

**PERANCANGAN ANTARMUKA UI/UX PADA *WEBSITE* PONDOK
PESANTREN SYARIFATUL ‘ULUM KATERBAN MENGGUNAKAN
METODE *USER CENTERED DESIGN (UCD)***

SKRIPSI



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh :

**ANGGRAINI WIDARWATI
09040621055**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Anggraini Widarwati

NIM : 09040621055

Program Studi : Sistem Informasi

Angkatan : 2021

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul: "PERANCANGAN ANTARMUKA UI/UX PADA *WEBSITE* PONDOK PESANTREN SYARIFATUL 'ULUM KATERBAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN (UCD)*". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 02 Juni 2025

Yang Menyatakan,



(Anggraini Widarwati)
NIM. 09040621055

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh

Nama : Anggraini Widarwati

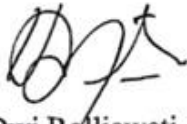
NIM : 09040621055

Judul : PERANCANGAN ANTARMUKA UI/UX PADA *WEBSITE*
PONDOK PESANTREN SYARIFATUL 'ULUM KATERBAN
MENGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*
(UCD)

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 10 Juni 2025

Dosen Pembimbing 1



(Dwi Rolliawati, MT)
NIP. 197909272014032001

Dosen Pembimbing 2



(Andhy Permadi, M.Kom)
NIP. 198110142014031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Anggraini Widarwati ini telah dipertahankan
di depan tim penguji skripsi
di Surabaya, 17 Juni 2025

**Mengesahkan,
Dewan Penguji**

Penguji 1



Ahmad Yusuf, M. Kom
NIP. 199001202014031003

Penguji 2



Mujib Ridwan, S.Kom., M.T
NIP. 198604272014031004

Penguji 3



Dwi Rolliawati, M.T
NIP. 197909212014032001

Penguji 4



Andhy Permadi, M.Kom
NIP. 198110142014031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN SUNAN AMPEL SURABAYA



Dr. A. Saepul Hamdani, M.Pd
NIP. 196307312000031002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anggraini Widarwati
NIM : 09040621055
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi / Sistem Informasi
E-mail address : anggrainiwidarwati7@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

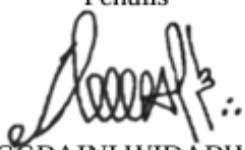
PERANCANGAN ANTARMUKA UI/UX PADA WEBSITE PONDOK PESANTREN
SYARIFATUL 'ULUM KATERBAN MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED
DESIGN (UCD)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Juli 2025
Penulis



(ANGGRAINI WIDARWATI)

ABSTRAK

PERANCANGAN ANTARMUKA UI/UX PADA *WEBSITE* PONDOK PESANTREN SYARIFATUL ‘ULUM KATERBAN MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN (UCD)*

Oleh:

Anggraini Widarwati

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Digitalisasi mendorong lembaga-lembaga pendidikan, termasuk Pondok Pesantren Syarifatul ‘Ulum Katerban, untuk mengadopsi teknologi guna meningkatkan efisiensi administrasi, penyebaran informasi, serta interaksi antara lembaga dengan wali santri dan santri. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada website Pondok Pesantren Syarifatul ‘Ulum Katerban dengan menerapkan metode *User-Centered Design (UCD)*. Metode ini dipilih karena fokus utamanya pada kebutuhan dan karakteristik pengguna, melibatkan identifikasi kebutuhan, perancangan solusi, dan evaluasi *usability*. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan survei kepada pengguna utama seperti santri, wali santri, pengurus, dan guru. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan metode *Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* dan *Maze Usability Testing*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kegunaan yang baik, dengan skor PSSUQ keseluruhan 2,74 dan evaluasi Maze menunjukkan skor 96 yang mengindikasikan kepuasan pengguna berada dalam kategori positif. Dengan demikian, desain UI/UX yang dihasilkan mampu memberikan kemudahan akses informasi, efisiensi administrasi, serta mendukung komunikasi antara pihak pondok dengan pengguna website.

