

**PERANCANGAN *USER CENTERED DESIGN WEBSITE* “SEKOLAH
KEWIRAUSAHAAN” SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK SISWA DI
SMAN 3 PURWAKARTA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi*



Oleh:

Elda Vina Aldiantri

NIM 1905237

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA**

2022

**PERANCANGAN *USER CENTERED DESIGN WEBSITE* “SEKOLAH
KEWIRAUSAHAAN” SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK SISWA DI
SMAN 3 PURWAKARTA**

Oleh

Elda Vina Aldiantri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi
Informasi

© **Elda Vina Aldiantri** 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

ELDA VINA ALDIANTRI

**PERANCANGAN *USER CENTERED DESIGN WEBSITE* “SEKOLAH
KEWIRAUSAHAAN” SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK SISWA DI
SMAN 3 PURWAKARTA**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Rian Andrian,ST.,MT.

NIP. 9020180319881125101

Pembimbing II



Dian Permata Sari,S.Kom.,M.Kom.

NIP. 920171219890308201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PSTI

UPI Kampus Purwakarta



Ir.Nuur Wachid Abdulmajid,S.Pd.,M.Pd.

NIP. 920171219910625101

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Elda Vina Aldiantri
NIM : 1905237
Program Studi : Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Perancangan *User Centered Design* Website “Sekolah Kewirausahaan” Sebagai Media Promosi Untuk Siswa Di Sman 3 Purwakarta” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Elda Vina Aldiantri

NIM 1905237

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahim

Dengan mengucapkan *Alhamdulillah* segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul *Perancangan User Centered Design Website “Sekolah Kewirausahaan”* Sebagai Media Promosi Untuk Siswa Di Sman 3 Purwakarta.

Penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta. Skripsi ini menjelaskan proses penelitian merancang *design website “Sekolah Kewirausahaan”* yang dapat digunakan secara oleh siswa SMAN 3 Purwakarta untuk melakukan promosi serta pemasaran usaha yang dimilikinya. Sehingga dapat terbantu dalam mempromosikan produk yang dijual oleh siswa ke ruang lingkup yang lebih luas dengan menggunakan metode *design thinking*.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, banyak keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini banyak bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya.

Purwakarta, Agustus 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT dengan segala Rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan umur, kesehatan, dan kekuatan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Ir.Nuur Wachid Abdul Majid,S.Pd.,M.Pd. selaku ketua program studi S1 PSTI yang memberikan kesempatan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Rian Andrian,ST.,MT. selaku dosen pembimbing I skripsi yang selalu memberikan pengarahan kepada penulis, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Dian Permata Sari.,S.Kom.,M.Kom.,. selaku dosen pembimbing II skripsi yang selalu memberikan pengarahan kepada penulis, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Seluruh Dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
6. Seluruh staf akademik dan karyawan lingkungan UPI Kampus Purwakarta yang telah banyak memberikan ilmu, bantuan, dan dukungan selama penulis menempuh pendidikan.
7. Seluruh pihak Bapak dan Ibu Guru beserta staf dan karyawan SMAN 3 Purwakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan mendukung peneliti selama penelitian berlangsung.
8. Seluruh siswa SMAN 3 Purwakarta yang telah berpartisipasi dan bekerja sama selama masa penelitian.
9. Kedua orang tua tercinta Ibu Elis Fatimah dan Bapak Dadang serta keluarga besar yang selalu memberikan do'a, dukungan, dan bantuan dalam segala bentuk untuk keberhasilan proses yang sedang dijalani penulis.

