 2020.