Kata Kunci: UI/UX, Website, Pondok Pesantren, *User-Centered Design (UCD)*, PSSUQ, *Maze Usability Testing*.

ABSTRACT

UI/UX INTERFACE DESIGN ON THE WEBSITE OF SYARIFATUL 'ULUM KATERBAN ISLAMIC BOARDING SCHOOL USING THE USER CENTERED DESIGN (UCD) METHOD

By:

Anggraini Widarwati

The development of information technology has brought major changes in various sectors, including the world of education. Digitalization encourages educational institutions, including the Syarifatul 'Ulum Katerban Islamic Boarding School, to adopt technology to improve administrative efficiency, information dissemination, and interaction between institutions and guardians and students. In line with these needs, this study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) on the Syarifatul 'Ulum Katerban Islamic Boarding School website by applying the User-Centered Design (UCD) method. This method was chosen because its main focus is on user needs and characteristics, involving identification of needs, solution design, and usability evaluation. Data were collected through interviews, observations, and surveys with primary users such as students, guardians, administrators, and teachers. Usability testing was carried out using the Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) and Maze Usability Testing methods. The evaluation results show that the system has a good level of usability, with an overall PSSUQ score of 2.74 and the Maze evaluation shows a score of 96 indicating user satisfaction is in the positive category. Thus, the resulting UI/UX design is able to provide easy access to information, administrative efficiency, and support communication between the boarding school and website users.

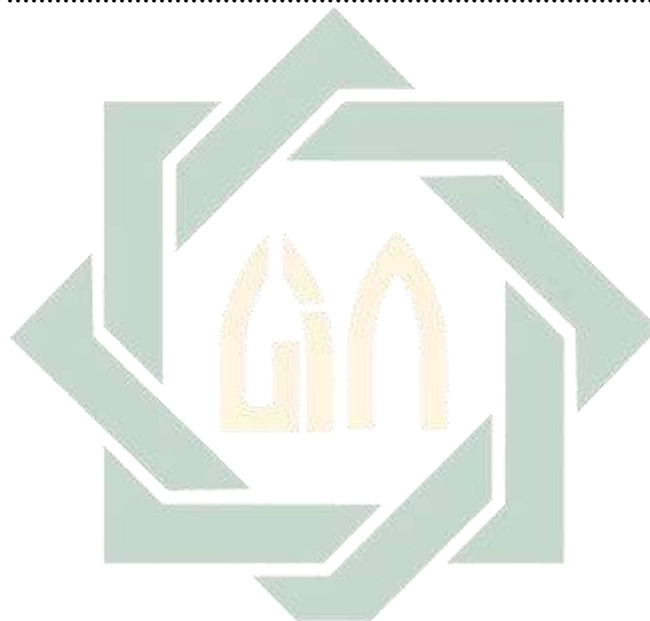
Keywords: *UI/UX, Website, Islamic Boarding School, User-Centered Design (UCD), PSSUQ, Maze Usability Testing.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	2
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	3
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	4
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	5
MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN.....	6
KATA PENGANTAR	8
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	6
2.2 Teori Dasar yang Digunakan.....	11
2.2.1 Website.....	11
2.2.2 User Interface	12
2.2.3 User experience	13
2.2.4 User Centered Design	14
2.2.5 Maze Usability Testing	16
2.2.6 Post-Study Sistem Usability Questionnaire (PSSUQ)	16
2.2.7 Information Architecture.....	17
2.2.8 User flow	18
2.2.9 User Persona.....	18
2.2.10 Afinity Diagram	19
2.2.11 Prototyping.....	19
2.2.12 Figma	20