10. Kepada Fauzan Al-Haq selaku *partner collab* dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Kepada Lista Nopi sebagai sahabat kecil penulis yang selalu memberikan *support* agar penulis segera menyelesaikan perkuliahan ini.
12. Kepada Lutfhfa Salim yang telah kebersamai penulis selama 4 tahun perkuliahan di perantauan Purwakarta.
13. Ratu Mega selaku teman Kos penulis di akhir perkuliahan ini yang selalu mengingatkan penulis untuk mengerjakan skripsi ini agar cepat sidang.
14. Tasya Aulia, dan Putri Apriyanti yang telah kebersamai penulis dan menjadi *support system* yang baik selama perkuliahan di Purwakarta sehingga penulis dapat kekuatan untuk melewati masa perkuliahan yang sangat indah.
15. Aditya Arya yang selalu mendukung penulis dengan memberikan arahan masukan dan bantuan untuk segera menyelesaikan skripsi ini dengan baik agar penulis cepat lulus.
16. Peni Alisani dan Intan Tresna Lestari selaku teman-teman perjuangan dari Ciwidey yang selalu memberikan dukungan dan dorongan dalam menyelesaikan studi ini.
17. Ciwidey Squad yang selalu memeriahkan di tanah perantauan Purwakarta
18. Ikal, Uray, Tiara, Sinta dan Anggi yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan perkuliahan di Purwakarta.
19. Sahabat dan teman-teman seperjuangan PSTI 2019 yang selalu memberi motivasi dan bantuan dalam segala bentuk kepada penulis untuk bisa berproses menjalani kehidupan masa-masa perkuliahan.
20. Semua pihak yang terlibat dan ikut serta membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Terima kasih semuanya, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Purwakarta, Agustus 2023

Penulis

PERANCANGAN *USER CENTERED DESIGN WEBSITE* “SEKOLAH KEWIRAUSAHAAN” SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK SISWA DI SMAN 3 PURWAKARTA

Abstrak

Elda Vina Aldiantri – Eldavina440@upi.edu

Pemerintah saat ini sedang berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menerapkan kurikulum 2013 yang mencakup mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk membekali siswa dengan dasar-dasar kewirausahaan. Melalui mata pelajaran tersebut, siswa dapat mempelajari teori dan nilai-nilai kewirausahaan serta menerapkannya melalui kegiatan praktik. Maka dari itu mendukung upaya pemerintah dan kemajuan teknologi perlu dibuatnya toko online/*e-commerce*. Toko online atau "*e-commerce*" telah menjadi salah satu cara efektif dalam mempromosikan produk dan usaha. Khususnya di kalangan siswa, kebutuhan akan media promosi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan mereka semakin penting. Pada penelitian ini meneliti mengenai Perancangan *User Centered Design Website* “Sekolah Kewirausahaan” Sebagai Media Promosi Untuk Siswa Di Sman 3 Purwakarta menggunakan metode *Design Thinking*. Melakukan validasi dan uji coba *prototype* dengan menggunakan fungsionalitas *usability*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dan menggunakan metode *Design Thinking* untuk mengidentifikasi masalah, solusi serta menghasilkan produk berupa *prototype*. Dari pengujian *usability* mendapatkan hasil skor SUS sebesar 81. Berdasarkan penilaian pengujian SUS, maka dapat diketahui bahwa pengujian berada pada kriteria “*Adjective Ratings*” berada pada tingkat “*Excellent*”, pada kriteria berada pada *grade scale* “B”, sedangkan pada kriteria *acceptability ranges* berada pada tingkat “*Acceptable*”. Berdasarkan hasil skor tersebut yang artinya secara *usability* mendapatkan penilaian dapat diterima.

Keyword: *Design Thinking*, Media Promosi, Sekolah Kewirausahaan, *Usability*

**DESIGN OF USER CENTERED DESIGN WEBSITE "SEKOLAH
KEWIRAUSAHAAN" AS A PROMOTIONAL MEDIA FOR STUDENTS AT
SMAN 3 PURWAKARTA**

Abstract

Elda Vina Aldiantri – Eldavina440@upi.edu

The government is currently working to improve the quality of education by implementing the 2013 curriculum which includes Craft and Entrepreneurship subjects to equip students with the basics of entrepreneurship. Through these subjects, students can learn the theory and values of entrepreneurship and apply them through practical activities. Therefore, to support the government's efforts and technological advances, it is necessary to create an online/e-commerce store. Online stores or "e-commerce" have become one of the effective ways of promoting products and businesses. Especially among students, the need for innovative promotional media that suits their needs is increasingly important. This research examines the User Centered Website Design "School of Entrepreneurship" as a Promotional Media for Students at Sman 3 Purwakarta using the Design Thinking method. Validate and test the prototype using usability functionality. The type of research used in this study is Research and Development (R&D) and uses the Design Thinking method to identify problems, solutions and produce products in the form of prototypes. From the usability test, the SUS score was 81. Based on the SUS test assessment, it can be seen that the test is in the "Adjective Ratings" criteria at the "Excellent" level, the criteria are on the "B" grade scale, while the acceptability ranges are at the "Acceptable" level. Based on the results of this score, which means that in terms of usability, getting an acceptable rating.

