

**ANALISA DAN PERANCANGAN *UI/UX WEB APPLICATION*
BATAVIANET DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
(STUDI KASUS PT. CIPUTRA ADIBUANA)**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu kelulusan program sarjana

EKO SUDRAJAT

11230250

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2024

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam telah diselesaikannya skripsi ini maka penulis mempersembahkannya kepada:

1. Tuhan sang maha pencipta Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan karunianya hingga selesainya skripsi ini.
2. Diri sendiri, terimakasih sudah berjuang sekuat tenaga, terimakasih sudah bertahan menyelesaikan skripsi ini.
3. Orangtua tercinta yang tidak henti-henti nya memberikan dukungan doa, dan tenaga sehingga selesainya skripsi ini
4. Sahabat-sahabat saya Rizka, Vina, Randi dan Fajar yang selalu mengingatkan segala sesuatunya dalam pembuatan skripsi ini.
5. Teman-teman satu kantor saya Ines, Ciska, Inggra, Sonya dan Syamsul yang selalu mengingatkan, mengoreksi dan memberikan inspirasi dalam penulisan skripsi ini, saya ucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya.
6. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan masukan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini, semoga penulisan skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Eko Sudrajat
NIM : 11230250
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan skripsi yang telah saya buat dengan judul: “**Analisa Dan Perancangan UI/UX Web Application Batavianet Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT. Ciputra Adibuana)**” adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan / dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari 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 : Jakarta
Pada Tanggal : 19 Juli 2024
Yang Menyatakan,

A yellow revenue stamp (Meteral Tempel) with a value of 10,000 Rupiah. It features the Garuda Pancasila emblem and the text "METERAL TEMPEL". A handwritten signature is written over the stamp. The serial number "07BAKX784867581" is visible at the bottom.

Eko Sudrajat

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Eko Sudrajat
NIM : 11230250
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 Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Analisa Dan Perancangan UI/UX Web Application Batavianet Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT. Ciputra Adibuana)”** beserta perangkat yang diperlukan (apabila 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 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 : Jakarta
Pada Tanggal : 19 Juli 2024
Yang Menyatakan,



Eko Sudrajat

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Eko Sudrajat
NIM : 11230250
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisa dan Perancangan UI/UX Web Application
Batavianet dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus
PT. Ciputra Adibuana)

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 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, 15 Agustus 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Melan Susanti, M.Kom.


.....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Yuni Eka Achyani, M.Kom.


.....

Penguji II : Ade Priyatna, S.Kom., M.M.,
M.Kom.


.....

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul “**Analisa Dan Perancangan UI/UX Web Application Batavianet Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus PT. Ciputra Adibuana)**” adalah hasil karya tulis asli Eko Sudrajat 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 : Eko Sudrajat
Alamat : Kp. Moyan RT 01/04 Desa Bantarjaya Rancabungur - Bogor
No. Telp : 083811919177
Email : ekosudrajattt@gmail.com

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala.yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan nikmat iman dan islam, sehingga Skripsi dengan judul Analisa Dan Perancangan *UI/UX Web Application* Batavianet Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus PT. Ciputra Adibuana) dapat diselesaikan dengan baik.

Proses bisnis yang dijalankan dalam sebuah perusahaan pada era sekarang menjadi hal yang sangat penting oleh karena itu pentingnya sebuah desain *UI/UX* yang membuat kenyamanan bagi para penggunanya sehingga proses bisnis menjadi lebih baik lagi.

Selesainya penulisan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan do'a dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya ini yang terhormat:

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. Ibu Melan Susanti, M.Kom, selaku pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Staff/Karyawan/Dosen di lingkungan Universitas Nusa Mandiri.
7. Bapak Romy Lawandi dan Bapak Ibrahim Andi selaku Pimpinan PT Ciputra Adibuana, tempat penulis melakukan penelitian.
8. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
9. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

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

Jakarta, 19 Juli 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Eko Sudrajat', with a stylized, cursive script.

Eko Sudrajat

ABSTRAK

Eko Sudrajat - 11230250 - Analisa Dan Perancangan *UI/UX Web Application* Batavianet Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT. Ciputra Adibuana)