2.2.13	Skala Pengukuran.....	20
2.2.14	Populasi dan Sampel	21
2.3	Profil Pondok Pesantren Syarifatul ‘Ulum Katerban	22
2.3.1	Pondok Pesantren Syarifatul ‘Ulum Katerban	22
2.3.2	Visi dan Misi	23
2.3.3	Struktur Organisasi	23
2.4	Integrasi Keilmuan	24
BAB III METODE PENELITIAN.....		26
3.1	Metode Penelitian.....	26
3.2	Alur Penelitian.....	26
3.2.1	Identifikasi Masalah	27
3.2.2	Studi Literatur	27
3.2.3	Iterasi 1.....	27
3.2.4	Iterasi 2.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Iterasi 1: <i>Understand Context of Use</i>	35
4.1.1	User Research.....	35
4.2	Iterasi 1: <i>Specify User Requirement</i>	41
4.2.1	Analisis Permasalahan dan Spesifikasi Kebutuhan Pengguna.....	41
4.2.2	Information Architecture.....	43
4.2.3	Use Case.....	44
4.3	Iterasi 1: <i>Design Solution</i>	47
4.3.1	User Flow Pengunjung.....	47
4.3.2	User Flow User Internal.....	50
4.3.3	User Flow Admin.....	51
4.3.4	Desain Iterasi 1: Pengguna.....	54
4.3.5	Desain Iterasi 1: User Internal.....	73
4.3.6	Desain Iterasi 1: Admin	77
4.4	Iterasi 1: Evaluate Against Requirement.....	97
4.5	Iterasi 2: Specify User Requirement	101
4.5.1	Afinity Diagram	101
4.6	Iterasi 2: <i>Desain Solusion</i>	102
4.7	Iterasi 2: Evaluate Against Requirement.....	105
4.7.1	Evaluasi Menggunakan Maze	105

4.7.2	Evaluasi Menggunakan PSSUQ.....	106
4.7.3	Kegunaan Sistem (<i>SysUse</i>)	106
4.7.4	Kualitas Informasi (<i>Infoqual</i>).....	107
4.7.5	Kualitas Antarmuka (<i>Intqual</i>)	107
4.7.6	Overall.....	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		110
5.1	Kesimpulan.....	110
5.2	Saran	110
Daftar Pustaka		111
LAMPIRAN.....		116



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 2. 2 Instrumen Pertanyaan PSSUQ	17
Tabel 2. 3 Skala Likert 7 Poin.....	21
Tabel 3. 1 Rencana Penelitian (User Research Plan)	27
Tabel 3. 2 Fitur-Fitur Competitor Website Pondok Pesantren.....	29
Tabel 3. 3 Intrumen Pertanyaan Kuesioner	33
Tabel 3. 4 Norma PSSUQ	34
Tabel 4. 1 Competitive Analysis	40
Tabel 4. 2 Kebutuhan Fungsional Website	42
Tabel 4. 3 Use Case Skenario Pengunjung dan User Internal	45
Tabel 4. 4 Use Case Skenario Admin	46
Tabel 4. 5 Skenario Tugas Pada Maze Tampilan Pengunjung.....	97
Tabel 4. 6 Hasi Evaluasi Maze Iterasi 1 Tampilan Pengunjung	98
Tabel 4. 7 Skenario Tugas Pada Maze Tampilan Admin	99
Tabel 4. 8 Hasil Evaluasi Maze Tampilan Admin	100
Tabel 4. 9 Hasil Evaluasi Maze Pada Iterasi 2.....	105
Tabel 4. 10 Hasil Kegunaan Sistem (SysUse)	106
Tabel 4. 11 Hasil Kualitas Informasi (Infoqual)	107
Tabel 4. 12 Hasil Kualitas Antarmuka (Intual).....	107
Tabel 4. 13 Hasil Overall	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur User Centered Design (UCD).....	15
Gambar 2. 2 Simbol User flow	18
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Pondok Pesantren Syarifatul ‘Ulum Katerban	23
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	26
Gambar 3. 2 Contoh User Persona.....	28
Gambar 4. 1 User Persona Wali Santri	35
Gambar 4. 2 User Persona Santri.....	36
Gambar 4. 3 User Persona Pengurus.....	37
Gambar 4. 4 User Persona Guru	37
Gambar 4. 5 User Persona Ketua Yayasan	38
Gambar 4. 6 Information Architecture Website.....	43
Gambar 4. 7 Use Case Diagram.....	44
Gambar 4. 8 Use Case Diagram Admin.....	46
Gambar 4. 9 User Flow Profil	47
Gambar 4. 10 User Flow Kegiatan.....	47
Gambar 4. 11 User Flow Informasi	48
Gambar 4. 12 User Flow Karya Tulis	48
Gambar 4. 13 User Flow Pendaftaran Online	49
Gambar 4. 14 User Flow Kontak	49
Gambar 4. 15 User Flow Upload Karya Tulis	50
Gambar 4. 16 User Flow Login	51
Gambar 4. 17 User Flow Kelola Profil	51
Gambar 4. 18 User Flow Kelola Kegiatan.....	52
Gambar 4. 19 User Flow Kelola Jumlah Santri	52
Gambar 4. 20 User Flow Kelola Karya Tulis	53
Gambar 4. 21 User Flow Kelola Pendaftaran Online	53
Gambar 4. 23 Wireframe Profil Lembaga dan Profil Pengasuh	54
Gambar 4. 24 Wireframe Kegiatan.....	55
Gambar 4. 25 Wireframe Informasi.....	56
Gambar 4. 26 Wireframe Karya Tulis	57
Gambar 4. 27 Wireframe Pendaftaran Online.....	58
Gambar 4. 28 Wireframe Formulir Pendaftaran	59
Gambar 4. 29 Wireframe Login Akun Pendaftaran	60

