

PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN DI SMA AL-CHASANAH

*DESIGNING UI/UX LIBRARY INFORMATION SYSTEMS USING THE USER
CENTERED DESIGN METHOD AT AL-CHASANAH HIGH SCHOOL*

Bagus Winanto¹, Qori Halimatul Hidayah²

E-mail: bagus.winanto98@gmail.com , qori.halimatul@esaunggul.ac.id

^{1,2} Universitas Esa Unggul, Ilmu Komputer, Sistem Informasi

Abstrak

Dalam perkembangan teknologi dan ekonomi yang terus berlangsung, perpustakaan perlu memanfaatkan teknologi informasi secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX website perpustakaan SMA Al-Chasanah menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). SMA Al-Chasanah menghadapi tantangan dalam pengelolaan perpustakaan yang masih dilakukan secara manual melalui pencatatan di buku, dengan kendala seperti risiko kehilangan data dan kesulitan pencarian koleksi. Melalui pendekatan UCD, desain website dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna untuk meningkatkan pengalaman dan efisiensi layanan. Proses perancangan meliputi identifikasi kebutuhan, pembuatan *prototype*, dan evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian yang melibatkan 31 responden menghasilkan skor rata-rata SUS sebesar 80,64, yang termasuk kategori *acceptable* dan *good*. Prototype yang dirancang mencakup fitur utama seperti pencarian koleksi, peminjaman, dan pengembalian buku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode UCD efektif dalam memahami kebutuhan pengguna, menghasilkan desain yang intuitif, serta meningkatkan kepuasan dan kenyamanan pengguna. Kesimpulannya, penerapan UCD pada rancangan UI/UX website perpustakaan mampu memenuhi kebutuhan pengguna sekaligus menjadi solusi terhadap permasalahan pengelolaan perpustakaan SMA Al-Chasanah.

Kata kunci: *User Centered Design, UI/UX, Perpustakaan, System Usability Scale*

Abstract

In the ongoing development of technology and economy, libraries need to utilize information technology effectively. This study aims to design the UI/UX of the SMA Al-Chasanah library website using the User Centered Design (UCD) method. SMA Al-Chasanah faces challenges in library management, which is still carried out manually through book-based recording, leading to issues such as data loss and difficulties in searching for collections. Through the UCD approach, the website design was developed based on user needs to improve service efficiency and user experience. The design process included identifying requirements, creating a prototype, and evaluating it using the System Usability Scale (SUS) method. Testing involving 31 respondents resulted in an average SUS score of 80.64, which falls into the acceptable and good categories. The designed prototype includes key features such as collection search, borrowing, and returning books. The results indicate that the UCD method is effective in understanding user needs, producing an intuitive design, and enhancing user satisfaction and convenience. In conclusion, the application of UCD in designing the library website UI/UX successfully meets user needs and provides a solution to the library management problems at SMA Al-Chasanah.

Keywords: *User Centered Design, UI/UX, Library, System Usability Scale*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ekonomi yang berlangsung pesat telah membawa perubahan signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu fasilitas penting dalam mendukung proses pembelajaran adalah perpustakaan. Perpustakaan berfungsi sebagai pusat sumber informasi yang menyediakan karya tulis, karya cetak, dan karya rekam untuk menunjang pengetahuan siswa [1].

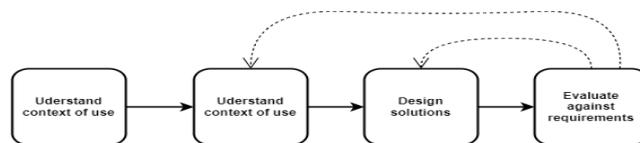
SMA Al-Chasanah, sebuah sekolah swasta terakreditasi A yang berlokasi di Jalan Tanjung Duren Barat III, Jakarta Barat, memiliki fasilitas perpustakaan yang hingga saat ini masih menggunakan sistem pengelolaan manual. Meskipun mayoritas siswa berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke atas, fasilitas perpustakaan belum sepenuhnya memadai. Keterbatasan ini berdampak pada pengelolaan koleksi buku, pencatatan data, dan pelayanan kepada siswa yang mengakses perpustakaan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara singkat dengan petugas perpustakaan, ditemukan beberapa masalah yang cukup mengganggu operasional. Pertama, sering terjadi kehilangan data terkait peminjaman dan pengembalian buku karena pencatatan masih dilakukan secara manual di buku tulis. Kedua, proses pencarian buku membutuhkan waktu lama, terutama ketika jumlah koleksi semakin bertambah. Ketiga, terdapat kasus buku hilang karena pengembalian tidak dilakukan di rak yang semestinya, sehingga mempersulit proses inventarisasi. Dari pengakuan petugas, kehilangan data dapat terjadi hingga 2–3 kali dalam satu bulan, sedangkan kesalahan penempatan buku dapat mencapai 4–5 kasus per bulan.