Keyword: *Design Thinking, Promotional Media, Sekolah Kewirausahaan, Usability*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah	4
1.2.1 Rumusan Masalah	4
1.2.2 Batasan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
2.1 <i>User Centered Design</i>	6
2.2 <i>User Interface Design</i>	7
2.3 <i>User Experience Design</i>	8
2.4 <i>Research and Development</i>	8
2.5 <i>Design Thinking</i>	10
2.6 <i>Usability</i>	13
2.6.1 <i>Usability Testing</i>	14
2.6.2 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	14
2.7 <i>Website</i>	15
2.8 Media Promosi.....	17
2.8.1 <i>Website E-Commerce</i>	18
2.9 Penelitian Terdahulu.....	19

BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Lokasi Penelitian.....	23
3.3 Partisipan.....	24
3.4 Prosedur Penelitian.....	24
3.4.1 <i>Empathize</i>	24
3.4.2 <i>Define</i>	25
3.4.3 <i>Ideate</i>	26
3.4.4 <i>Prototype</i>	26
3.4.5 <i>Tes</i>	27
3.5 Instrumen Penelitian.....	27
3.5.1 Wawancara.....	27
3.5.2 Observasi.....	27
3.5.3 Angket.....	27
3.6 Teknik Analisis Data.....	28
3.6.1 <i>Metric Effectiveness</i>	28
3.6.2 <i>Metric Efficiency</i>	28
3.6.3 <i>Metric Satisfaction</i>	29
BAB IV.....	31
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Temuan.....	31
4.1.1 <i>Initial Product Requirement</i>	31
4.1.2 <i>Empathize</i>	33
4.1.3 <i>Define</i>	46
4.1.4 <i>Ideate</i>	51
4.1.5 <i>Prototype</i>	67
4.1.6 <i>Tes</i>	82
4.2 Pembahasan.....	96
4.2.1 Perancangan <i>Design</i>	96
4.2.2 Hasil Pengujian <i>Usability Testing</i> Perancangan <i>Design Website</i> ...	97
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	99
5.1 Simpulan.....	99

5.2	Saran.....	100
	DAFTAR PUSTAKA	101
	LAMPIRAN	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan <i>User Centered Design</i>	6
Gambar 2. 2 Alur Tahapan Metode R&D Borg and Gall	9
Gambar 2. 3 Proses <i>Design Thinking</i>	11
Gambar 3. 1 Proses <i>Design Thinking</i>	24
Gambar 3. 2 Skala Interpretasi Hasil Skor SUS	30
Gambar 4. 1 Potential Persona Siswa 1	32
Gambar 4. 2 Potential Persona Siswa 1	32
Gambar 4. 3 <i>User Persona</i> Siswa 2	39
Gambar 4. 4 <i>User Persona</i> Siswa 1	39
Gambar 4. 5 <i>Hook Model Canvas</i> Penjual-Persona 1	40
Gambar 4. 6 <i>Hook Model Canvas</i> Penjual-Persona 2	40
Gambar 4. 7 <i>Hook Model Canvas</i> Penjual-Persona 3	41
Gambar 4. 8 <i>Hook Model Canvas</i> Pembeli-Persona 1	41
Gambar 4. 9 <i>Hook Model Canvas</i> Pembeli-Persona 2	42
Gambar 4. 10 <i>Hook Model Canvas</i> Pembeli-Persona 3	42
Gambar 4. 11 <i>Hook Model Canvas</i> Penjual	43
Gambar 4. 12 <i>Hook Model Canvas</i> Pembeli	43
Gambar 4. 13 <i>User Journey Map</i> -Penjual	45
Gambar 4. 14 <i>User Journey Map</i> -Pembeli	45
Gambar 4. 15 <i>How Might We (HMW)</i> 1	46
Gambar 4. 16 <i>How Might We (HMW)</i> 2	46
Gambar 4. 17 <i>User Journey Map (HMW)</i> Pembeli	47
Gambar 4. 18 <i>User Journey Map (HMW)</i> Pembeli	47
Gambar 4. 19 <i>Challenge Matrix</i>	48
Gambar 4. 20 <i>Generative Design</i> Penjual	52
Gambar 4. 21 <i>Generative Design</i> Pembeli	53
Gambar 4. 22 <i>Scenario Mapping</i> Pembeli Penjual	54
Gambar 4. 23 <i>Scenario Mapping</i> Pembeli	54
Gambar 4. 24 <i>Solution Matrix</i>	55