Sistem *ERP* memainkan peran penting dalam mengintegrasikan berbagai proses bisnis, karena akan mempermudah dan meningkatkan kinerja proses bisnis di suatu perusahaan. Batavianet sebagai sistem *ERP* yang digunakan oleh PT Ciputra Adibuana yang meskipun telah terbukti andal dalam melakukan operasional bisnis namun akan selalu ada kebutuhan yang berkembang dalam meningkatkan *UI/UX* nya. Dalam penelitian yang bertujuan untuk melakukan analisa mendalam terhadap desain *UI* dan *UX* dari aplikasi *web* Batavianet dengan metode *design thinking* ini, ditemukan bahwa pengguna lebih menyukai tampilan yang fleksibel yang dapat digunakan di perangkat *mobile* maupun *web*, serta modul yang dikelompokkan sesuai dengan divisi seperti *Finance & Accounting*, *Purchase*, dan *Building Management*. Pembuatan prototipe yang dirancang menggunakan Figma kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Dari pengujian tersebut diperoleh hasil uji atas dasar analisa dengan hasil akhir mendapatkan skor rata-rata adalah 81 dengan *acceptability range* adalah *acceptable* lalu *grade scale* nya B dan *adjective rating* : *Good*.

Kata Kunci : Batavianet, *UI/UX*, Analisa & Perancangan.

ABSTRACT

Eko Sudrajat - 11230250 - Analisa Dan Perancangan UI/UX Web Application Batavianet Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT. Ciputra Adibuana)

ERP system plays a crucial role in integrating various business processes, as it facilitates and enhances the performance of a company's business operations. Batavianet, as the ERP system used by PT Ciputra Adibuana, has proven reliable in business operations; however, there is always a growing need to improve its UI/UX. This research aims to conduct an in-depth analysis of the UI and UX design of the Batavianet web application using the design thinking method. It was found that users prefer a flexible interface that can be used on both mobile and web devices, as well as modules categorized according to divisions such as Finance & Accounting, Purchase, and Building Management. A prototype designed using Figma was then tested using the System Usability Scale (SUS) method. The test results, based on the final analysis, showed an average score of 81 with an acceptability range of acceptable, a grade scale is B, and an adjective rating is Good.

Keyword: Batavianet, UI/UX, Analysis and Design.

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 PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
Kata Pengantar.....	vii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Landasan Teori	6
2.2 Penelitian Terkait.....	11
2.3 Objek Penelitian.....	13
2.3.1 Sejarah Perusahaan	13
2.3.2 Struktur Organisasi Perusahaan	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metodologi Penelitian	15
3.2 Tahapan Penelitian.....	15
3.3 Analisa Data	17
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 <i>Empathize</i>	21
4.1.1 Observasi	21
4.1.2 Wawancara.....	21
4.1.3 Kuesioner	22

4.1.4 <i>Persona</i>	23
4.1.5 <i>Empathy Map</i>	24
4.2 <i>Define</i>	25
4.3 <i>Ideate</i>	27
4.3.1 <i>Now How Now Matrix</i>	27
4.4 <i>Prototype</i>	28
4.4.1 <i>User Flow</i>	28
4.4.2 <i>Wireframe</i>	29
4.4.3 <i>Wireflow</i>	31
4.4.4 <i>High-Fidelity Prototype</i>	33
4.5 <i>Testing</i>	39