Masalah-masalah tersebut menurunkan efektivitas dan efisiensi layanan perpustakaan. Siswa mengeluhkan sulitnya menemukan buku yang mereka butuhkan tepat waktu, sementara petugas harus menghabiskan banyak waktu untuk memeriksa kembali catatan manual. Akibatnya, kualitas layanan menurun dan tingkat kepuasan pengguna perpustakaan tidak optimal. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat mengurangi minat siswa memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber belajar. Permasalahan di SMA Al-Chasanah tidak hanya disebabkan oleh ketiadaan sistem informasi berbasis teknologi, tetapi juga oleh kurangnya desain interaksi yang ramah pengguna. Banyak sekolah lain yang sudah memiliki sistem informasi perpustakaan, namun tetap menghadapi kendala jika tampilan dan alur penggunaannya membingungkan. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pembuatan sistem informasi, tetapi juga merancang UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) yang memudahkan pengguna dalam memahami alur kerja sistem sejak pertama kali menggunakannya.

Penelitian ini menitikberatkan pada tiga aspek utama dalam pengembangan UI/UX, yaitu *efficiency* (mempercepat proses pencarian dan pencatatan buku), *effectiveness* (memastikan pengguna dapat mencapai tujuannya, seperti meminjam atau mengembalikan buku tanpa kesalahan), dan *satisfaction* (memberikan pengalaman menyenangkan dan memuaskan dalam mengakses layanan perpustakaan)[2]. Dengan demikian, solusi yang dirancang bukan hanya sekedar berfungsi, tetapi juga memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi penggunanya. Metode *User Centered Design* (UCD) dipilih sebagai pendekatan dalam perancangan sistem ini. UCD menempatkan pengguna sebagai pusat pengembangan, di mana desain antarmuka dan pengalaman dirancang berdasarkan kebutuhan, kebiasaan, dan masukan dari pengguna akhir. Dengan melibatkan pengguna sejak tahap awal, diharapkan hasil rancangan dapat mengatasi permasalahan nyata di lapangan dan langsung dapat dipahami bahkan oleh pengguna yang belum terbiasa menggunakan teknologi [3].

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX sebuah website sistem informasi perpustakaan di SMA Al-Chasanah yang mampu meminimalisir kehilangan data, mempermudah pencarian buku, serta meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi masukan atau rekomendasi bagi pihak sekolah dalam mengimplementasikan sistem perpustakaan berbasis web yang modern, interaktif, dan mudah digunakan.

2. METODOLOGI



Gambar 1. Metode UCD [5]

Dikutip dari buku [4] *User Centered Design* (UCD) ialah pendekatan desain yang menjadikan user selaku pusat atensi dalam setiap proses pengembangan sistem. UCD memanfaatkan variasi teknik, metode, alat, prosedur, serta proses untuk mempermudah pengembangan sistem interaktif yang lebih berfokus pada pengguna. Tujuan UCD tidak hanya terbatas pada menghasilkan produk yang fungsional, tetapi juga memastikan partisipasi dan pengalaman pengguna tercermin dalam rancangan tersebut [6]. Metode UCD merupakan strategi design yang berkonsentrasi pada kegunaan, keinginan, serta keterbatasan pengguna akhir sepanjang tahapan desain. UCD adalah proses iteratif yang melibatkan pengguna dalam setiap fase pengembangan produk buat meyakini bahwa hasil akhirnya intuitif, efisien, dan menyenangkan untuk digunakan [7]. Proses yang ada dalam UCD yaitu:

1 *Specify The Context of Use*

Tahap ini dimulai dengan melakukan tinjauan literatur dan analisis pengguna melalui kuesioner. Hasil dari kuesioner digunakan sebagai dasar untuk memahami kebutuhan pengguna.