Gambar 4. 25 <i>User Flow</i> Pembeli.....	56
Gambar 4. 26 <i>User Flow</i> Penjual.....	57
Gambar 4. 27 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	57
Gambar 4. 28 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Registrasi</i>	58
Gambar 4. 29 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda.....	58
Gambar 4. 30 <i>Wireframe</i> Halaman Kategori.....	59
Gambar 4. 31 <i>Wireframe</i> Halaman Detail <i>Item</i>	59
Gambar 4. 32 <i>Wireframe</i> Halaman Keranjang.....	60
Gambar 4. 33 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Checkout</i>	60
Gambar 4. 34 <i>Wireframe</i> Halaman Pembayaran.....	61
Gambar 4. 35 <i>Wireframe</i> Halaman Status Pesanan.....	61
Gambar 4. 36 <i>Wireframe</i> Halaman Toko.....	62
Gambar 4. 37 <i>Wireframe</i> Halaman Profil.....	62
Gambar 4. 38 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i> Penjual.....	63
Gambar 4. 39 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Registrasi</i> Penjual.....	63
Gambar 4. 40 <i>Wireframe</i> Halaman Profil Toko.....	64
Gambar 4. 41 <i>Wireframe</i> Halaman Item Toko.....	64
Gambar 4. 42 <i>Wireframe</i> Halaman Input Item.....	65
Gambar 4. 43 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan Masuk.....	65
Gambar 4. 44 <i>Wireframe</i> Halaman Pesanan di Proses.....	66
Gambar 4. 45 <i>Design System Typography</i>	67
Gambar 4. 46 <i>Design System</i> Warna.....	67
Gambar 4. 47 <i>Design System Icon Set</i>	68
Gambar 4. 48 <i>Design System</i> Logo.....	68
Gambar 4. 49 <i>Design System</i> Button.....	68
Gambar 4. 50 <i>Design System</i> Searchbar.....	69
Gambar 4. 51 <i>Design System</i> Header.....	69
Gambar 4. 52 <i>High-Fidelity</i> Halaman Beranda.....	70
Gambar 4. 53 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Login</i>	71
Gambar 4. 54 <i>High-Fidelity</i> Halaman Registrasi/Daftar.....	71
Gambar 4. 55 <i>High-Fidelity</i> Halaman Kategori.....	72

Gambar 4. 56 <i>High-Fidelity</i> Halaman Detail <i>Item</i>	73
Gambar 4. 57 <i>High-Fidelity</i> Halaman Keranjang	74
Gambar 4. 58 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Checkout</i>	74
Gambar 4. 59 <i>High-Fidelity</i> Halaman Pembayaran.....	75
Gambar 4. 60 <i>High-Fidelity</i> Halaman Status Pesanan.....	76
Gambar 4. 61 <i>High-Fidelity</i> Halaman Toko	77
Gambar 4. 62 <i>High-Fidelity</i> Profil Pengguna	78
Gambar 4. 63 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Registrasi</i> Penjual	79
Gambar 4. 64 <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Login</i> Penjual	79
Gambar 4. 65 <i>High-Fidelity</i> Halaman Profil toko	79
Gambar 4. 66 <i>High-Fidelity</i> Halaman Item Toko.....	80
Gambar 4. 67 <i>High-Fidelity</i> Halaman Input Item.....	81
Gambar 4. 68 <i>High-Fidelity</i> Halaman Pesanan Masuk.....	81
Gambar 4. 69 <i>High-Fidelity</i> Halaman Pesanan di Proses	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Instrumen Pertanyaan SUS</i>	15
Tabel 2. 2 <i>Daftar Penelitian Terdahulu</i>	19
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara <i>Hook Model Persona Siswa 1</i>	35
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara <i>Hook Model Persona Siswa 2</i>	37
Tabel 4. 3 <i>Validated User Problem Persona 1</i>	44
Tabel 4. 4 <i>Validated User Problem Persona 2</i>	44
Tabel 4. 5 <i>Table Measurement 1</i>	49
Tabel 4. 6 <i>Table Measurement 2</i>	50
Tabel 4. 7 <i>Brand Identity</i>	66
Tabel 4. 8 <i>Task Usability Testing</i>	82
Tabel 4. 9 Hasil <i>Metric Effectiveness</i>	84
Tabel 4. 10 Hasil <i>Metric Effeciciency</i>	84
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Validator dengan <i>Platform Maze</i>	85
Tabel 4. 12 Rekomendasi Perbaikan.....	87
Tabel 4. 13 Hasil Perbaikan <i>Design</i>	88
Tabel 4. 14 <i>Task Usability Testing</i> untuk Siswa Pembeli.....	89
Tabel 4. 15 <i>Task Usability Testing</i> untuk Siswa Penjual.....	89
Tabel 4. 16 <i>Metric Effectiveness-Uji Coba Pembeli</i>	90
Tabel 4. 17 <i>Metric Effectiveness-Uji Coba Penjual</i>	90
Tabel 4. 18 <i>Metric Efficiency-Uji Coba Pembeli</i>	91
Tabel 4. 19 <i>Metric Efficiency-Uji Coba Penjual</i>	92
Tabel 4. 20 Hasil Pengujian Pembeli dengan <i>Platform Maze-Pembeli</i>	92
Tabel 4. 21 Hasil Pengujian Penjual dengan <i>Platform Maze-Penjual</i>	93
Tabel 4. 22 <i>Hasil Hitung Skor SUS</i>	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi.....	105
Lampiran 2. Kartu Bimbingan	108
Lampiran 3. Surat Izin Observasi.....	110
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian	112
Lampiran 6. Bukti Pelaksanaan Wawancara.....	113
Lampiran 7. Hasil Wawancara.....	114
Lampiran 8. Hasil Jawaban <i>Research Question</i>	118
Lampiran 9. Lembar Validasi Design	130
Lampiran 10. Hasil Kuesioner <i>System Usability Scale</i>	136
Lampiran 11. Dokumentasi.....	138