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	43

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN

- Lampiran A
- Lampiran B
- Lampiran C
- Lampiran D
- Lampiran E

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Tahapan Metode Design Thinking.....	7
Gambar II.2 Struktur Organisasi Perusahaan	14
Gambar III.1 Tahapan Penelitian.....	15
Gambar IV.1 <i>User Persona</i> Syahrul Hadi	23
Gambar IV.2 <i>User Persona</i> Lisa Wulandari	23
Gambar IV.3 <i>User Persona</i> Raditia Nugroho	24
Gambar IV.4 <i>Empathy Map</i> Syahrul Hadi	24
Gambar IV.5 <i>Empathy Map</i> Lisa Wulandari	25
Gambar IV.6 <i>Empathy Map</i> Raditia Nugroho	25
Gambar IV.7 <i>Now How Wow Matrix</i>	27
Gambar IV.8 <i>User Flow Login</i>	28
Gambar IV.9 <i>User Flow Modul Finance and Accounting</i>	29
Gambar IV.10 <i>User Flow Modul Purchase</i>	29
Gambar IV.11 <i>User Flow Modul Building Management</i>	29
Gambar IV.12 <i>Wireframe Modul Finance and Accounting</i>	30
Gambar IV.13 <i>Wireframe Modul Purchase</i>	30
Gambar IV.14 <i>Wireframe Modul Building Management</i>	30
Gambar IV.15 <i>Wireflow Modul Finance and Accounting</i>	31
Gambar IV.16 <i>Wireflow Modul Purchase</i>	32
Gambar IV.17 <i>Wireflow Modul Building Management</i>	32
Gambar IV.18 Halaman <i>Login Mobile Dan Login Web</i>	33
Gambar IV.19 Halaman <i>Dashboard Mobile Dan Dashboard Web</i>	33
Gambar IV.20 Halaman <i>Finance And Accounting Mobile Dan Finance And Accounting Web</i>	34
Gambar IV.21 Halaman <i>Cashbook Mobile Dan Cashbook Web</i>	35
Gambar IV.22 Halaman <i>Acc.Payable Mobile Dan Acc.Payable Web</i>	35
Gambar IV.23 Halaman <i>Purchase Mobile Dan Purchase Web</i>	36
Gambar IV.24 Halaman <i>Supplier Center Mobile Dan Supplier Center web</i>	36
Gambar IV.25 Halaman <i>Purchasing Mobile Dan Purchasing Web</i>	37
Gambar IV.26 Halaman <i>Building Management Dan Building Management Web</i>	38
Gambar IV.27 Halaman <i>Inventory Mobile Dan Inventory Web</i>	38
Gambar IV.28 Halaman <i>Building Maintenance Mobile Dan Building Maintenance web</i>	39
Gambar IV.29 <i>Alat Ukur System Usability Scale</i>	41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1 Tabel Contoh Pertanyaan Kuesioner	19
Tabel III.2 Tabel Contoh Perhitungan Metode <i>SUS</i>	20
Tabel IV.1 Tabel Pertanyaan Kuesioner	22
Tabel IV.2 Tabel <i>Point Of View</i>	26
Tabel IV.3 Tabel <i>How Might We Question</i>	26
Tabel IV.4 Tabel Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>	39
Tabel IV.5 Tabel Bobot Nilai Perhitungan <i>System Usability Scale</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran A Tampilan Sistem Berjalan.....	50
2. Lampiran B Tampilan Sistem Usulan	51
3. Lampiran C.1. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme Dengan Turnitin Bab I	52
4. Lampiran C.2. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme Dengan Turnitin Bab II.....	53
5. Lampiran C.3. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme Dengan Turnitin Bab III.....	54
6. Lampiran C.4. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme Dengan Turnitin Bab IV	55
7. Lampiran C.5. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme Dengan Turnitin Bab V.....	56
8. Lampiran D Bukti Submit Jurnal.....	57
9. Lampiran E Lampiran Form Kuesioner	58

ABSTRAK

Eko Sudrajat - 11230250 - Analisa Dan Perancangan *UI/UX Web Application* Batavianet Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT. Ciputra Adibuana)

Sistem *ERP* memainkan peran penting dalam mengintegrasikan berbagai proses bisnis, karena akan mempermudah dan meningkatkan kinerja proses bisnis di suatu perusahaan. Batavianet sebagai sistem *ERP* yang digunakan oleh PT Ciputra Adibuana yang meskipun telah terbukti andal dalam melakukan operasional bisnis namun akan selalu ada kebutuhan yang berkembang dalam meningkatkan *UI/UX* nya. Dalam penelitian yang bertujuan untuk melakukan analisa mendalam terhadap desain *UI* dan *UX* dari aplikasi *web* Batavianet dengan metode *design thinking* ini, ditemukan bahwa pengguna lebih menyukai tampilan yang fleksibel yang dapat digunakan di perangkat *mobile* maupun *web*, serta modul yang dikelompokkan sesuai dengan divisi seperti *Finance & Accounting*, *Purchase*, dan *Building Management*. Pembuatan prototipe yang dirancang menggunakan Figma kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Dari pengujian tersebut diperoleh hasil uji atas dasar analisa dengan hasil akhir mendapatkan skor rata-rata adalah 81 dengan *acceptability range* adalah *acceptable* lalu *grade scale* nya B dan *adjective rating* : *Good*.

Kata Kunci : Batavianet, *UI/UX*, Analisa & Perancangan.

ABSTRACT

Eko Sudrajat - 11230250 - Analisa Dan Perancangan UI/UX Web Application Batavianet Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT. Ciputra Adibuana)

ERP system plays a crucial role in integrating various business processes, as it facilitates and enhances the performance of a company's business operations. Batavianet, as the ERP system used by PT Ciputra Adibuana, has proven reliable in business operations; however, there is always a growing need to improve its UI/UX. This research aims to conduct an in-depth analysis of the UI and UX design of the Batavianet web application using the design thinking method. It was found that users prefer a flexible interface that can be used on both mobile and web devices, as well as modules categorized according to divisions such as Finance & Accounting, Purchase, and Building Management. A prototype designed using Figma was then tested using the System Usability Scale (SUS) method. The test results, based on the final analysis, showed an average score of 81 with an acceptability range of acceptable, a grade scale is B, and an adjective rating is Good.