2 *Specify User and Organization Requirements*

Hasil dari kuesioner diidentifikasi untuk mengetahui kebutuhan pengguna lebih lanjut. Informasi ini digunakan untuk mendefinisikan persyaratan yang harus dipenuhi oleh desain.

3 *Produce Design Solution*

Berdasarkan persyaratan yang telah diidentifikasi, dibuat desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna menggunakan aplikasi Figma. Ini menghasilkan *prototype* desain.

4 *Evaluate Design Against User Requirements*

Prototype yang dibuat dievaluasi secara langsung dengan melibatkan pengguna untuk memastikan bahwa desain sesuai dengan kebutuhan. pengguna. Hasil dari evaluasi ini akan menjadi umpan balik untuk menyelesaikan proses desain.

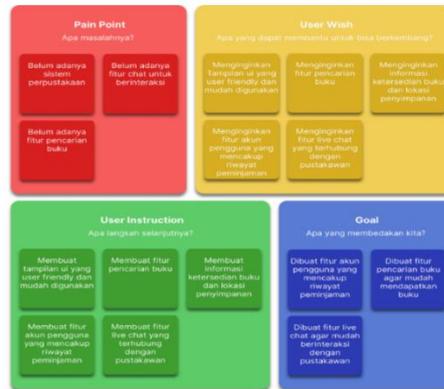
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan desain *prototype* website perpustakaan SMA Al-Chasanah dilakukan dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) yang mencakup empat fase: *Specify the Context of Use*, *Specify User and Organization Requirements*, *Produce Design Solutions*, dan *Evaluate Design Against User Requirements*. Setiap fase saling berkaitan sehingga alur pengambilan keputusan desain dapat dilacak dari temuan awal hingga evaluasi akhir [8].

3.1 *Specify The Context of Use*

Data awal dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan via *Google Form* kepada guru, siswa, dan admin perpustakaan dengan target 30 responden, dan berhasil mendapat partisipasi 31 responden. Tujuan tahap ini adalah untuk memahami kebutuhan, preferensi,

dan kendala yang dialami pengguna dalam mengakses layanan perpustakaan[11]. Hasil kuesioner dianalisis menggunakan Affinity Diagram untuk memetakan empat aspek utama:



Gambar 2. Affinity Diagram

1. Pain Point – misalnya kesulitan mencari koleksi buku dengan cepat dan akurat.
2. User Wish – harapan adanya sistem yang lebih praktis dan responsif.
3. User Instruction – saran langsung dari pengguna terkait perbaikan sistem.
4. Goal – target layanan perpustakaan agar lebih efisien dan ramah pengguna.

Temuan ini menjadi landasan penting untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar menjawab masalah nyata di lapangan, bukan sekadar mengikuti tren desain.

3. 2 Specify User and Organizations Requirements

Berdasarkan analisis kebutuhan, dibuat User Persona bernama Kirana Zafirah yang merepresentasikan pengguna utama (siswa SMA) dengan kebutuhan literasi digital sederhana, akses cepat ke koleksi, dan navigasi yang mudah.



Gambar 3. User Persona

Dari persona ini, diperoleh kebutuhan fungsional utama:

- a. Antarmuka sederhana dan intuitif agar ramah untuk semua kalangan, termasuk pengguna yang kurang terbiasa dengan teknologi.
- b. Fitur pencarian cepat dan akurat berbasis judul atau kata kunci.
- c. Sistem registrasi dan login untuk melihat riwayat pinjaman dan status koleksi.
- d. Halaman informasi terbaru terkait jadwal operasional dan kegiatan literasi.

