

IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)

Journal Homepage: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijcit>

Perancangan UI/UX Desain Aplikasi My TQC Rumah Tahfidz Qur'an PLTU Lontar

Astri Sulastri¹, Narti²

Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Jakarta, Indonesia

e-mail: sulastri300993@gmail.com¹, narti.nrx@nusamandiri.ac.id²

ABSTRAK

Rumah Tahfidz Qur'an PLTU Lontar belum memiliki sistem administrasi yang memadai. Saat ini, seluruh pelaporan dan pengarsipan data dilakukan secara manual, yang mencakup data absensi, hafalan Qur'an, data santri dan pengajar, laporan penerimaan santri baru, laporan bulanan, evaluasi hafalan, dan total data santri per periode. Peneliti merancang desain UI/UX aplikasi administrasi MY TQC. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan admin dalam menjalankan aktivitas proses administrasi dengan lebih efisien. Desain UI/UX dibuat menggunakan aplikasi Figma berdasarkan data dari wawancara dengan tenaga pengajar dan admin di Rumah Tahfidz Al Qur'an PLTU 3 Banten Lontar. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang desain antarmuka aplikasi MY TQC yang dapat mempermudah admin dalam mendata informasi dan laporan administrasi mengenai santri. Desain ini diharapkan dapat mendukung pengembangan aplikasi yang lebih efisien dan user-friendly. Penelitian menggunakan metode prototype, di mana desain awal dibuat sebelum pengembangan skala besar. Desain UI dan UX dibuat dalam bentuk wireframe dan dievaluasi menggunakan acceptability, grade scale, dan adjective rating. Hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata responden sebesar 84, dengan grade scale B, adjective rating "EXCELLENT", dan masuk dalam kategori "Acceptable".

Kata Kunci: desain antarmuka, figma, metode *prototype*, *ui/ux*

ABSTRACTS

The Qur'an Memorization House (Rumah Tahfidz) at PLTU Lontar does not have an adequate administrative system. Currently, all reporting and data archiving are done manually, including attendance data, Qur'an memorization, student and teacher data, new student admission reports, monthly reports, memorization evaluations, and total student data per period. The researcher designed the UI/UX for the administrative application MY TQC. This application is designed to facilitate the administration in conducting administrative processes more efficiently. The UI/UX design was created using the Figma application based on data from interviews with teachers and administrators at the Qur'an Memorization House PLTU 3 Banten Lontar. The objective of this research is to design the MY TQC application interface that can simplify the administration in recording information and administrative reports regarding the students. This design is expected to support the development of a more efficient and user-friendly application. The research employed the prototype method, where the initial design was created before large-scale development. The UI and UX designs were created in wireframe form and evaluated using acceptability, grade scale, and adjective rating. The evaluation results showed an average respondent score of 84, with a grade scale of B, an adjective rating of "EXCELLENT," and categorized as "Acceptable".

Keywords: figma, interface design, *prototype* method, *ui/ux*



1. PENDAHULUAN

Di era modernisasi seperti sekarang, manusia sangat bergantung pada teknologi. Hal ini membuat teknologi menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Dari orang tua hingga anak muda, para ahli hingga orang awam pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Teknologi di masa kini telah berkembang dengan pesat. Tak seperti waktu dulu, teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang pendidikan. Dalam pendidikan sendiri teknologi memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar (Pramudita et al., 2021). Di era sekarang teknologi tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Teknologi sudah menjadi kebutuhan yang vital. Dengan adanya teknologi kita dapat mengetahui berbagai informasi yang ada. Adanya berbagai teknologi baru dari waktu ke waktu dapat memudahkan komunikasi jarak jauh, serta terciptanya berbagai alat optimasi yang canggih. Hal ini juga dapat berpengaruh pada kemajuan pendidikan dengan menciptakan inovasi-inovasi tentang metode pembelajaran. Inovasi pembelajaran memberikan dampak positif, seperti kemudahan dalam belajar, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia (Al-Faruq et al., 2022). Begitu pula dalam menghafal al-qur'an, Muhammad Ath Thariq Luqmana dalam penelitiannya membangun aplikasi berbasis android untuk membantu para penghafal al-qur'an dengan metode at-tikrar (Luqmana et al., 2023)