Gambar 4. 30 Wireframe Data Santri Baru.....	60
Gambar 4. 31 Wireframe Kontak.....	61
Gambar 4. 32 Tampilan Menu Profil	62
Gambar 4. 33 Tampilan Mobile Menu Profil	63
Gambar 4. 34 Tampilan Menu Kegiatan.....	63
Gambar 4. 35 Tampilan Mobile Menu Kegiatan	64
Gambar 4. 36 Tampilan Menu Informasi.....	65
Gambar 4. 37 Tampilan Mobile Menu Informasi	66
Gambar 4. 38 Tampilan Menu Karya Tulis	66
Gambar 4. 39 Tampilan Mobile Menu Karya Tulis.....	67
Gambar 4. 40 Tampilan Menu Pendaftaran Online	68
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Formulir Pendaftaran.....	69
Gambar 4. 42 Tampilan Mobile Menu Pendaftaran.....	70
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Login Santri Baru	71
Gambar 4. 44 Tampilan Halaman Data Santri Baru	71
Gambar 4. 45 Tampilan Mobile Menu Kontak.....	72
Gambar 4. 46 Tampilan Halaman Kontak	72
Gambar 4. 47 Wireframe Login User Internal	73
Gambar 4. 48 Wireframe Daftar Akun User Internal	73
Gambar 4. 49 Wireframe Upload Karya Tulis.....	74
Gambar 4. 50 Tampilan Halaman Login User Internal.....	74
Gambar 4. 51 Tampilan Halaman Daftar Akun User Internal	75
Gambar 4. 52 Tampilan Halaman Upload Karya Tulis	76
Gambar 4. 53 Wireframe Login Admin.....	77
Gambar 4. 54 Wireframe Kelola Profil.....	77
Gambar 4. 55 Wireframe Kelola Profil Lembaga.....	78
Gambar 4. 56 Wireframe Kelola Profil Pengasuh	78
Gambar 4. 57 Wireframe Kelola Kegiatan	79
Gambar 4. 58 Wireframe Tambahkan Kegiatan	79
Gambar 4. 59 Wireframe Daftar Jumlah Santri	80
Gambar 4. 60 Wireframe Tambahkan Jumlah Santri.....	80
Gambar 4. 61 Wireframe Perbarui Data Santri	81
Gambar 4. 62 Wireframe Informasi	81
Gambar 4. 63 Wireframe Kelola Informasi Pendidikan	82
Gambar 4. 64 Wireframe Perbarui Informasi Pendidikan	82