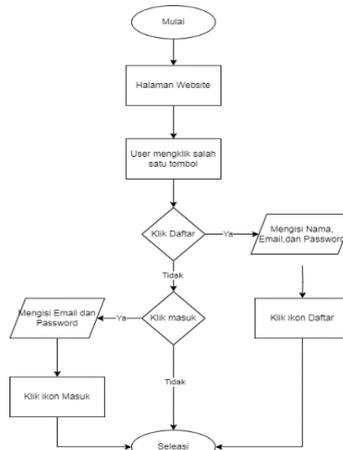
Rasionalisasi desain di sini menjadi jelas: setiap fitur yang dirancang memiliki akar langsung dari kebutuhan yang diidentifikasi pada persona dan hasil kuesioner.

3. 3 Produce Design Solutions

Dalem fase ini diadakan proses desain yang diawali dari pemformulasian *user flow* kemudian membuat *wireframe*, lalu membuat desain sistem, dan setelah itu dibuat *prototype* [9].

3.3.1 User Flow

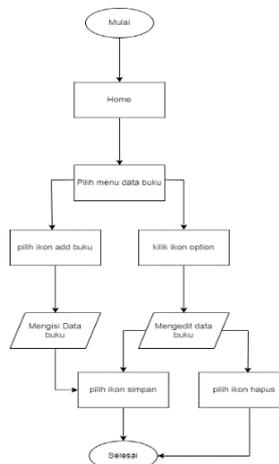
1. User Flow Masuk Dan Daftar



Gambar 4. User Flow Masuk Dan Daftar

Gambar diatas menjelaskan jika *user* masuk halaman *website*. Jika pengguna sudah memiliki akun yang terdaftar sebelumnya, mereka dapat memilih tombol “masuk”, memasukkan email password yang sudah terdaftar sebelumnya, dan mengakses *website*. Apabila pengguna belum mempunyai akun terdaftar, mereka dapat memilih opsi untuk mendaftar hanya dengan menekan tombol “daftar”. Di halaman pendaftaran, pengguna diminta untuk mengisi informasi seperti nama, alamat email, serta *password* yang kemudian harus diisikan kembali sebagai konfirmasi. Setelah semua kolom terisi, pengguna dapat menekan tombol “daftar”. Setelah berhasil mendaftar, pengguna akan diarahkan untuk masuk menggunakan akun yang baru didaftarkan dan dapat langsung mengakses *website*.

2. User Flow Data Buku Admin



Gambar 5. User Flow Data Buku Admin

Gambar diatas menjelaskan admin jika ingin mengelola data buku, diawali dari menu home, kemudian admin memilih menu data buku. Jika admin ingin menambahkan data buku admin memilih ikon add data kemudian admin mengisi data buku setelah itu admin memilih ikon simpan untuk menyimpan data tersebut, jika admin ingin mengedit data buku admin memilih menu option kemudian admin mengedit data buku setelah itu jika ingin menghapus pilih ikon hapus dan jika ingin menyimpan admin memilih ikon simpan.

3. User Flow Siswa dan Guru Peminjaman Buku



Gambar 6. User Flow Siswa dan Guru Peminjaman Buku

Gambar diatas menjelaskan siswa dan guru jika ingin meminjam buku, diawali dari menu home, kemudian user memilih menu kategori. Kemudian setelah itu user memilih buku yang diinginkan, setelah itu jika user ingin meminjam buku tersebut klik ikon pinjam, lalu setelah itu jika user yakin meminjam buku maka klik ikon ya dan buku berhasil dipinjam, jika tidak maka kembali ke menu peminjaman.

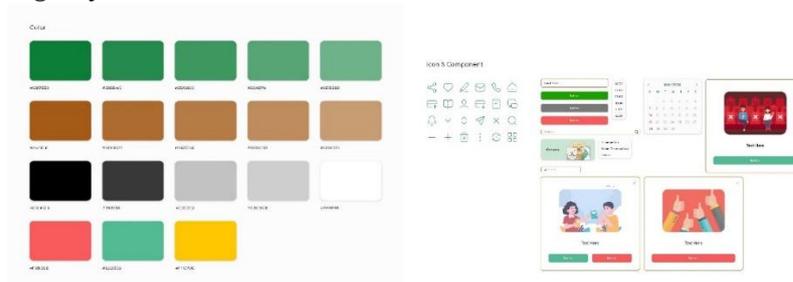
4. User Flow Siswa dan Guru Pengembalian Buku



