

**SKRIPSI**

**EVALUASI DAN PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE*  
DAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI JHC MOBILE  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

*Diajukan untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Skripsi sebagai Bagian  
dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Bisnis Digital*



**Oleh**

**Try Nurhayati Iswanto**

**NIM 2010011**

**PROGRAM STUDI S1 BISNIS DIGITAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA**

**2024**

**EVALUASI DAN PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE*  
DAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI JHC MOBILE  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Oleh  
Try Nurhayati Iswanto

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Bisnis Program Studi Bisnis Digital

© Try Nurhayati Iswanto  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
Dengan dicetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**TRY NURHAYATI ISWANTO**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**TRY NURHAYATI ISWANTO**

**EVALUASI DAN PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE*  
DAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI JHC MOBILE  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Pembimbing I



**Rangga Gelar Guntara S.Kom., M.kom.**

**NIP. 920200819880616101**

Pembimbing II



**Btari Mariska Purwaamijaya, S.H., MM**

**NIP. 920200119901015201**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Bisnis Digital UPI Kampus Tasikmalaya



**Syti Sarah Maesaroh, S.P., M.M**

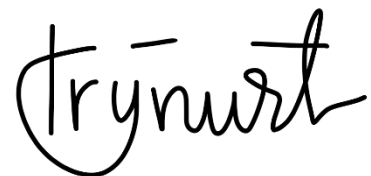
**NIP. 920190219900625201**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Evaluasi Dan Perancangan Ulang *User Interface* dan *User Experience* Pada Aplikasi JHC Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking*” 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 atau sanksi apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, 15 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



**Try Nurhayati Iswanto**

**NIM 201001**

**EVALUASI DAN PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE*  
DAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI JHC MOBILE  
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

**ABSTRAK**

**Oleh**

**Try Nurhayati Iswanto**

Dewasa ini, penggunaan *smartphone* sangat ramai dikalangan masyarakat. Hal ini membuat para pelaku sektor industri mulai menggunakan teknologi informasi untuk mempertahankan keeksisannya dikalangan masyarakat. Salah satu sektor industri di bidang kesehatan yang mulai menerapkan teknologi informasi pada operasionalnya adalah RS Jantung Tasikmalaya dengan meluncurkan aplikasi JHC *mobile*. Namun, terdapat beberapa masalah yang ada pada aplikasi JHC *mobile* yang membuat aplikasi tersebut belum dapat digunakan secara langsung di lapangan. Hal ini membuat peneliti merasa tertarik untuk melakukan perancangan ulang menggunakan metode *design thinking* untuk mengidentifikasi masalah dan mencari solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut. Untuk mengidentifikasi masalah, peneliti melakukan *usability testing* dan menggunakan alat ukur *system usability scale* (SUS) untuk mengetahui nilai *usability* pada aplikasi JHC *mobile*. Dan didapatkan hasil bahwa tingkat *usability* pada JHC *mobile* sebelum perancangan ulang mendapatkan predikat “*not acceptable*” dan nilai efektivitas yang dibawah rata-rata. Namun, setelah dilakukan perancangan ulang terlihat adanya peningkatan pada nilai *usability* dan kepuasan pengguna yang mendapatkan predikat “*acceptable*” dan efektivitas aplikasi yang di atas rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa melakukan perancangan ulang menggunakan metode *design thinking* pada penelitian ini dapat meningkatkan nilai *usability* dari aplikasi dan mendapatkan hasil yang positif.