Keyword: Batavianet, UI/UX, Analysis and Design.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. W. Masdhana *et al.*, “Penerapan Sistem Enterprise Resource Planning (ERP) Pada Perusahaan Jasa Service PT XYZ,” *Teknik Elektro dan Informatika*, vol. 2, no. 2, 2024, doi: 10.61132/jupiter.v2i2.146.
- [2] A. Sintia *et al.*, “Pelatihan Keterampilan Desain UI/UX Bagi Karang Taruna dan Taman Bacaan Masyarakat Candiretno,” vol. 4, pp. 4201–4206, 2023, doi: 10.55338/jpkmn.v4i4.
- [3] Y. Yudhanto and Susilo Sahid Aldi, *PANDUAN APLIKASI DIGITAL UI/UX*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2024. Accessed: Jul. 27, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=5zcVEQAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- [4] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 1 No.4, 2023, Accessed: Jul. 25, 2024. [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [5] A. S. Hussein, *METODE DESIGN THINKING UNTUK INOVASI BISNIS*. Malang: UB Press, 2018.
- [6] N. Septia Dwi Hapsari, “Penerapan Teknologi Enterprise Resource Planning Menggunakan Modul Inventory Management dengan Metode FIFO Berbasis Website Pada CV Pandan Mas Sampit,” vol. 2, no. 6, pp. 365–372, 2021, [Online]. Available: <https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin>
- [7] A. S. , Kusuma, T. Nyoman. , Parwati, I. Made. , Tageh, and Sudarma I Komang., *BUKU AJAR ANALISIS DESAIN SISTEM INFORMASI BERBASIS TRI HITA KARANA*, vol. 1. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. Accessed: Jul. 29, 2024. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=bHrsEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- [8] A. Frisdayanti, “PERANAN BRAINWARE DALAM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN,” vol. 1, 2019, doi: 10.31933/JEMSI.
- [9] C. Ravelino, Y. Alfa Susetyo, and K. Satya Wacana, “Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 7, no. 1, p. 2023, 2023, doi: 10.35870/jti.
- [10] N. Tri *et al.*, “Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Digital Transformation Technology (Digitech) | e*, vol. 3, no. 1, 2023, doi: 10.47709/digitech.v3i1.2391.

- [11] M. I. Sa'ad, *Otodidak Web Programing: Membuat Web Application dari Nol sampai Jadi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2023.
- [12] A. A. Kurniawan, "ANALISIS PERFORMA PROGRESSIVE WEB APPLICATION (PWA) PADA PERANGKAT MOBILE," *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, vol. 25, no. 1, pp. 18–31, 2020, doi: 10.35760/ik.2020.v25i1.2510.
- [13] M. Karimah, S. Supriyatna, and C. Rozali, "PENGUNAAN FIGMA DALAM MENGGALI KREATIVITAS DESAIN UI/UX WEB PADA SMK IT BINA ADZKIA 1*," 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/JIPM>
- [14] P. Utomo, A. Budiman, and D. N. Amadi, "Optimasi Metode Simple Additive Weighting Menggunakan Skala Likert dalam Aplikasi Pemilihan Peserta Rapat Bersih Dusun," 2023. [Online]. Available: <https://journal-computing.org/index.php/journal-cisa/index>
- [15] A.S Rosa, *Analisis dan Desain Perangkat Lunak*. Jakarta: Informatika, 2022. Accessed: Jul. 27, 2024. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books/about/Analisis_Dan_Desain_Perangkat_Lunak.html?id=GungzwEACAAJ&redir_esc=y
- [16] K. Nur Isnaini, D. F. Sulistiyani, Z. Ramadhany, and K. Putri, "PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA," vol. 5, no. 1, 2021.
- [17] D. Ariska and S. Nurlela, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking," 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech86>
- [18] C. P. Setiyana and J. Siregar, "ANALISA UI/UX WEBSITE PADA PAPAYA FRESH GALLERY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," vol. 01, 2023, doi: 10.3785/kjst.v1i6.347.
- [19] A. R. Putra, S. Hadi Wijoyo, and Y. T. Mursityo, "Evaluasi Usability Dan Perbaikan User Interface Pada Aplikasi KRL Access Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)," 2020. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [20] A. P. Fajar, "Analisis Dan Perancangan Desain UI/UX Website Startup Jasa Security Menggunakan Metode User Centered Desain," *Teknik Elektro dan Informatika*, vol. 2, no. 2, 2024, doi: 10.61132/jupiter.v2i2.143.
- [21] J. Digital, *DESAIN UI/UX DENGAN FIGMA*. Yogyakarta: CV Jubilee Solusi Enterprise, 2021. Accessed: Jul. 25, 2024. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Desain_UI_UX_dengan_Figma_dari_Nol_Updat/SVJSEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=design+ui+ux+dengan+figma+buku&pg=PA21&printsec=frontcover