Antarmuka pengguna (*user interface*) dibuat dengan tujuan agar teknologi tersebut menjadi mudah digunakan oleh pengguna atau yang sering dikenal dengan istilah *user friendly*. Adapun maksud dari antarmuka pengguna (*user Interface*) yaitu, dimana pengguna dapat melihat dan berinteraksi dengan sistem informasi itu sendiri. Salah satu ciri sistem informasi yang baik adalah desain antarmukanya *user friendly*. Desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang baik pada sebuah situs web akan membuat pengunjung tetap berada di situs web tersebut. Namun disisi lain, desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang buruk dari sebuah situs web akan membuat pengguna tidak nyaman dan meninggalkan situs web tersebut (Tazkiyah & Arifin, 2022).

Rumah Tahfidz Center adalah unit program PPPA Daarul Qur'an yang bertanggung jawab atas pelaksanaan program Rumah Tahfidz di Indonesia dan diluar negeri meliputi pembinaan, pengawasan, dan pengembangannya. Rumah Tahfidz Qur'an merupakan aktivitas menghafal Al-Qur'an, mengamalkan, dan membudayakan nilai-nilai Al-Qur'an dalam sikap hidup sehari-hari yang berbasis hunian, lingkungan, dan komunitas. Rumah Tahfidz Qur'an PLTU Lontar didirikan oleh PT.PLN Persero pada tahun 2012 dan berjalan dibawah naungan kepengurusan DKM Masjid Baitun Nur yang berada didalam lingkungan PLTU Lontar dan didonatori oleh PT.Indonesia Power, PT.Cogindo, PT.Haleyora, dan PT.Kobantitar, Fokus utama didirikannya Rumah Tahfidz Qur'an PLTU Lontar adalah untuk memberikan pengajaran hafalan Al Quran dan juga bimbingan belajar kepada anak-anak daerah sekitar PLTU Lontar yang terdampak. Khususnya untuk anak-anak duafa dan anak yatim piatu yang di prioritaskan untuk di terima sebagai santri, Untuk total santri yang ada di Rumah tahfidz PLTU Lontar hanya menerima kuota 50 anak yang terdiri dari 25 santri putra, dan 25 santri putri dan ditangani oleh 2 orang asatidz (ustadz) serta 1 orang admin. Rumah Tahfidz Qur'an PLTU Lontar beralamat di kompleks PLTU Lontar, desa Lontar Kecamatan Kemiri, Kabupaten Tangerang, Banten.

Dalam pengelolaan administrasi rumah tahfidz Qur'an PLTU Lontar belum memiliki sistem yang memudahkan admin dalam menjalankan aktivitas pengadministrasian seperti data absensi, data hafalan qur'an dan juga pengarsipan data santri, data pengajar, data laporan, berita acara penerimaan santri baru, pengarsipan laporan bulanan yang meliputi rekap absensi dan laporan hafalan Al-Qur'an bulanan, rekap hasil evaluasi hafalan santri, dan total data santri perperiode. Semua pelaporan di kerjakan secara manual, oleh karena itu penulis ingin membantu membuat desain aplikasi *UI/UX* yang bernama MY TQC sehingga dapat memudahkan programmer dalam membuat aplikasi yang nantinya dapat membantu admin dalam melakukan aktivitas pengadministrasian.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah programmer dalam membangun aplikasi, menghasilkan *prototype* yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh

programmer, menganalisis *User Interface* untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, terciptanya rancangan desain *UI/UX* aplikasi MY TQC layanan informasi Rumah Tahfidz Qur'an PLTU Lontar dan mengevaluasi hasil desain *User Interface*.

Diagram *User Flow* merupakan langkah yang dilakukan user saat menggunakan produk guna menyelesaikan suatu tugas (*task*). *User Flow* mengacu pada bagaimana cara user berinteraksi dengan sistem. *User Flow* menekankan setiap pengguna memungkinkan menggunakan *Flow* yang berbeda pada setiap *taks*. Seorang *UI/UX* designer bisa memiliki banyak skenario berbeda ketika menggunakan diagram ini (Susanti et al., 2019). Definisi perancangan menurut Jogiyanto dalam bukunya "Analisis dan Desain" menjelaskan bahwa perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa element yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem (Suhaili, 2022).