Gambar 4. 65 Wireframe Kelola Informasi Berita.....	83
Gambar 4. 66 Wireframe Kelola Karya Tulis.....	83
Gambar 4. 67 Wireframe Verifikasi Karya Tulis	84
Gambar 4. 68 Wireframe Kelola Pendaftaran.....	84
Gambar 4. 69 Wireframe Verifikasi Data Pendaftaran Santri Baru.....	85
Gambar 4. 70 Wireframe Tambahkan Santri Baru	86
Gambar 4. 71 Tampilan Halaman Login Admin	86
Gambar 4. 72 Tampilan Halaman Kelola Profil	87
Gambar 4. 73 Tampilan Halaman Kelola Profil Lembaga	87
Gambar 4. 74 Tampilan Halaman Kelola Profil Pengasuh.....	88
Gambar 4. 75 Tampilan Halaman Kelola Kegiatan.....	88
Gambar 4. 76 Tampilan Halaman Kelola Tambah Kegiatan.....	89
Gambar 4. 77 Tampilan Halaman Kelola Jumlah Santri	89
Gambar 4. 78 Tampilan Halaman Tambahkan Data Santri	90
Gambar 4. 79 Tampilan Halaman Perbarui Data Santri	90
Gambar 4. 80 Tampilan Halaman Kelola Karya Tulis	91
Gambar 4. 81 Tampilan Halaman Verifikasi Karya Tulis	92
Gambar 4. 82 Tampilan Halaman Kelola Informasi.....	93
Gambar 4. 83 Tampilan Halaman Kelola Informasi Pendidikan.....	93
Gambar 4. 84 Tampilan Halaman Perbarui Informasi Pendidikan	94
Gambar 4. 85 Tampilan Halaman Kelola Berita.....	94
Gambar 4. 86 Tampilan Halaman Kelola Pendaftaran	95
Gambar 4. 87 Tampilan Halaman Verifikasi Data Pendaftaran Santri Baru	96
Gambar 4. 88 Tampilan Halaman Tambahkan Santri Baru.....	96
Gambar 4. 89 Hasil Afinity Diagram.....	101
Gambar 4. 90 Tampilan Poin a Sebelum dan Sesudah Desain Ulang	102
Gambar 4. 91 Tampilan Poin b Sebelum dan Sesudah Didesain Ulang	103
Gambar 4. 92 Tampilan Poin c Sebelum dan Sesudah Didesain Ulang	104
Gambar 4. 93 Grafik Hasil Evaluasi	109

Daftar Pustaka

- Abbas, A. E., Rokhmawati, R. I., & Priharsari, D. (2020). *Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan Information Architecture pada Website menggunakan Human-Centered Design (HCD) (Studi pada: Program Studi Pendidikan IPS ULM Banjarmasin)*. 4(10), 3512–3521. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Alamsyah, D. R., Resmi, M. G., & Jaelani, I. (2023). Design Ui/Ux E-Learning English Mobile Using User Centered Design (Ucd) Method. *Sinkron*, 8(4), 2434–2443. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v8i4.12727>
- Ardia Gita Pramesti, Qadhli Jafar Adrian, Y. F. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 03(02), 179–184. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Arianto, P. (2020). Modul Metode Penelitian. In *Metode penelitian* (Vol. 5, Issue July).
- Arifin, S., & Maharani, L. (2021). Assessing User Experience of a Mobile Application Using Usability Questionnaire Method. *Applied Information System and Management (AISM)*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.15408/aism.v4i1.20265>
- Asmita, W., & Fitriani, W. (2022). Studi Literatur: Konsep Dasar Pengukuran. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(3), 217–226.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Fadli, B., Ramadlan, N., Wulandari, S., Hajar, R. R., Sejati, P., & Suhendar, A. (2024). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada Sistem Perpustakaan Sekolah Berbasis Android. *Media Online*, 4(5), 2430–2441. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1803>
- Fadli, M. R. (2020). User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 128–138. <https://doi.org/10.15294/arty.v9i2.40365>
- Ghufron, K. M., Kusuma, W. A., & Fauzan, F. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2), 90–99. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v3i2.587>
- Hendra, H., & Riti, Y. F. (2023). Perancangan Dan Implementasi Website Dengan