DAFTAR PUSTAKA

- Aklani, S. A. (2016). *Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Media Promosi Mahasiswa Pada Matakuliah Kewirausahaan di Universitas Internasional Batam*. 23–24.
- 'Andrian, R. (2021). *Pengantar Technopreneurship*. CV Phika Medika.
- Andrian, R. A., Yasin, A., Hanan, M. R. I., Ramadhan, M. I., Ridwan, T., & Hikmawan, R. (2022). Development of a Digital Platform Prototype, to Facilitate Inclusive Learning for Children with Special Needs. *Jurnal Online Informatika*, 7(2), 161–167. <https://doi.org/10.15575/join.v7i2.835>
- Anggayani, C. P. (2014). Perancangan Media Promosi Wisata Taman Narmada Lombok Barat. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 1–12.
- Anita, Ri. D., & Marisa, F. (2017). Rancangan Video Media Promosi Berbasis Motion Graphic 2D Untuk Meningkatkan Jumlah Mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v2i1.417>
- Aqliya, I., Aknuranda, I., & Purnomo, W. (2022). *Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi H&M* (Vol. 6, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Arief, I., Muluk, A., Indrapriyatna, A. S., & Falevy, M. (2021). Pengembangan Antarmuka Portal Universitas untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(6), 1052–1061. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i6.3532>
- Aset, M., Berbasis, T. I., Di Bid, W., Kepolisian, T., Kepulauan, D., Supardianto, R., & Binsar Tampubolon, A. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi. In *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 4, Issue 1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Ayuna Sari, R., Alfarezy, R., Surya Maulana, A., & Adrezo, M. (2021). Rancangan Design Ulang UI (User Interface) Aplikasi MySmash Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking. In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Jakarta-Indonesia*.
- Bevan, N., Carter, J., & Harker, S. (2015). Iso 9241-11 revised: What have we learnt about usability since 1998? *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 9169, 143–151. https://doi.org/10.1007/978-3-319-20901-2_13