Gambar 7. User Flow Siswa dan Guru Pengembalian Buku

Gambar diatas menjelaskan siswa dan guru jika ingin mengembalikan buku, diawali dari menu home, kemudian user memilih menu data pengembalian. Kemudian setelah itu user memilih buku yang ingin dikembalikan, setelah itu jika user ingin mengembalikan buku tersebut klik ikon kembalikan, lalu setelah itu jika user yakin mengembalikan buku maka klik ikon ya dan pengembalian buku sedang diproses, jika tidak maka kembali ke menu pengembalian.

3. 3.2 Design System





Gambar 8. Design System

Palet warna hijau–coklat dipilih untuk memberikan kesan alami, tenang, dan sesuai dengan identitas sekolah yang mengedepankan literasi dan nuansa akademik. Tipografi DM Sans dipilih karena keterbacaannya tinggi di perangkat mobile maupun desktop. Ikon yang digunakan memiliki bentuk sederhana untuk memudahkan pemahaman visual bagi pengguna baru.

3.3.3 Wireframe

Para gambar 9 merupakan Wireframe disusun sebagai kerangka awal yang memvisualisasikan tata letak, hierarki informasi, dan interaksi sebelum masuk tahap desain visual penuh [10].



Gambar 9. Wireframe

3.3.4 Hasil Desain

Prototype mencakup halaman daftar/masuk, halaman pengelolaan data buku, halaman peminjaman, dan halaman pengembalian [11]. Setiap elemen visual (warna, ikon, tata letak) dirancang konsisten dengan Design System, memastikan kesatuan pengalaman pengguna.

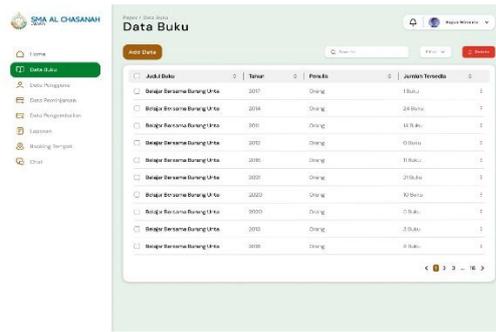
1. Halaman Daftar Dan Masuk



Gambar 10. Halaman Daftar Dan Masuk

Di halaman ini, pengguna akan diminta untuk mendaftar dengan mengetik nama, alamat email dan password, lalu menekan tombol “daftar”. Jika pengguna telah mempunyai akun, mereka bisa langsung masuk dengan mengetik alamat email, dan password yang sudah tersimpan sebelumnya, lalu menekan tombol “masuk”

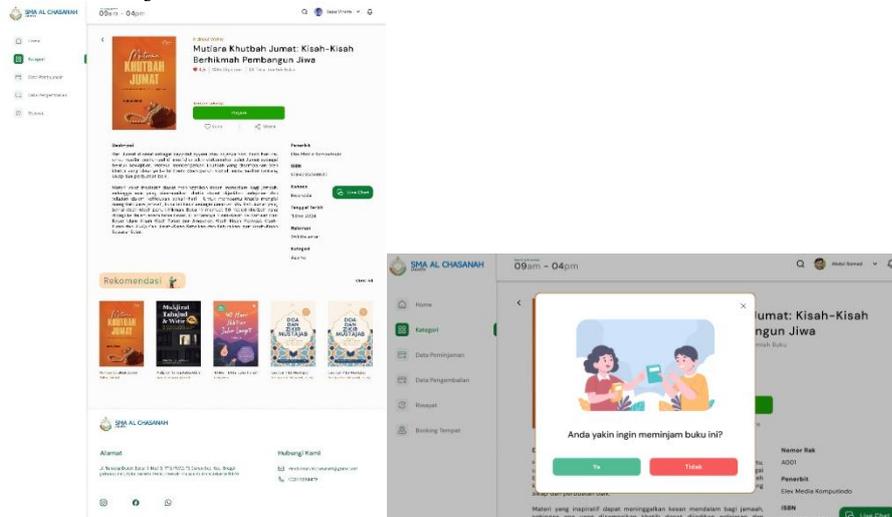
2. Halaman Mengelola Data Buku Admin



Gambar 11. Halaman Mengelola Data Buku Admin

Halaman ini merupakan tampilan halaman data buku dimana admin bisa melakukan tambah data, hapus data dan edit data buku.