Wireframe adalah kerangka atau coretan kasar untuk penataan item-item pada halaman website sebelum proses design sesungguhnya dimulai. Contoh item-item yang bisa ditata diantaranya *banner*, *header*, *content*, *footer*, *link*, *form*, *input* dll. Biasa proses ini ditugaskan kepada *UI designer*. Untuk merancang wireframe yang *UI designer* bisa menggunakan coretan tangan dikertas ataupun menggunakan *tools* desain khusus *wireframing*. Secara Visual Wireframe hanya berupa garis dan kotak yang mengatur tata letak elemen-elemen pada website (Prasetyo et al., 2023). Hasil dari kerangka ini divisualisasikan menggunakan figma. Figma merupakan salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan *aplikasi mobile*, *dekstop*, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung keinternet. (Prasetyo et al., 2023) Umumnya figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *UI/UX design* dan bidang lainnya yang sejenis. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya *Adobe XD*, figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja

kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak *UI/UX designer* untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (Sutanto, 2022). Metode *Prototype* sebagai suatu paradigma baru dalam pengembangan sistem informasi, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi manajemen (Muhyidin et al., 2020).

Evaluasi hasil rancangan dilakukan dengan Sistem Usability Scale (SUS), alat evaluasi yang efektif dan efisien untuk mengukur kegunaan suatu produk atau sistem. Dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986, SUS telah menjadi standar de facto dalam industri untuk menilai berbagai jenis antarmuka pengguna, termasuk perangkat lunak, situs web, dan aplikasi mobile. Melalui SUS, kita dapat memperoleh wawasan yang mendalam mengenai pengalaman pengguna, mengidentifikasi area yang perlu perbaikan, serta membandingkan kegunaan berbagai sistem. US menjadi alat yang populer dan efektif untuk evaluasi usability sistem, banyak peneliti yang telah menggunakan metode SUS ini dalam evaluasi hasil penelitiannya (Sembodo et al., 2021) (Kharis et al., 2019) (Setiawan et al., 2020). Sebuah sisteim dapat dikatakan memiliki tingkat usability yang baik apabila meiliki nilai SUS diatas 68. Untuk mempermudah interpretasi skor *System Usability Scale* (SUS), ditampilkan pada tabel 1 yang berisi grade ranking SUS berdasarkan skor yang diperoleh.

Tabel 1. Grade Rangking SUS Individual

Skor SUS	Acceptability Range	Grade	Adjective Rating
0-20	Not Acceptable	F	Worst Imaginable
21-39	Not Acceptable	F	Poor
40-50	Not Acceptable	F	Ok
51-60	Marginal (Low)	D	Ok
61-70	Marginal (High)	C	Ok
71-85	Acceptable	B	Good
86-89	Acceptable	A	Excellent
90-100	Acceptable	A	Best Imaginable

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dengan objek yang diteliti yaitu Rumah Tahfidz Qur'an PLTU Lontar yang terletak di desa lontar kecamatan kemiri Kabupaten Tangerang. Peneliti juga melakukan wawancara dengan pihak terkait untuk melengkapi

informasi yang diperoleh melalui observasi. Data ini merupakan data yang berupa pertanyaan langsung dengan admin Rumah Tahfidz Qur'an PLTU Banten 3 Lontar Ibu Astri. Berdasarkan hasil dari proses wawancara, pengguna menginginkan aplikasi dengan tampilan interaktif, mudah digunakan, data mudah diperbaharui, serta mampu menjadi media komunikasi antara kedua sisi pengguna. Sehingga penulis mendapatkan solusi yaitu pembuatan desain aplikasi MY TQC dengan fitur yang dapat membantu proses entry data sesuai dengan kebutuhan pengguna. Peneliti juga melakukan studi pustaka. Pengumpulan informasi terkait dengan mempelajari dokumen-dokumen, jurnal literasi dan buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian. Cara ini didapatkan untuk mendapatkan konsep/teori/generalisasi yang dapat digunakan sebagai landasan teori dan kerangka pemecahan permasalahan dalam penelitian, dan untuk mencari metodologi yang sesuai serta membandingkan antara teori yang ada dengan fakta yang ada dilapangan.

Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan kuesioner kepada 10 orang calon user sistem administrasi MY TQC secara online melalui google form dengan alamat URL <https://forms.gle/8vtdSttg6EaM2xbv5>. Penulis

membuat dua bagian pada kuesioner ini yaitu bagian identitas responden dan bagian pertanyaan. Bagian identitas responden terdiri dari nama, bidang dan status. Sedangkan bagian kedua terdiri dari beberapa pertanyaan seperti yang tersaji pada tabel 2.

Perancangan wireframe merupakan tahapan untuk melakukan penyusunan struktur dan navigasi yang ada, kemudian hasil dari wireframe tersebut akan divisualkan sehingga menjadi sebuah tampilan antarmuka yang utuh dengan warna dan ikon-ikon. Berdasarkan kebutuhan pengguna yaitu untuk system pengadministrasian tahfidz qur'an maka perancangan wireframe ini dibuat dengan tampilan sefleksibel dan semenarik mungkin.

Metode prototype merupakan sebuah model kerja dasar dari pengembangan sebuah program (Software) atau perangkat lunak. Metode prototype digunakan sebagai indicator dari gambaran yang akan dibuat pada masa yang akan datang dan membedakan dua fungsi eskplorasi dan demonstrasi. Dalam proses desain prototype ini penulis membuat seluruh desain tampilan dengan menggunakan aplikasi figma di url figma.com, data referensi berasal dari wawancara dengan admin rumah tahfidz qur'an pltu lontar yang kemudian diterjemahkan dalam bentuk desain prototype My TQC.

Tabel 2. Kuesioner Bagian Pertanyaan

Tugas	Pertanyaan
P1	Apakah anda mengetahui adanya sistem pengadmistrasian santri berbasis website?
P2	Saya rasa website sistem pengadminstrasian santri tidak berguna
P3	Saya rasa website sistem pengadminstrasian santri dalam desain aplikasi MY TQC sangat dibutuhkan
P4	Fitur dan menu yang ada pada desain aplikasi MY TQC sangat merepotkan
P5	User akan nyaman menggunakan desain aplikasi MY TQC berbasis website
P6	Saya merasa tampilan desain MY TQC sangat rumit
P7	Saya rasa informasi dan fitur yang dicantumkan dalam desain aplikasi MY TQC sangat membantu user
P8	Saya rasa penentuan warna dan font untuk desain aplikasi MY TQC terlalu mencolok dan mengganggu pengelihatan
P9	Saya yakin user dapat menggunakan fitur yang ada dengan mudah
P10	Saya rasa fitur yang ada dalam desain aplikasi MY TQC sudah sesuai dengan kebutuhan user

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah merancang *wireframe* selanjutnya penulis membuat desain menggunakan website editing figma yang ada di figma.com, proses login hingga menentukan

tampilan gambar ilustrasi, backgroud, memasukan logo membuat text, membuat tombol hingga proses prototyping dalam tampilan awal aplikasi MY TQC ini.

