

**ANALISIS UI/UX APLIKASI ASET DIGITAL
BERBASIS ANDROID DENGAN *DESIGN SCIENCE RESEARCH
METHODOLOGY* (DSRM) PADA PT DIGIASSET INDONESIA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

CITRA FITRIA DAMAYANTI

11220535

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2023

PERSEMBAHAN

Iqra' bismi rabbikal-lazī khalaq(a). Artinya : "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan"

Dengan mengucap Alhamdulillah serta puji syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Bimurwoto Belo A. Goetomo (Alm) dan Ibu Tati Srinawati selaku kedua orang tua tercinta yang telah membesarkan, membimbing, memotivasi, memberi yang terbaik bagiku, serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesan.
2. Jihan Nur Aisyah Nugrahaningtyas dan Jennahara Hafsa Rianti selaku kedua anakku yang selalu memberiku semangat dan motivasi.
3. Keluarga besar saya yang telah menyemangati saya untuk berkuliah kembali. Terutama kepada sdr. Farrel yang membantu banyak untuk memotivasi saya.
4. Ibu Juarni Siregar selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi untuk saya bisa ikut pada periode -1 ini.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

PERSEMBAHAN

Iqra' bismi rabbikal-lazī khalaq(a). Artinya : "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan"

Dengan mengucap Alhamdulillah serta puji syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Bimurwoto Belo A. Goetomo (Alm) dan Ibu Tati Srinawati selaku kedua orang tua tercinta yang telah membesarkan, membimbing, memotivasi, memberi yang terbaik bagiku, serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesan.
2. Jihan Nur Aisyah Nugrahaningtyas dan Jennahara Hafsa Rianti selaku kedua anakku yang selalu memberiku semangat dan motivasi.
3. Keluarga besar saya yang telah menyemangati saya untuk berkuliah kembali. Terutama kepada sdr. Farrel yang membantu banyak untuk memotivasi saya.
4. Ibu Juarni Siregar selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi untuk saya bisa ikut pada periode -1 ini.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

SURAT KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Citra Fitria Damayanti
NIM : 11220535
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: **"Analisis UI/UX Aplikasi Aset Digital Berbasis Android Dengan *Design Science Research Methodology* (DSRM) Pada PT Digiasset Indonesia"**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan atau 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 ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi saya adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses secara hukum oleh pihak tersebut atau dicabut atau dibatalkan kelulusannya dari Universitas Nusa Mandiri.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal : 3 Agustus 2023
Yang menyatakan,

Citra



Citra Fitria Damayanti

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Citra Fitria Damayanti
NIM : 11220535
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan izin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: “**Analisis UI/UX Aplikasi Aset Digital Berbasis Android dengan Design Science Research Methodology (DSRM)**”, beserta perangkat lainnya (jika ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini 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 izin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia 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, tanpa ada paksaan pihak manapun.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal : 3 Agustus 2023
Yang menyatakan,



Citra Fitria Damayanti

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Citra Fitria Damayanti
NIM : 11220535
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisis UI/UX Aplikasi Aset Digital Berbasis Android
Dengan Design Science Research Methodology (DSRM)
Pada PT. Digiasset Indonesia

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, 21 Agustus 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Juarni Siregar, S.Pd., M.Kom.


.....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Yuni Eka Achyani, M.Kom


.....

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


.....

	LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI
	UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

NIM : 11220535
 Nama Lengkap : Citra Fitria Damayanti
 Dosen Pembimbing : Juarni Siregar, S.Pd., M. Kom.
 Judul Skripsi : Analisis UI/UX Aplikasi Aset Digital Berbasis Android dengan *Design Science Research Methodology* (DSRM) pada PT Digiasset Indonesia

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	2 April 2023	Bimbingan Perdana	
2	9 April 2023	Pengajuan Judul	
3	29 April 2023	Pengajuan Judul dan Revisi	
4	4 Juni 2023	Pengajuan Judul dan Revisi	
5	18 Juni 2023	Pengajuan Judul dan Revisi	
6	28 Juni 2023	Pengajuan Bab 2	
7	2 Juli 2023	Acc Bab 2 dan Pengajuan Bab 3	
8	16 Juli 2023	Acc Bab 3 dan Pengajuan Bab 4	
9	1 Agustus 2023	Acc Keseluruhan dan Revisi	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
Bimbingan skripsi

- Dimulai pada tanggal : 2 April 2023
- Diakhiri pada tanggal : 1 Agustus 2023
- Jumlah pertemuan bimbingan : 9 kali

Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing



(Juarni Siregar, S.Pd., M.Kom.)