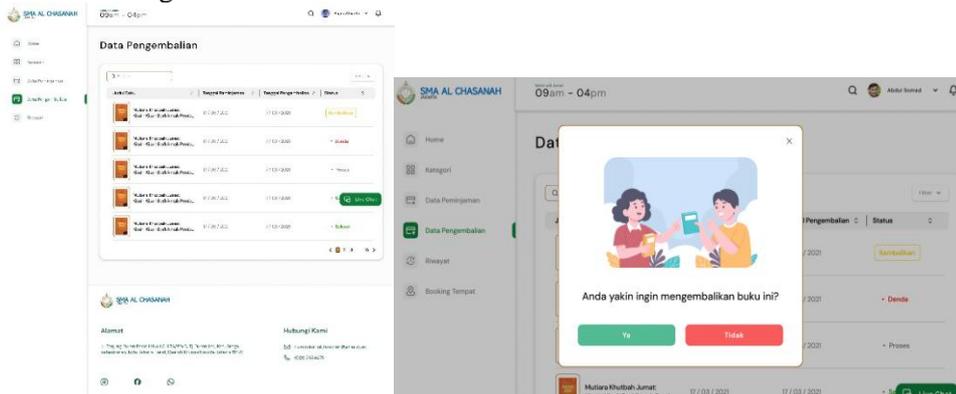
3. Halaman Peminjaman Guru dan Siswa



Gambar 12. Halaman Peminjaman Guru dan Siswa

Halaman ini merupakan tampilan halaman peminjaman buku siswa dan guru yang dimana siswa dan guru dapat melihat detail buku dan meminjam buku yang diinginkan.

4. Halaman Pengembalian



Gambar 13. Halaman Pengembalian

Halaman ini merupakan tampilan halaman data pengembalian dimana siswa dan guru dapat melihat status pengembalian buku dan dapat mengembalikan buku peminjaman.

3. 4 Evaluate Design Against User Requirements

Pada fase ini penulis melakukan *testing* terhadap pengguna, *testing* ini dilakukan untuk menguji sejauh mana *website* memenuhi kebutuhan dan prefensi pengguna, yang bertujuan untuk mendapatkan masukan dan umpan balik yang berguna untuk proses pengembangan

lebih lanjut. Pengujian ini melibatkan 31 responden yang dimana didalamnya terdapat guru, siswa, dan admin perpustakaan. Proses testing ini menggunakan system usability scale.

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Nilai Jumlah x 2,5		
RESPONDEN	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9		Q10	Jumlah
R1	4	0	4	0	4	4	2	4	4	3	29	73
R2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	37	93
R3	3	3	4	2	3	3	4	2	1	3	28	70
R4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	36	90
R6	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	98
R7	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1	23	58
R8	3	2	4	3	3	2	3	3	2	3	28	70
R9	4	4	3	2	2	4	4	3	3	2	31	78
R10	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	28	70
R11	3	1	4	2	3	3	3	3	2	1	25	63
R12	2	3	4	4	3	3	3	3	4	1	30	75
R13	2	3	3	2	2	4	2	4	2	2	26	65
R14	2	2	4	3	3	2	3	3	3	3	28	70
R15	3	3	4	3	3	3	1	3	1	3	27	68
R16	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	29	73
R17	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95
R18	4	4	4	4	4	3	4	4	1	3	35	88
R19	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36	90
R20	4	4	3	2	3	4	4	4	2	0	30	75
R21	2	4	4	3	3	3	4	4	4	2	33	83
R22	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	36	90
R23	3	4	4	2	3	3	4	4	3	1	31	78
R24	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	36	90
R25	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	36	90
R26	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	36	90
R27	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	34	85
R28	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	37	93
R29	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
R30	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	35	88
R31	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	35	88
Jumlah total											2500	
Penilaian System usability scale											80,64	