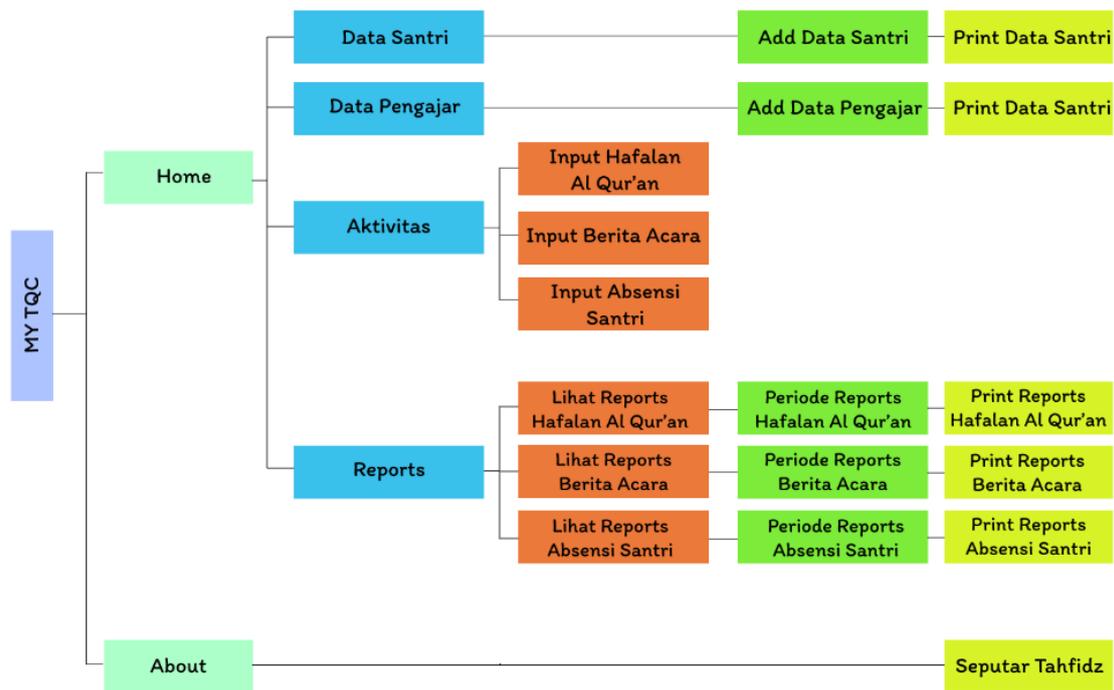
3.1. Proses Desain Sitemap

Sebelum pembuatan desain, peneliti menyusun sitemap website My TQC yang berfungsi sebagai struktur utama aplikasi dan menentukan tiap fitur didalamnya. Hasil rancangan sitemap yang dibuat untuk aplikasi My TQC dapat dilihat pada gambar 1.

3.2. User Flow My TQC

Pembuatan *user flow* dalam bentuk diagram *flow* yang menjelaskan alur dari proses atau aktivitas dari calon pengguna dalam

mengoperasikan desain aplikasi MY TQC. Alur *user flow* dimulai ketika *user* melakukan *login* dihalaman masuk. Jika pengguna baru atau belum memiliki akun, maka akan masuk ke proses pendaftaran akun dihalaman *Register*. Jika pengguna telah masuk menggunakan akunnya, maka *user* akan membuka tampilan beranda. Pada halaman beranda *user* dapat memilih salah satu halaman tujuan diantara beberapa menu yang disediakan yaitu menu home, data santri, data pengajar, aktivitas, reports dan about.



Gambar 1. Sitemap aplikasi MY TQC

Hasil rancangan user interface (UI) dan user Experience (UX) website desain aplikasi MY TQC Tahfidz Qur'an PLTU Lontar dirancang menggunakan software editing dari figma. Tampilan halaman awal login adalah tampilan awal yang pengguna lihat sebelum menggunakan aplikasi My TQC yang ada didalamnya seperti yang tampak pada gambar 3. Pada tampilan awal ini terdapat beberapa fitur seperti ketika sudah memiliki akun maka pengguna/user tinggal menginput username dan password kemudian mengklik tombol button login. Apabila pengguna/user belum memiliki akun maka bisa mengklik menu register. Bila pengguna/user lupa password akun maka klik menu forget password.