**EVALUATION AND REDESIGN OF USER INTERFACE AND  
USER EXPERIENCE ON THE JHC MOBILE APPLICATION USING THE  
DESIGN THINKING METHOD**

**ABSTRACT**

*By*

**Try Nurhayati Iswanto**

*Nowadays, the use of smartphones is very widespread among the public. This has led industry players to begin using information technology to maintain their presence among the public. One of the industrial sectors in the healthcare field that has started to apply information technology in its operations is the Jantung Tasikmalaya Hospital by launching the JHC mobile application. However, there are several issues with the JHC mobile application that prevent it from being used directly in the field. This has piqued the researchers' interest in redesigning it using the design thinking method to identify problems and find solutions to these issues. To identify the problems, the researchers conducted usability testing and used the System Usability Scale (SUS) tool to determine the usability score of the JHC mobile application. The results showed that the usability level of the JHC mobile application before the redesign received a "not acceptable" rating and below-average effectiveness. However, after the redesign, there was an improvement in the usability score and user satisfaction, receiving an "acceptable" rating and above-average application effectiveness. This indicates that redesigning using the design thinking method in this study can improve the usability score of the application and achieve positive results.*

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>I</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>II</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>III</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
1.5 Batasan Masalah.....	6
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.1.1 Evaluasi.....	8
2.1.2 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	9
2.1.2 <i>User Interface</i> (UI).....	10
2.1.3 <i>User Experience</i> (UX).....	12
2.1.4 Desain Grafis.....	12
2.1.5 <i>Design Thinking</i> .....	15
2.1.6 <i>Usability</i> .....	17
2.1.7 <i>Usability Testing</i> (UT) .....	18
2.1.8 <i>System Usability Scale</i> (SUS) .....	19
2.1.9 <i>User Persona</i> .....	21
2.1.10 <i>User Journey Map</i> .....	22