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Analisis UI/UX Aplikasi Aset Digital Berbasis Android dengan *Design Science Research Methodology* (DSRM) Pada PT Digiasset Indonesia**” adalah hasil karya tulis asli CITRA FITRIA DAMAYANTI 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	: Citra Fitria Damayanti
Alamat	: Jl. Limau VIII Atas No. 8, Jatibening Baru, Bekasi
No. Telp	: 085695923113
E-mail	: citraica@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat serta karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Analisis UI/UX Aplikasi Aset Digital Berbasis Android dengan *Design Science Research Methodology* (DSRM) pada PT Digiasset Indonesia”**.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan serta doa yang menyertai sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Juarni Siregar, S.Pd., M. Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, ilmu pengetahuan, saran, bimbingan serta arahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
4. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
5. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
6. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
7. Dyas Oktavianto selaku Komisaris PT Digiasset Indonesia, Bapak Haidar Abdillah selaku CEO dan Rosyid Paundra Gamawan selaku staf Customer Service (CS) yang telah memberikan izin serta informasi agar saya dapat meneliti terkait aplikasi Digiassetindo.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik maupun saran yang dapat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Jakarta, Agustus 2023

Penulis



Citra Fitria Damayanti

ABSTRAK

Citra Fitria Damayanti (11220535), Analisis UI/UX Aplikasi Aset Digital Berbasis Android dengan *Design Science Research Methodology* (DSRM) pada PT Digiasset Indonesia

User interface (UI) dan *user experience* (UX) merupakan dua elemen penting yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan suatu aplikasi, salah satunya aplikasi aset digital. Peningkatan jumlah pengguna aset digital yang semakin pesat yang sejalan dengan semakin banyaknya *startup* yang mengembangkan aplikasi aset digital membuat analisis UI/UX pada aplikasi Digiassetindo perlu dilakukan. Sebagai pendatang baru di dunia aset digital, analisis UI/UX pada aplikasi Digiassetindo bertujuan untuk menjangkau tingkat kepuasan pengguna agar tercipta keberlanjutan pengguna dalam menggunakan aplikasi Digiassetindo serta bersaing dengan aplikasi lainnya yang sudah terlebih dahulu diluncurkan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk melakukan analisis UI/UX yaitu *Design Science Research Methodology* (DSRM). Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis UI/UX dalam aplikasi Digiassetindo menggunakan metode DSRM. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi observasi, studi pustaka, kuisisioner, dan wawancara, serta enam tahapan metode DSRM yang terdiri dari *problem identification and motivation*, *define the objectives for a solution*, *design and development*, *demonstration*, *evaluation*, dan *communication*. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat beberapa pengguna yang telah berusia lanjut, sehingga desain tampilan aplikasi sebaiknya ramah terhadap pengguna dengan karakteristik tersebut. Selain itu, juga diperlukan perbaikan dalam menu Home dan Explore, yang mana terdapat beberapa submenu yang tidak diperlukan.

Kata Kunci: *User Interface*, *User Experience*, *Design Science Research Methodology*, Digiassetindo

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRAK

Citra Fitria Damayanti (11220535), Analisis UI/UX Aplikasi Aset Digital Berbasis Android dengan *Design Science Research Methodology* (DSRM) pada PT Digiasset Indonesia

User interface (UI) dan *user experience* (UX) merupakan dua elemen penting yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan suatu aplikasi, salah satunya aplikasi aset digital. Peningkatan jumlah pengguna aset digital yang semakin pesat yang sejalan dengan semakin banyaknya *startup* yang mengembangkan aplikasi aset digital membuat analisis UI/UX pada aplikasi Digiassetindo perlu dilakukan. Sebagai pendatang baru di dunia aset digital, analisis UI/UX pada aplikasi Digiassetindo bertujuan untuk menjangkau tingkat kepuasan pengguna agar tercipta keberlanjutan pengguna dalam menggunakan aplikasi Digiassetindo serta bersaing dengan aplikasi lainnya yang sudah terlebih dahulu diluncurkan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk melakukan analisis UI/UX yaitu *Design Science Research Methodology* (DSRM). Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis UI/UX dalam aplikasi Digiassetindo menggunakan metode DSRM. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi observasi, studi pustaka, kuisisioner, dan wawancara, serta enam tahapan metode DSRM yang terdiri dari *problem identification and motivation*, *define the objectives for a solution*, *design and development*, *demonstration*, *evaluation*, dan *communication*. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat beberapa pengguna yang telah berusia lanjut, sehingga desain tampilan aplikasi sebaiknya ramah terhadap pengguna dengan karakteristik tersebut. Selain itu, juga diperlukan perbaikan dalam menu Home dan Explore, yang mana terdapat beberapa submenu yang tidak diperlukan.