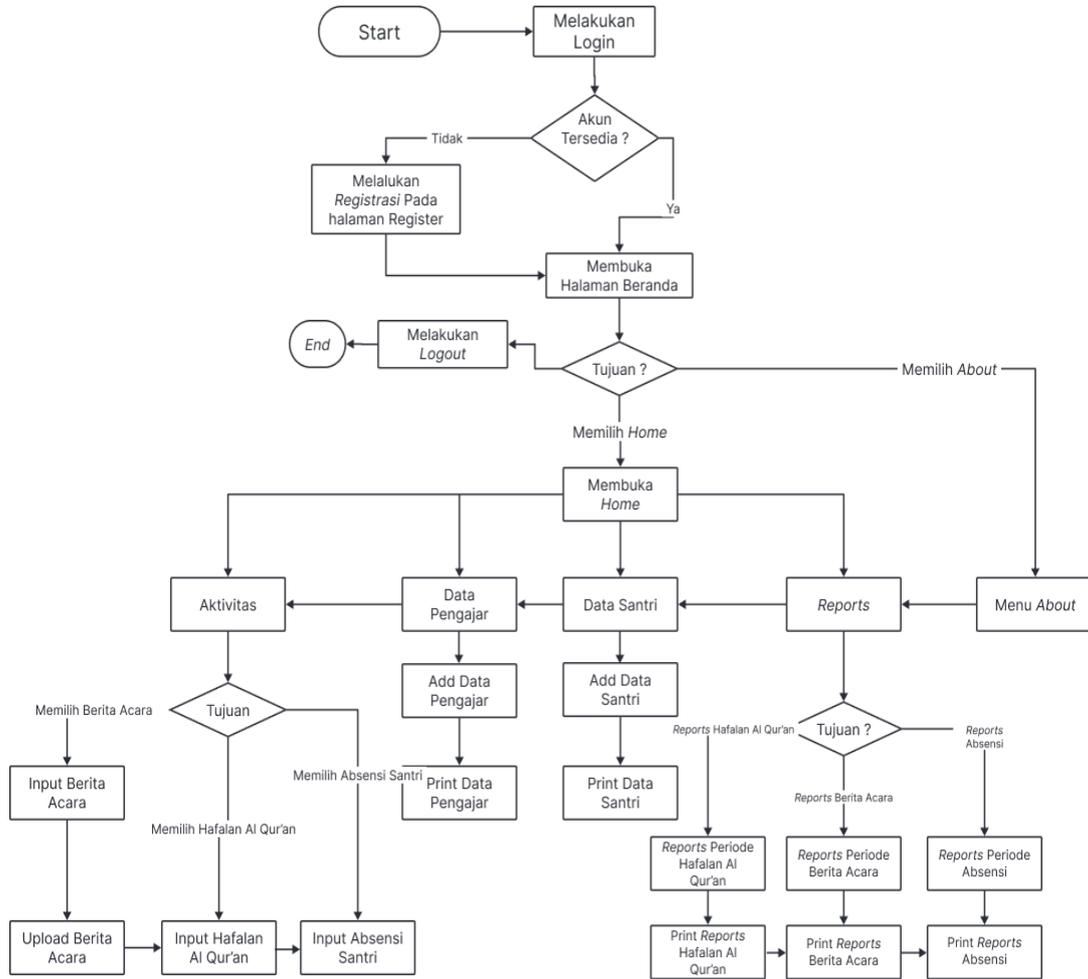
Tampilan menu home merupakan tampilan awal ketika pengguna/user berhasil

login kedalam aplikasi MY TQC seperti yang terlihat pada gambar 4. Didalam menu home terdapat beberapa menu bar seperti home, data santri, data pengajar, aktivitas, reports dan about juga terdapat menu button berupa tombol logut. Selanjutnya ada tampilan menu data santri yaitu halaman yang berisikan data-data santri yang aktif di Tahfidz Qur'an PLTU Lontar seperti yang terlihat pada gambar 5.

Tampilan Menu Data Pengajar adalah tampilan halaman yang berisikan data-data pengajar yang ada di Tahfidz Qur'an PLTU Lontar seperti yang terlihat pada gambar 6. Tampilan menu aktivitas adalah halaman menu dengan tiga aktivitas yang bisa digunakan oleh pengguna/user yaitu menu hafalan Al Qur'an, berita acara dan absensi santri seperti yang tampak pada gambar 7.

Tampilan menu reports terdiri dari 3 sub menu yaitu reports hafalan Al Qur'an, reports berita acara dan reports absensi santri seperti yang tampak pada gambar 8. Protoptipe tampilan terakhir yaitu tampilan halaman menu

about yang berisikan tentang seputar informasi dari rumah tahfidz al qur'an, sejarah tahfidz, visi dan misi, dan link pendaftaran seperti yang terlihat pada gambar 9.