2.1.11	<i>Impact – Effort Matrix</i> .....	23
2.1.12	<i>User Flow</i> .....	25
2.1.13	<i>Moodboard</i> .....	25
2.1.14	<i>Figma</i> .....	26
2.2	Penelitian Terdahulu .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Objek Penelitian .....	31
3.2	Desain Penelitian .....	31
3.2.1	<i>Emphasize</i> .....	32
3.2.2	<i>Define</i> .....	37
3.2.3	<i>Ideate</i> .....	37
3.2.4	<i>Prototype</i> .....	38
3.2.5	<i>Testing</i> .....	38
3.2.6	Simpulan .....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>40</b>
4.1	Gambaran Umum JHC <i>Mobile</i> .....	40
4.2	<i>Emphasize</i> .....	47
4.3	<i>Define</i> .....	52
4.4	<i>Ideate</i> .....	58
4.5	<i>Prototype</i> .....	69
4.6	<i>Testing</i> .....	89
<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>100</b>
5.1	Simpulan .....	100
5.2	Rekomendasi .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>102</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>108</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>157</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Struktur Organisasi Skripsi .....	7
Tabel 2.1	Kuesioner SUS .....	19
Tabel 2.2	Penelitian Terdahulu .....	27
Tabel 3.1	Rencana Pengujian .....	33
Tabel 3.2	Tingkat Kepercayaan Efektifitas .....	35
Tabel 3.3	Pertanyaan Wawancara .....	36
Tabel 3.4	Pertanyaan Wawancara .....	39
Tabel 4.1	Hasil <i>Usability Testing</i> Awal .....	48
Tabel 4.2	Perhitungan <i>Success Rate</i> .....	49
Tabel 4.3	Perhitungan <i>Time Based Efficiency</i> .....	50
Tabel 4.4	Hasil Perhitungan Uji SUS .....	50
Tabel 4.5	Permasalahan Responden .....	53
Tabel 4.6	Pertimbangan Fitur Aplikasi JHC <i>Mobile</i> .....	59
Tabel 4.7	Analisis Kebutuhan Fungsional Fitur Aplikasi JHC <i>Mobile</i> .....	61
Tabel 4.8	<i>User Flow</i> JHC <i>Mobile</i> .....	64
Tabel 4.9	Rencana <i>Usability Testing</i> Akhir .....	89
Tabel 4.10	Hasil <i>Usability Testing</i> Akhir .....	92
Tabel 4.11	Perhitungan <i>Success Rate</i> Akhir .....	94
Tabel 4.12	Perhitungan <i>Time Based Efficiency</i> Akhir .....	96
Tabel 4.13	Perhitungan Uji SUS Akhir .....	97
Tabel 4.14	Perbandingan Hasil JHC <i>Mobile</i> Sebelum dan Setelah <i>Redesign</i> .....	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Aplikasi JHC <i>Mobile</i> pada <i>Google Play Store</i> .....	2
Gambar 2.1 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	9
Gambar 2.2 Contoh Desain yang Intuitif .....	11
Gambar 2.3 Contoh Desain Konsisten .....	11
Gambar 2.4 Contoh Bentuk dan Ruang .....	13
Gambar 2.5 Gelombang Spektrum Elektromagnetik pada Warna.....	14
Gambar 2.6 Contoh Penerapan Tipografi .....	15
Gambar 2.7 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	16
Gambar 2.8 <i>Benchmarking</i> SUS Skor.....	21
Gambar 2.9 Contoh <i>User Persona</i> yang umumnya digunakan.....	22
Gambar 2.10 <i>Template User Journey Map</i> .....	23
Gambar 2.11 <i>Template Impact-Effort Matrix</i> .....	24
Gambar 2.12 <i>Diagram User Flow</i> .....	25
Gambar 2.13 Tampilan Aplikasi Figma.....	26
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	32
Gambar 4.1 Tampilan <i>Splash Screen</i> JHC <i>Mobile</i> .....	41
Gambar 4.2 Tampilan Masuk dan Daftar pada Aplikasi JHC <i>Mobile</i> .....	42
Gambar 4.3 Tampilan Beranda Aplikasi JHC <i>Mobile</i> .....	43
Gambar 4.4 Tampilan Alur <i>Booking</i> Poliklinik pada Aplikasi JHC <i>Mobile</i> .....	44
Gambar 4.5 Tampilan Detail Pendaftaran pada Aplikasi JHC <i>Mobile</i> .....	46
Gambar 4.6 Tampilan Akun dan Kartu Berobat pada Aplikasi JHC <i>Mobile</i> .....	47
Gambar 4.7 <i>Benchmark</i> Skor SUS Tahap Awal .....	51
Gambar 4.8 <i>Emphasize Map</i> Hasil Wawancara .....	52
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> .....	56
Gambar 4.10 <i>User Journey Map</i> .....	57
Gambar 4.11 Hasil <i>Impact-Effort Matrix</i> Fitur JHC <i>Mobile</i> .....	60
Gambar 4.12 <i>Information Architecture</i> JHC <i>Mobile</i> .....	63
Gambar 4.13 <i>Moodboard</i> JHC <i>Mobile</i> .....	70
Gambar 4.14 <i>Low-Fidelity</i> Daftar dan Masuk .....	71
Gambar 4.15 <i>Low-Fidelity</i> Beranda & Pendaftaran Poliklinik.....	72