Kata Kunci: *User Interface*, *User Experience*, *Design Science Research Methodology*, Digiassetindo

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Citra Fitria Damayanti (11220535), *UI/UX Analysis of Android-Based Digital Asset Applications with Design Science Research Methodology (DSRM) at PT Digiasset Indonesia*

User interface (UI) and user experience (UX) are two important elements that need to be considered in developing an application, one of which is a digital asset application. The rapid increase in the number of digital asset users in line with the increasing number of startups developing digital asset applications makes UI/UX analysis of the Digiassetindo application necessary. As a newcomer to the world of digital assets, the UI/UX analysis of the Digiassetindo application aims to reach the level of user satisfaction in order to create user continuity in using the Digiassetindo application and compete with other applications that have already been launched. One method that can be used to perform UI/UX analysis is the Design Science Research Methodology (DSRM). The purpose of this study is to analyze the UI/UX in the Digiassetindo application using the DSRM method. The methods used in this study included observation, literature study, questionnaires, and interviews, as well as the six stages of the DSRM method which consisted of problem identification and motivation, define the objectives for a solution, design and development, demonstration, evaluation, and communication. The results of the analysis show that there are some users who are elderly, so that the appearance design of the application should be friendly to users with these characteristics. In addition, improvements are also needed in the Home and Explore menus, where there are several submenus that are not needed.

Keyword: *User Interface, User Experience, Design Science Research Methodology, Digiassetindo*

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. I. R. Rais, “Kepala Bappebti: Pemerintah Kuatkan Regulasi dan Pembinaan Ekosistem Aset Kripto,” Jakarta, 2023.
- [2] M. S. Hartawan, “Analisa Desain User Interface Aplikasi Prototype Smart System IP Camera Security Berbasis Aplikasi Android,” *J. Elektro dan Inform. Swadharma*, vol. 1, no. 2, pp. 12–18, 2021, doi: 10.56486/jeis.vol1no2.97.
- [3] Y. M. Geasela, H. Hartono, M. Sesilia, H. Winarto, and H. Pratiwi, “Analisis Penerimaan Aplikasi Asset Digital Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM),” *J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 5, no. 2, pp. 30–35, 2022, doi: 10.30813/jbase.v5i2.3778.
- [4] K. Peffers, T. Tuunanen, M. A. Rothenberger, and S. Chatterjee, “A Design Science Research Methodology for Information Systems Research,” *J. Manag. Inf. Syst.*, vol. 24, no. 3, pp. 45–77, 2007, doi: 10.2753/MIS0742-1222240302.
- [5] P. W. Fu’adah and A. C. Padmasari, “Perancangan Desain UI (User Interface) pada Aplikasi Tailon,” *J. Tanra*, vol. 10, no. 1, pp. 45–52, 2023.
- [6] M. N. El Ghiffary, T. D. Susanto, and A. H. Prabowo, “Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride),” *J. Tek. ITS*, vol. 7, no. 1, pp. 143–148, 2018, doi: 10.12962/j23373539.v7i1.28723.
- [7] W. O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Indiana: Wiley Publishing, Inc., 2007.
- [8] N. R. Wiwesa, “User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan,” *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [9] E. Tirtadarma, A. E. Budi, and E. F. Jasjfi, “Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban,” *J. Seni dan Reka Ranc.*, vol. 1, no. 1, pp. 181–207, 2018, doi: 10.25105/jsrr.v1i1.4046.
- [10] P. Morville, *User Experience Design*. Michigan: Semantic Studios, 2004.
- [11] S. Sulihati and A. Andriyani, “Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android,” *J. Sains dan Teknol. Utama*, vol. 11, no. 1, pp. 15–26, 2016.
- [12] R. S. Kurnia and B. Pujiarti, “Perancangan User Interface dan User Experience Adaptive Mobile Learning untuk Siswa Sekolah Menengah,” *J. Comput. Syst. Informatics*, vol. 3, no. 4, pp. 430–437, 2022, doi: 10.47065/josyc.v3i4.2085.