- Eka, S., Rosalinda, P., Ulinnuha, N., Rolliawati, D., Studi, P., Informasi, S., Sains, F., Uin, T., Ampel, S., & Yani, J. A. (2018). *EVALUASI USABILITY SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEPEGAWAIAN BERBASIS ISO 9241-11 MENGGUNAKAN METODE PARTIAL LEAST SQUARE EVALUATION OF USABILITY OF EMPLOYEE MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM BASED ON ISO 9241-11 USING PARTIAL LEAST SQUARE METHOD* (Vol. 7, Issue 3).
- Gogali, V. A., Tsabit, M., & Syarief, F. (2020). *Pemanfaatan Webinar Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Di Masa Pandemi Covid-2019 (Studi Kasus Webinar BSI Digination " How To Be A Youtuber And An Entrepreneur ")*. 20(2), 182–187.
- Hastanti, R. P., Eka, B., Indah, P., & Wardati, U. (2015). *Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan*. 3(2), 1–9.
- Ismail. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Jihad, A., & PENERBITAN, J. T. G. (2021). *Perancangan Poster Interaktif Sebagai Media Promosi Breaktime Cafe*. Lainnya Thesis, Politeknik Negeri Jakarta. <https://repository.pnj.ac.id/~....>
- Justin Mifsud. (2015). *Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System*.
- Mahardhika, I., Kusumawardhana, H., Hendrakusma Wardani, N., & Perdanakusuma, A. R. (2019). *Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)* (Vol. 3, Issue 8). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Marudut, V., & Siregar, M. (2018). PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN PRODUK. *Technology Acceptance Model*, 9(1), 15–21.
- Meliana, K., Nada1, D., & Dwi, A. (2022). *Penggunaan Metode People at the Center of Mobile Application Development (PACMAD) Sebagai Analisis Ketergunaan (Usability) pada Aplikasi Fore Coffee*.
- Muhammad, F. A., Putra Kharisma, A., & Sianturi, R. S. (2022). *Perancangan User Experience Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Online di Masa Pandemi berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking* (Vol. 6, Issue 7). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Mz, Y. (2016). *EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS JANABADRA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING*. *Jurnal Informasi Interaktif*, 1(1).
- Pendidikan, M. (n.d.). *Media Pendidikan*. 11, 131–144.

- Rahman, Y. A., Dwi Wahyuni, E., & Surya Pradana, D. (2020). Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *REPOSITOR*, 2(4), 503–510.
- Retno,A.(2022). Perancangan Desain Antar Muka website pada UMKM DINGKLIK Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus Pada Yayasan Sekiloh Ekspor Nasional). (Skripsi). Universitas dinamika,Surabaya.
- Saputra, E., Rozanda, N., & Khairil Ahsyar, T. (2021). *Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale Information System Engineering View project Information Culture System View project*. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i2.13066>
- Sergey Gladkiy. (2018, June 14). *User-Centered Design: Process and Benefits*. <https://uxplanet.org/user-centered-design-process-and-benefits-fd9e431eb5a9>
- Skripsi UI and UX Design Thinking*. (n.d.).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (23rd ed.)*.
- Suprayogi Adhyaksa Pratama, W., & Dwi Indriyanti, A. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. In *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence* (Vol. 04).
- Susilo, M. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 2(2), 98–105.
- Thuan, H., Saurik, T., Purwanto, D. D., Hadikusuma, J. I., Studi, P., Komunikasi, D., Sekolah, V., Teknik, T., Studi, P., Informasi, S., Tinggi, S., Surabaya, T., Informasi, M., & Mobile, A. (2019). *Virtual Reality Technology for Campus Media Information*. 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961238>
- (Saptadi, 2013)
- Saptadi (2013). *Prosiding SNST ke-4 Tahun 2013 Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang 1*. 1–6.
- User Centered Design*. (n.d.). Retrieved August 5, 2023, from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>
- Pratama, A. A. (2018). Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience dengan Metode Google Design Sprint dan A/B Testing pada Website Startup QTaaruf [Skripsi, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya]. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3149>

- Vallendito, B. (2020). Pemodelan user interface dan user experience menggunakan Design Thinking (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Wahyuni, N. A., Kusnanto, G., & Pramono, A. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ENTREPRENEURSHIP MAHASISWA (e-KWU) BERBASIS WEB (Studi Kasus BKA Untag Surabaya). In *Prosiding Senakama* (Vol. 1).
- Wulansari, D., Fauziah, R., & Syahputra, A. K. (2022). Pengembangan Aplikasi SDGS Menerapkan Metode Agile Dengan Framework Codeigniter dii BPS Asahan. *J-Com (Journal of Computer)*, 2(2), 77–84.
- Yuliani, W., Banjarnahor, N., kunci, K., Penelitian Pengembangan, M., & dan Konseling, B. (2021). *METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING*. 5(3). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>
- Zakiyah, R. Z., & Islam, M. A. (2022). USER INTERFACE WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI VILOVY DESIGN. *BARIK*, 3(3), 174-185.