Gambar 4.16 <i>Low-Fidelity</i> Riwayat.....	73
Gambar 4.17 <i>Low-Fidelity</i> Darurat.....	73
Gambar 4.18 <i>Low-Fidelity</i> FAQ.....	74
Gambar 4.19 <i>Low-Fidelity</i> Saya.....	76
Gambar 4.20 Logo JHC <i>Mobile</i> .....	77
Gambar 4.21 <i>Colors</i> JHC <i>Mobile</i> .....	77
Gambar 4.22 <i>Typography</i> JHC <i>Mobile</i> .....	78
Gambar 4.23 <i>Input Field</i> JHC <i>Mobile</i> .....	79
Gambar 4.24 <i>Button</i> JHC <i>Mobile</i> .....	79
Gambar 4.25 <i>Navigation Bar</i> JHC <i>Mobile</i> .....	80
Gambar 4.26 <i>Card</i> JHC <i>Mobile</i> .....	80
Gambar 4.27 <i>Drop Down</i> JHC <i>Mobile</i> .....	81
Gambar 4.28 <i>Icon</i> JHC <i>Mobile</i> .....	81
Gambar 4.29 <i>Illustration</i> JHC <i>Mobile</i> .....	82
Gambar 4.30 <i>High-Fidelity</i> Daftar dan Masuk.....	83
Gambar 4.31 <i>High-Fidelity</i> Beranda & Pendaftaran Poliklinik.....	84
Gambar 4.32 <i>High-Fidelity</i> Riwayat.....	85
Gambar 4.33 <i>High-Fidelity</i> Daftar dan Masuk.....	86
Gambar 4.34 <i>High-Fidelity</i> FAQ.....	86
Gambar 4.35 <i>High-Fidelity</i> Saya.....	88
Gambar 4.36 <i>Benchmark</i> Skor SUS Tahap Akhir.....	97

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian.....	109
Lampiran 3. Data Hasil <i>Usability Testing</i> Tahap Awal.....	110
Lampiran 4. Data Uji <i>System Usability Scale</i> Tahap Awal.....	115
Lampiran 5. Data Hasil Wawancara Tahap Awal.....	120
Lampiran 6. Dokumentasi <i>Usability Testing</i> dan Wawancara.....	127
Lampiran 7. Dokumentasi dan Hasil <i>Impact-Effort Matrix</i> .....	128
Lampiran 8. <i>QR Prototype</i> Aplikasi JHC <i>Mobile</i> Setelah Perancangan Ulang ...	129
Lampiran 9. Data Hasil <i>Usability Testing</i> Tahap Akhir.....	130
Lampiran 10. Data Hasil <i>System Usability Scale</i> Tahap Akhir.....	145
Lampiran 10. Data Hasil Wawancara Tahap Akhir.....	145

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I., & Guntara, R. G. (2019). Implementation of User Centered Design Method in Designing Android-based Journal Reminder Application. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 662(2). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/662/2/022029>
- Anendya, A. (2022). Apa Itu Figma? Penjelasan, Fitur, Keunggulan dan Manfaatnya. *Dewa Web*. <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-figma/>
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan untuk Pemula* (Fibrianti, Ika). Penerbit Nuansa Bandung.
- Aprianti, T. (2023). Evaluasi dan Perancangan Ulang User Interface Website RSUD Kabupaten Indramayu Menggunakan Metode Lean UX dan UEQ [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/108879>
- Ariqo, W., & Winoto, Y. (2021). Transformasi Layanan Perpustakaan Berbasis Media Sosial Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Kelompok Milenials. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, 3(1), 11–27. <https://doi.org/10.24036/ib.v3i1.277>
- Asri, H., Wijoyo, S. H., & Suprpto. (2022). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna pada Website Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Provinsi Sumatera Barat menggunakan Metode Human Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(10), 5005–5014. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Aziza, R. F. A., & Hidayat, Y. T. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.265>
- Brooke, J. (1996). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. Dalam P. W. Jordan, B. Thomas, I. L. McClelland, & B. Weerdmeester (Ed.), *Usability Evaluation In Industry* (hlm. 6). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781498710411>
- Chella, T., Fitri, N., Agustina, F., & Prasetyo, Y. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Service Quality Control Berbasis Website dengan Menggunakan Metode Prototype. *Indonesian Journal of Digital Business*, 1(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJDB/index>