Gambar 14. Hasil SUS

Evaluasi dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) kepada 31 responden. Hasil pengujian menunjukkan skor total 2500, yang menghasilkan nilai rata-rata 80,64. Berdasarkan *acceptability range*, skor ini masuk kategori *acceptable* dan dalam *adjective ratings* dikategorikan “Good”. Interpretasi skor ini:

- a. Pengguna secara umum puas dengan tampilan dan pengalaman interaksi.
- b. Desain dianggap mudah digunakan dan sesuai dengan harapan mayoritas responden.

Namun, SUS bersifat subjektif sehingga belum menggambarkan kinerja objektif sistem. Untuk penelitian lanjutan, pengukuran tambahan seperti *task completion time*, *success rate*, dan *error rate*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan UI/UX website perpustakaan SMA Al-Chasanah dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD), diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Keberhasilan Metode UCD – Penerapan *User Centered Design* (UCD) mampu mengidentifikasi keresahan, kebutuhan, dan preferensi pengguna sehingga menghasilkan rancangan UI/UX hingga *prototype* website perpustakaan SMA Al-Chasanah yang relevan dan menarik.
- b. Hasil Pengujian SUS – Pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) memperoleh skor rata-rata 80,64, yang masuk kategori *acceptable* pada *Acceptability Range* dan kategori *good* pada *Adjective Ratings*.
- c. Kecukupan Prototype – Berdasarkan hasil pengujian, *prototype* telah memenuhi kebutuhan utama pengguna perpustakaan dan memiliki tingkat penerimaan yang baik.
- d. Saran Penelitian Lanjutan – Disarankan dilakukan pengujian pada skala responden yang lebih besar dan beragam, serta mengimplementasikan sistem secara penuh untuk mengukur kinerja objektif (*task completion time*, *error rate*, dan kepuasan jangka panjang) guna penyempurnaan lebih lanjut.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] B. Fadli, N. Ramadlan, S. Wulandari, R. R. Hajar, P. Sejati, and A. Suhendar, "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada Sistem Perpustakaan Sekolah Berbasis Android," *Media Online*, vol. 4, no. 5, pp. 2430–2441, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i5.1803.
- [2] Halimah, "PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA," 2022.
- [3] Gede, I., Saputra, N. A., Putu, I., Swastika, A., Istri, A. A., & Paramitha, I. (2023). Analisa dan Perancangan UI/UX dengan Metode User centered Design pada Website Keenansupercar. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 6(3), 223–235. <https://jurnal.ftikomibn.ac.id/index.php/jtksi/article/view/1541>
- [4] M. K. Doni Abdul Fatah., S.kom., "PENERAPAN DESAIN ANATRMUKA PENGGUNA MENGGUNAKAN FIGMA STUDI KASUS TOKO ONLINE," 2022. <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/221415>
- [5] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, no. April, pp. 17–26, 2022.
- [6] Octavianti, N., Hadiwiyanti, R., & Najaf, A. R. E. (2025). Penerapan User Centered Design untuk Optimisasi User Experience Aplikasi Virtusee. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 7(1), 11-22.
- [7] Rahayu, G. Y., & Indrati, A. (2024). Perancangan Ulang Antarmuka Portal Kitalulus Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Jurnal Ilmiah Teknik*, 3(1), 66-73.
- [8] Nurhidayat, M. R. N. M. R., Saepiani, A. S. A., & Sofiyani, Y. S. Y. (2024). USER INTERFACE DESIGN OF WEB BASED SRI RAHAYU UTAMI PATIENT REGISTRATION SYSTEM USING USER CENTERED DESIGN METHOD. *Jurnal Riset Teknik Informatika*, 1(2), 163-166.
- [9] Adiswara, D. R. (2024). *Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Gomasjid menggunakan Metode Human Centered Design* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- [10] Novianto, A. R., & Rani, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(1), 21-32.
- [11] Oktaviani, S. N., Aziz, C. F., & Sulthon, B. M. (2022). Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 2(6), 225-233.