- Konsep Ui/Ux Untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3s1).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3s1.3430>
- ISO 9241-210. (2010). ISO 9241-210: Ergonomics of human–system interaction - Human-centred design for interactive systems. *International Organization for Standardization*, 2010, 32.
- Johnson, B., & Christensen, L. (2008). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches*. SAGE Publications.
<https://books.google.co.id/books?id=8qoaXPh6E4UC>
- Juniferdyaz, D. T., Supriatman, A., Hartono, R., Informatika, T., Tasikmalaya, U. P., Analysis, F., Word, K., & Komparatif, S. (2024). *STUDI KOMPARATIF ANTARA DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI TOKOPEDIA DAN SHOPEE TERHADAP PREFERENSI PENGGUNA DENGAN METODE KANSEI ENGINEERING*. 8(6).
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. ., & Widiani, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Knearem, T., Khwaja, M., Gao, Y., Bentley, F., & Kliman-Silver, C. E. (2023). Exploring the future of design tooling: The role of artificial intelligence in tools for user experience professionals. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 1–10.
<https://doi.org/10.1145/3544549.3573874>
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2023). Lean UX: Applied PSSUQ to Evaluate Less-ON UI/UX Analysis and Design. *International Journal of Advances in Data and Information Systems*, 4(1), 73–85.
<https://doi.org/10.25008/ijadis.v4i1.1263>
- Maze. (2023). *What is Maze?* <https://maze.co/>
- Nistrina, K., & Lestari, T. A. (2024). Desain Inovatif Sistem Informasi Profil Hotel Damanaka Pangalengan Berbasis Website Menggunakan UML dan Figma. *JurnalSistemInformasi, J-SIKA*, 6, 8–17.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 136–147.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Pateman, D., & Pramudia, G. (2024). Analisis Bibliometrik pada Efektivitas UI/UX pada Penerapan Web Development. *Media Jurnal Informatika*, 16(1), 48. <https://doi.org/10.35194/mji.v16i1.3879>

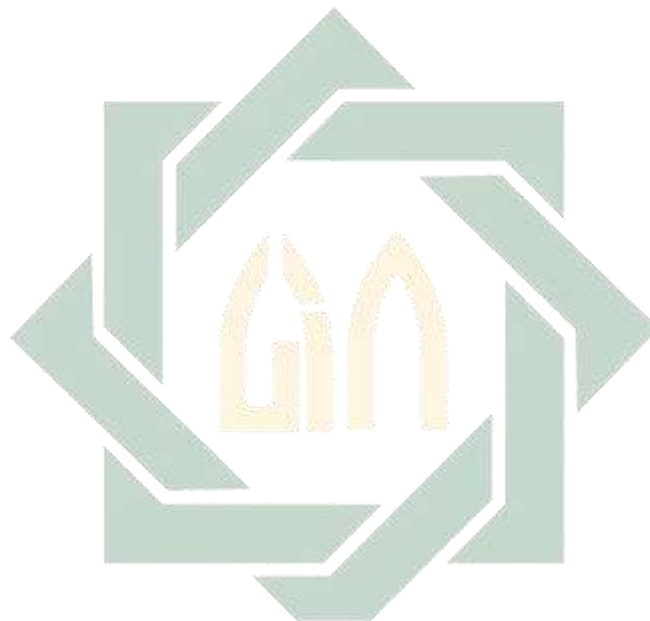
- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Prosiding Automata*, 2(2), 1–8.
- Pratama, Z. A., Sari, A. P., & Satrio, S. M. (2024). Maze Design Usability Testing Pada Prototipe Aplikasi Iot Urban Farming Hips. *Power Elektronik : Jurnal Orang Elektro*, 12(3), 174–179. <https://doi.org/10.30591/polektro.v12i3.6039>
- Prof. Dr. Ir. Sugiarto, M. S. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN BISNIS*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=qTpcEAAAQBAJ>
- Putra, A. R., Wijoyo, S. H., & Mursityo, Y. T. (2020). Evaluasi Usability Dan Perbaikan User Interface Pada Aplikasi KRL Access Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(1), 190–199.
- Rabila, S., Munir, S., Nabarian, T., & Wismanindra, D. (2022). Analisis dan Evaluasi User Interface Design untuk Usability menggunakan Metode Heuristic Evaluation pada Web Perusahaan Bioteknologi. *Jurnal Informatika Terpadu*, 8(2), 68–77. <https://doi.org/10.54914/jit.v8i2.420>
- Rakhmana, F., Prawira, D., & Mutiah, N. (2024). Implementasi Information Architecture Berbasis Human Centered Design Pada Website Profil. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2), 243–258. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v10i2.8368>
- Ramadya, I. A., Wijoyo, S. H., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Perancangan User Experience pada Situs Web Rumah Sakit Umum Asri Purwakarta dengan menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1196–1207. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ridwan, M. Y., Maulana, M. R., & Nurdiana, D. (2024). Usability Testing Website My Ut Menggunakan Metode Post-Study System Usability Questionnaire Berdasarkan Pandangan Mahasiswa Universitas Terbuka. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 7(2), 207–222. <https://doi.org/10.47080/simika.v7i2.3389>
- Rifkhan, P. A. (n.d.). *PEDOMAN METODOLOGI PENELITIAN DATA PANEL DAN KUESIONER*. Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=UN2vEAAAQBAJ>
- Rinawiyanti, E. D., Surjani, R. M., Hartono, M., Permatasari, E. P., & Chrisma, A. C. V. (2025). Mixed Method Usability Testing for User Experience and User Interface of AI-Based Supermarket Applications. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 483–495. <https://doi.org/10.47738/jads.v6i1.453>
- Ryan, M., & Prahartiwi, L. I. (2023). Analisis Dan Perancangan Desain Ui/Ux

- Website Badan Penyuluhan Dan Pengembangan Sdm Kementerian Lhk Dengan Metode Design Thinking. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 8(2), 126. <https://doi.org/10.36549/ijis.v8i2.283>
- Safitri, D. K., & Andrianingsih, A. (2022). Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ. *Techno.Com*, 21(1), 127–138. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i1.5639>
- Sasongko, A., Jayanti, W. E., & Risdiansyah, D. (2020). USE Questionnaire Untuk Mengukur Daya Guna Sistem Informasi e-Tadkzirah. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 8(2). <https://doi.org/10.31294/jki.v8i2.9135>
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*. Morgan Kaufmann. <https://books.google.co.id/books?id=VKdoO5m5S0sC>
- Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihiuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Subiyakto, A., Amimah, A., Nurmiati, E., Zulfiandri, Z., Rustamaji, E., Haryanto, T., & Rahman, T. K. A. (2022). Investigating User Experience To Redesign User Interface Using User-Centered Design Approach. *ICIC Express Letters, Part B: Applications*, 13(8), 861–868. <https://doi.org/10.24507/icicelb.13.08.861>
- Sufandi, U. U., & Aprijani, D. A. (2022). Pengukuran Usability Aplikasi Web Menggunakan Metode Pssuq (Study Kasus: Aplikasi Sitta Universitas Terbuka). *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 11(2), 249–256. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v11i2.43534>
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Supardianto, S., & Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 4(1), 74–83. <https://doi.org/10.30871/jaic.v4i1.2108>
- Susanto, N. (2022). Evaluasi User Experience Sso Undip Menu Siap Berdasarkan Persepsi Mahasiswa Teknik Industri Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 17(1), 30–39. <https://doi.org/10.14710/jati.17.1.30-39>
- 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>
- Ulfada, E., Nurfiana, N., & Handayani, R. D. (2022). Perancangan Desain UI/UX

Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet of Things (IoT). *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 145–155. <https://otomasi.sv.ugm.ac.id/2018/06/02>

Vani, T., Hidayat, R., & Yudhistira, A. Y. F. D. (2021). Rancang Bangun Mobile Commerce di Lamandau Store Berbasis Android berdasarkan User Centered Design (UCD). *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(1), 287. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i1.2544>

Widhiyanti, K., & Atmani, A. K. P. (2021). Penerapan Metode Prototyping Dalam Perancangan Interface Sistem Unggah Portofolio Penerimaan Mahasiswa Baru Diploma ISI Yogyakarta. *Teknika*, 10(2), 88–95. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i2.308>



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A