- Dewi, N. K., Harira Irawan, B., Fitry, E., Putra, A. S., & Jakarta, S. M. (2021). Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 5(2), 26–33.
- Fauzi, A. A., Harto, B., Mulyanto, Dulame, I. M., Pramuditha, P., Sudipa, I. G. I., Dwipayana, A. D., Sofyan, W., Jatnika, R., & Wulandari, R. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi di Berbagai Sektor Pada Masa Society 5.0 (A. SeprianoJuansa, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fauzi, I. (2023). Evaluasi dan Perbaikan UI/UX Aplikasi BSI Mobile Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Dan Lean UX [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/99680>
- Figma. (2023). Figma: The Collaborate Interface Design Tool. Figma. <https://www.figma.com/>
- Garrett, J. James. (2011). *The Elements of User Experience : User-Centered Design for The Web and Beyond*. New Riders.
- Gemina, D. R. (2020). Perancangan User Interface Situs Web E-Letter UIN Jakarta Menggunakan Metode Five Planes. UIN Syarif Hidayatullah.
- Gibbons, S. (2021). 5 Prioritization Methods in UX Roadmapping. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/prioritization-methods/>
- Ginanjari, M. R. (2023). Evaluasi dan Rekomendasi Usability Pada Aplikasi Mobile Maxim dengan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/98526>
- Guntara, R. G. (2022). Aplikasi Pendeteksi Penyakit Telinga Berbasis Android menggunakan API Clarifai dan K-Nearest Neighbor. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 81–90. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3862>
- Guntara, R. G., Nuryadin, A., & Hartanto, B. (2021). Pemanfaatan Google Speech to Text Untuk Aplikasi Pembelajaran Kamus Bahasa Sunda Pada Platform Mobile Android. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 4(1), 10–19. <https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>
- Hartawan, M. S. (2019). Analisa User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Usability Testing Pada Aplikasi Android Pemesanan Test Drive Mobil. *Jurnal Teknologi Informasi ESIT*, 46(02).

- Herawan, D. (2020). Design Thinking dalam Proses Inkubasi Startup Suka-Grafis.
- Holden, R. J. (2020). A Simplified System Usability Scale (SUS) for Cognitively Impaired and Older Adults. *Proceedings of the International Symposium on Human Factors and Ergonomics in Health Care*, 9(1), 180–182. <https://doi.org/10.1177/2327857920091021>
- Hudaifa, D., Aknuranda, I., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4846–4855. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- ISO, D. (2010). 9241–210: 2010: ergonomics of human-system interaction—part 210: human-centred design for interactive systems (formerly known as 13407). Switzerland: International Standards Organization.
- Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 6(1). <https://doi.org/10.26905/jtmi.v6i1.3785>
- Kholili, A. N. (2023). Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Mobile. *INTECH*, 4(1), 28–34. <https://doi.org/10.54895/intech.v4i1.1982>
- Krismonita, F. (2019). Analisis Konten Moodboard Hasil Belajar Seminar Tata Busana [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/43197>
- Lael, S., Mayasari, R., & Prihandani, K. (2022). Implementasi Ui/Ux Pada Pembayaran Pelanggan Internet Rumah Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus PT Atlas Lintas Indonesia). *Jurnal Pendidikan dan Koseling*, 4(5), 8342–8349.
- Mardhatillah, R. (2022). Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi E-Event [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27691/>
- Muhajir, M., Akib, H., & Niswaty, R. (2023). Transformasi Digital Pada Rumah Sakit Umum Daerah Prof.dr.H.M. Anwar Makkatutu Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 129–139. <https://doi.org/10.25008/altifani.v3i1.327>

- Multazam, M., Paputungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Automata*, 1(2).
- Naviola, C. (2023). Perancangan Ulang UI/UX pada Website Perpustakaan UPI Dengan Metode Design Thinking [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/108983>
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Nielsen, J. (2012). How Many Test Users in a Usability Study? Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- Nielsen, J. (2019). Usability Engineering. Morgan Kaufmann.
- Ningrum, S. W., Akrunanda, I., & Perdanakusuma, A. R. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4825–4834. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nugraheni, D. M. K., & Setiyoningsih, S. (2021). Upaya Pembaruan Kegiatan Kearsipan dengan Memanfaatkan User Persona dan User Journey Map. *JURNAL MASYARAKAT INFORMATIKA*, 12(2), 93–101. <https://doi.org/10.14710/jmasif.12.2.41761>
- Nugroho, D., & Raharja, B. D. (2020). Modul Komputer dan Masyarakat. STMIK Sinar Nusantara.
- Nurfadillah, N., & Kurnianda, N. R. (2019). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pengolahan Sampah Rumah Tangga Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 11(1), 41. <https://doi.org/10.22441/fifo.2019.v10i1.005>
- Nurfitri, A., Aknuranda, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). Pemetaan User Journey untuk Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nuriman, M. L., & Mayesti, N. (2020). Evaluasi Ketergunaan Website Perpustakaan Universitas Indonesia Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 41(2), 253. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v41i2.622>



- Prasetyo, Y., Purwaamijaya, B. M., & Maesaroh, S. S. (2021). Website Design and Development to Help Create and Develop a Business to Increase the Number of MSMEs. Dalam Jurnal Mantik (Vol. 6, Nomor 3). Online.
- Putranto, R. B. (2020). Implementasi Mobile Application Akuntansi UKM dan UMKM Sektor Industri Coklat Olahan. Simposium Nasional Keuangan Negara, 2(1), 273–292.
- Putri, I. G. A. A. A. (2019). Analisis Elemen-Elemen Visual dan Makna Billboard Nu Green Tea “Rasanya, Bikin Nyaman!” Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, dan Desain. <https://thegorbalsla.com/pengertian-seni-rupa/>
- Ramadhan, M. R., & Tolle, H. (2022). Evaluasi dan Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Registrasi (Vol. 6, Nomor 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia), 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rohmiyati, Y., Tengku Wook, T. S. M., Sahari, N., Hanawi, S. A., & Qamar, F. (2023). Designing Personas for E-Resources Users in the University Libraries. Computers, 12(3), 48. <https://doi.org/10.3390/computers12030048>
- Romansyah, J. R. (2022). Rancang Ulang Desain UI/UX Aplikasi Sampurasun Menggunakan Metode User Centered Design. UIN Syarif Hidayatullah.
- Samara, T. (2007). Design Elements: A Graphic Style Manual. Massachusetts: Rockport Publisher Inc.
- Sauro, J. (2011). What Is A Good Task-Completion Rate? Measuring U. <https://measuringu.com/task-completion/>
- Sauro, J. (2013). 10 Things to Know About the System Usability Scale (SUS). Measuring U. <https://measuringu.com/10-things-sus/>
- Shidiq, M. G. G. (2023). Evaluasi dan Perbaikan User Experience Website Bisnis Digital UPI dengan Metode Design Thinking [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/93795>
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). Automata, 2(2).

- Strba, M. (2023). Usability Testing Metrics. UXtweak. <https://www.uxtweak.com/usability-testing/metrics/>
- Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis di Indonesia. *NUSANTARA Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 207–218. <https://doi.org/10.31604/jips.v8i3.2021.207-218>
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Vesselov, S., & Davis, T. (2019). Introducing Design Systems. Dalam *Building Design Systems* (hlm. 13–23). Apress. [https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4514-9\\_2](https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4514-9_2)
- Waralalo, M. H. (2019). Analisis User Interface (UI) dan User Experience (UX) Pada AIS UIN Jakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Dan Webuse Dengan Standar ISO 13407. UIN Syarif Hidayatullah.
- Wenas, J. I., Ramdani, F., & Prakoso, B. S. (2022). Evaluasi dan Perbaikan User Interface Situs Web PT Asia Civil Indonesia dengan Metode System Usability Scale dan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(10), 4630–4637. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- WHO. (2021). Global strategy on digital health 2020-2025. <http://apps.who.int/bookorders>.
- Woolery, E. (2011). *Design Thinking Handbook*. InVision.
- Yablonski, J. (2020). *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services (First)*. O'Reilly.