Gambar 2. User Flow MY TQC



Gambar 3. Tampilan Login



Gambar 4. Tampilan Home



Gambar 5. Tampilan Data santri



Gambar 6. Tampilan Data pengajar



Gambar 7. Tampilan Aktivitas

3.3. Hasil Kuesioner

Setelah finalisasi *prototype*, peneliti melakukan pengujian dengan mengadopsi evaluasi *System Usability Scale* (SUS) yang sudah diadaptasi kedalam bahasa Indonesia. Pertanyaan yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 10 pertanyaan seperti yang terlihat

pada tabel 1. Seluruh responden merupakan pengurus dari yayasan Tahfiz Al Qur'an PLTU Banten 3 Lontar. Untuk perhitungannya, merujuk kepada adaptasi konsep evaluasi SUS dalam bahasa Indonesia. Pertanyaan ganjil (1,3,5,7,9) posisi skala akan dikurangi 1, pertanyaan Genap (2,4,6,8,10) 5 posisi skala, setiap pertanyaan menghasilkan skala mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, hasil setiap pertanyaan akan dijumlahkan lalu dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan SUS (0-100). Nilai akhir ini akan dikategorikan berdasarkan tingkat *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective ratings* yang merujuk pada data di tabel 1. Tabel 3 menyajikan nilai yang didapat dari tiap responden dengan menggunakan uji evaluasi SuS. Dari tabel 3 diperoleh jumlah rata-rata nilai SUS untuk website MY TQC adalah 84, dimana angka ini dikategorikan kedalam *Grade B "Excellent"* berdasarkan SUS *Individual Score* pada tabel 1. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa desain website MY TQC Tahfidz Qur'an PLTU 3 Banten Lontar sudah bagus dan dapat digunakan dengan mudah.



Gambar 8. Tampilan Reports



Gambar 9. Tampilan About

Tabel 3. Skor hasil hitung SUS responden

Skor Hasil Hitung											Nilai (Jumlah x 2.5)
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	
2	4	4	4	4	2	4	2	4	0	30	75
2	4	4	3	4	4	4	4	3	0	32	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
3	4	4	4	4	3	4	4	4	0	34	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90
2	4	4	4	4	4	4	3	4	0	33	82.5
2	4	4	2	4	4	4	4	3	0	31	77.5
2	4	4	3	4	4	4	4	3	0	32	80
Jumlah Skor Rata-rata											84

4. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini peneliti menghasilkan sebuah desain *prototype* website yang bernama My TQC dengan menggunakan aplikasi figma, selain itu penulis menyebarkan kuesioner kepada 10 responden untuk mengetahui sejauh mana desain aplikasi My TQC ini dapat diterima dan digunakan oleh calon user, untuk hasil penilaian rata-rata responden sebesar 84. hasil *acceptability ranges* berada di *Acceptable*, *grade scale* berada di *grade B* dan *adjective rating* berada di *Excellent*.

5. REFERENSI

Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism. *4*, *4*(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>

Kharis, K., Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2019). Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usablity Scale (SUS). *Prosiding Sains Nasional Dan Teknologi*, *1*(1). <https://doi.org/10.36499/PSNST.V111.2885>

Luqmana, M. A. T., Putro, F. W., & Sholik, M. (2023). Design and Implementation Android Al-Quran Memorizing Application Tahfidz Rabbunalloh Boarding School Surabaya. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, *5*(2), 84–89. <https://doi.org/10.47233/JTEKSIS.V5I2.777>

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, *10*(2), 208–219.

Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, *3*(1), 149–154.

Prasetyo, Z. A. P., Putra, O. V., & Harmini, T. (2023). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, *7*(2).

Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi Usability Website Shopee Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Applied Informatics and Computing*, *5*(2), 146–150. <https://doi.org/10.30871/JAIC.V5I2.3293>

Setiawan, D., Wicaksono, S. L., & Rafianto, N. (2020). Evaluasi Usability e-Learning Moodle dan Google Classroom menggunakan SUS Quisionare. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, *1*(1), 55–64. <https://doi.org/10.46510/JAMI.V1I1.13>

Suhaili, M. (2022). Perancangan Tampilan UI/UX Pada Aplikasi Novel Komik (Nomik). *JoMMi: Jurnal Multi Media Dan IT*, *6*(1).

Susanti, E., Fatkhayah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking. *Simposium Nasional Ke-18 RAPI 2019*, 364–370.

Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>

Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/JTT.V8I2.513>