- [13] F. K. Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, "Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022.
- [14] J. J. Garrett, *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Berkeley: New Riders, 2011. doi: 10.1007/978-1-4302-4150-8_1.
- [15] R. Auliazmi, G. Rudiyanto, and R. D. W. Utomo, "Kajian Estetika Visual Interface dan User Experience pada Aplikasi Ruangguru," *J. Seni dan Reka Ranc.*, vol. 4, no. 1, pp. 21–36, 2021, doi: 10.25105/jsrr.v4i1.9968.
- [16] A. Wildan, M. S. Milah, and M. Taufik, "Problematika Hukum Aset Digital Era Disrupsi 5 . 0 Di Indonesia Melalui Pendekatan Legislasi," *J. MAHUPAS Mhs. Huk. Unpas*, vol. 1, no. 2, pp. 67–88, 2022.
- [17] E. Dourado and J. Brito, *Cryptocurrency. In: The New Palgrave Dictionary of Economics*. London: Palgrave Macmillan, 2014.
- [18] D. A. M. Rani, I. N. G. Sugiarta, and N. M. S. Karma, "Uang Virtual (Cryptocurrency) Sebagai Sarana Tindak Pidana Pencucian Uang dalam Perdagangan Saham," *J. Konstr. Huk.*, vol. 2, no. 1, pp. 19–23, 2021, doi: 10.22225/jkh.2.1.2961.19-23.
- [19] A. R. Syahwidi, S. Cahyono, and R. N. Yasa, "Analisis Aplikasi Cryptowallet Tiruan terhadap Indikasi Android Malware," *J. Ilm. Kriptologi*, vol. 17, no. 1, pp. 23–31, 2023.
- [20] J. Q. Qurani and A. Ichwani, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Cryptocurrency Berbasis Website dengan Metode Prototype," *J. Edusaintek*, vol. 9, no. 2, pp. 627–639, 2022.
- [21] N. O. Syamsiah, "Kajian atas Cryptocurrency sebagai Alat Pembayaran di Indonesia," *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 6, no. 1, pp. 53–61, 2017.
- [22] N. Huda, Y. Lake, and D. R. H. Sitorus, "Strategi Investasi pada Aset Cryptocurrency," *J. Akunt. dan Keuang.*, vol. 10, no. 1, pp. 49–53, 2023, doi: 10.31294/moneter.v10i1.14365.
- [23] P. Watung, "Kajian Yuridis Mengenai Keberadaan Bitcoin dalam Lingkup Transaksi di Indonesia Ditinjau Dari UU No. 7 Tahun 2011 Tentang Mata Uang," *Lex Soc.*, vol. 7, no. 10, pp. 5–13, 2019.
- [24] K. Kamrozi, A. N. Hidayanto, K. Yudhakusuma, M. A. Virgananda, R. Randy, and S. Suryono, "Sentiment Analysis of Cryptocurrency Trading Platform Service Quality on Playstore Data: A Case of Indodax," *J. Rekayasa Sstem dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 3, pp. 445–456, 2023.
- [25] M. N. Adhar, Y. Prayudi, and E. Ramadhani, "Analisis Artefak Digital Aplikasi Dompot Cryptocurrency Tokocrypto pada Android," *J. Ilm. Ilmu*

Pendidik., vol. 6, no. 5, pp. 3552–3559, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i5.2024.

- [26] S. S. Pussung and A. W. Utami, “Rancang Bangun Aplikasi Tracking Kripto ‘Dompet Kripto’ Berbasis Web,” *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 3, no. 4, pp. 20–28, 2022.
- [27] D. Monica, “Sistem Pendukung Keputusan Memilih Cryptocurrency Exchange Menggunakan Metode AHP,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 11, no. 1, pp. 94–101, 2023, doi: 10.26418/justin.v11i1.53917.
- [28] R. F. Saputra and H. Hardiansyah, “Perancangan Aplikasi Otomatisasi Jual Beli Aset Kripto Menggunakan Metode Relative Strength Index (Studi Kasus ETH/USDT pada binance.com),” *J. Ilmu Komput. dan Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 60–68, 2023.
- [29] Z. L. Hudaaka and I. Hanifuddin, “Kejelasan Sil’ah Objektivikasi Cryptocurrency pada Aplikasi Pintu,” *J. Ilm. Ekon. Islam*, vol. 9, no. 1, pp. 935–943, 2023.
- [30] S. Gregor and A. R. Hevner, “Positioning and Presenting Design Science Research for Maximum Impact,” *MIS Q.*, vol. 37, no. 2, pp. 337–355, 2013, doi: 10.25300/MISQ/2013/37.2.01.
- [31] E. Fernando, S. Surjandy, M. Meyliana, and P. Siagian, “Desain Sistem Pengenalan Varietas Bibit Tanaman Kelapa Sawit dengan Pendekatan Design Science Research Methodology (DSRM),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 249–258, 2020, doi: 10.25126/jtiik.2020721456.
- [32] R. D. Rahadi, “Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire pada Aplikasi Android,” *J. Sist. Inf.*, vol. 6, no. 1, pp. 661–671, 2014.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI