

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENCARIAN PEKERJAAN DIDAMEL.ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Ilham Abdullah Maosul^{1*}, Ruuhwan², Aso Sudiarjo³

^{1,2,3}Universitas Perjuangan; Jl. Peta No.177, (0265) 326058

Riwayat artikel:

Received: 26 Februari 2024

Accepted: 30 Maret 2024

Published: 2 April 2024

Keywords:

UI UX;

Design Thinking;

System Usability Scale;

Maze Design.

Correspondent Email:

11903010089@unper.ac.id

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini memberikan pengaruh yang kuat terhadap perkembangan hampir di semua bidang kehidupan. Sulitnya pelamar dalam mencari lowongan kerja karena keterbatasan informasi yang didapat sehingga peluang untuk mendapatkan pekerjaan menjadi sulit untuk di dapat, oleh karena itu di rancanglah Aplikasi Didamel.id. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan ke dalam bentuk aplikasi Lowongan Pekerjaan berbasis Android. Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni Design Thinking. Design Thinking merupakan pendekatan menekankan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan pengalaman pengguna. Pengujian yang digunakan yaitu Maze Design dengan hasil Maze Usability Score (MAUS) dengan score 85 termasuk kategori tinggi dan System Usability Scale (SUS) dengan skor 81 dimana dalam ketentuan penilaian SUS nilai tersebut masuk dalam grade B kategori Excellent.

The current development of science and information technology has a strong influence on developments in almost all areas of life. It is difficult for applicants to find job vacancies due to the limited information available so that the opportunity to get a job becomes difficult to obtain, therefore the Didamel.id application was designed. The aim of this research is to develop an Android-based Job Vacancies application. The method used in this research is Design Thinking. Design Thinking is an approach that emphasizes a deep understanding of user needs and experiences. The test used is Maze Design with the results of the Maze Usability Score (MAUS) with a score of 85, which is in the high category and the System Usability Scale (SUS) with a score of 81, where according to the SUS assessment provisions, this value is included in grade B, the Excellent category..

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini memberikan pengaruh yang kuat terhadap perkembangan hampir di semua bidang kehidupan. Salah satu pemanfaatan web adalah media untuk menyebarkan informasi lowongan kerja, sehingga banyak organisasi baik perusahaan maupun perguruan tinggi menggunakan Sistem Informasi Lowongan Kerja salah satunya web didamel [1].

Sulitnya pelamar dalam mencari lowongan kerja karena keterbatasan informasi yang didapat sehingga peluang untuk mendapatkan pekerjaan menjadi sulit untuk di dapat belum lagi ditambah harus membawa banyak berkas seperti berkas persyaratan, surat lamaran dan persyaratan lainnya. Solusi dari permasalahan diatas adalah membuat sebuah aplikasi lowongan kerja dimana nantinya pelamar dapat langsung membuat lamaran pekerjaan yang

terhubung langsung ke perusahaan pemberi lowongan kerja pada aplikasi tersebut. [2]

Cantara Digital Innovation merupakan salah satu perusahaan yang menyediakan layanan informasi lowongan pekerjaan secara online. Website tersebut dinamakan dengan Didamel.Id. Kendala ini muncul karena absennya fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengirimkan lamaran mereka secara langsung kepada perusahaan yang mengiklankan lowongan pekerjaan. Hal ini menimbulkan ketidaknyamanan dalam pengalaman pengguna dan meningkatkan kompleksitas proses pengajuan lamaran.

Keterbatasan yang ada ini mencakup kenyataan bahwa pelamar harus melakukan pengisian lamaran secara manual dan kemudian mengirimkannya ke kontak perusahaan, seringkali melalui alamat email atau formulir kontak yang terpisah. Dalam banyak kasus, kondisi ini dapat menghambat minat pelamar atau mengarah pada potensi kesalahan dalam proses pengiriman.[3]

Untuk mengatasi kendala ini dan meningkatkan efektivitas situs web, perlu diperkenalkan fitur yang memungkinkan pengiriman lamaran secara langsung kepada perusahaan perekrutan. Selain itu, ini dapat mempercepat proses rekrutmen bagi perusahaan perekrutan dan membantu mereka menilai pelamar dengan lebih cepat dan efisien[4]

Peneliti membantu Cantara Digital Innovation untuk mendesign UI UX aplikasi Pencarian Pekerjaan menggunakan Metode Design Thinking untuk mengembangkan ke dalam bentuk aplikasi Lowongan Pekerjaan berbasis Android serta mengukur kepuasan pengguna dengan Maze Design dan System Usability Scale (SUS).

Berdasarkan latarbelakang yang telah di jelaskan dan masalah yang di paparkan maka Penulis mengambail judul “Perancangan User Interface / User Experience Aplikasi Pencarian Pekerjaan Menggunakan Metode Design Thinking”

2. TINJAUAN PUSTAKA

User Interface

User Interface atau UI adalah antarmuka pengguna yang menghubungkan pengguna ke sistem atau produk seperti aplikasi, situs web atau perangkat lunak. Antarmuka pengguna

dirancang untuk memfasilitasi interaksi pengguna dengan sistem dan mencakup elemen seperti tata letak, warna, ikon, teks, tombol, dan kontrol lainnya[5].

User Interface adalah tampilan yang berinteraksi langsung dengan pengguna. User Interface juga bertujuan sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem sehingga, suatu perangkat elektronik dapat dioperasikan dengan baik contohnya komputer, tablet, smartphone serta perangkat elektronik lainnya[6]

User Experience

User experience adalah pengalaman suatu produk atau jasa yang muncul pada pengguna ketika menggunakannya di dunia nyata. Ketika pengembangan dilakukan maka penggunaannya akan memberikan banyak perhatian pada produk atau jasa tersebut dan user experience juga sering diartikan sebagai pencapaian suatu produk atau jasa yang dianggap berhasil atau gagal oleh penggunaannya[7].

Menurut Auliazmi [8] konsep user experience masih perlu dipelajari lebih lanjut agar tetap fokus. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi User Experience yaitu:

1. Desain sebuah aplikasi sesuai dengan tujuan awal
2. Kemampuan dan keterbatasan aplikasi
3. Isi dan tampilan aplikasi
4. Fungsionalitas aplikasi

Design Thinking

Design thinking adalah metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi[9]. Design thinking memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serangkaian metode yang sederhana dan jelas. Tahapan dalam penelitian ini yaitu: empathy, define, ideate, prototype, dan test[10]

System Usability Scale

System Usability Scale merupakan salah satu alat pengujian usability yang paling populer. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS ini merupakan skala usability yang handal, populer, efektif dan murah [11].

SUS merupakan alat survey yang dipergunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat kegunaan suatu sistem sehingga dapat diketahui apakah sistem tersebut memiliki

manfaat bagi pengguna atau tidak. Metode SUS menggunakan kuesioner yang memiliki 10 butir pertanyaan dengan pengukuran jawaban menggunakan skala likert[12]

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan metode Design Thinking sebagai pendekatan utama untuk menerapkan UI/UX Aplikasi Didamel.id.

3.1. Design Thinking

3.1.1. Empathize

Pada tahap ini peneliti berfokus untuk menemukan masalah – masalah yang dialami oleh pengguna. Pada tahap ini penulis juga mencari tahu lebih dalam mengenai kebutuhan pengguna. Data tersebut didapatkan dalam proses pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu observasi dan wawancara.

3.1.2. Define

Pada tahap define penulis mengumpulkan informasi dari data yang didapat saat melakukan wawancara. Dari data-data responden yang telah diwawancarai akan dibuat sebuah user persona[13]. Masalah-masalah yang didapat dari data yang ada akan dibuat pain points. Di tahap define pola pikir konvergen digunakan untuk mengerucutkan data-data dari hasil wawancara yang kita punya, untuk dibuat sebuah kesimpulan yang akan digunakan pada tahapan selanjutnya yaitu tahap ideation

3.1.3. Ideate

Tahap Ideate adalah proses untuk menghasilkan sejumlah ide solusi berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap Define. Pada tahap ideate, dilakukan brainstorming untuk menghasilkan ide-ide dan solusi berdasarkan pernyataan masalah yang telah ditentukan.

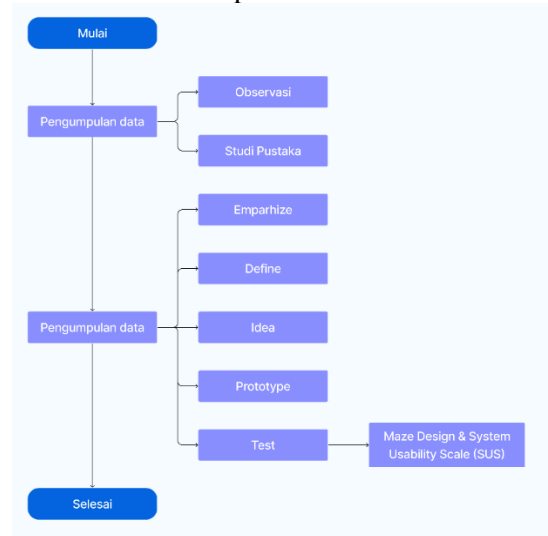
3.1.4. Prototype

Tahap prototype merupakan tahap perancangan desain yang merupakan solusi dari permasalahan yang ditemukan. Tahap ini dilakukan mulai dari penempatan tulisan, dan elemen hingga pembuatan tampilan antarmuka berdasarkan analisis yang dilakukan pada tahap define. Tahapan ini penulis akan membuat Mockup dan prototype.

3.1.5. Test

Pada tahap ini penulis akan memperlihatkan dan menguji hasil prototype yang sudah dibuat. Pengujian dilakukan dengan

menyebarkan tautan Maze untuk mengukur efektivitas, efisiensi dan kemudahan pengguna kepada orang testee pihak didamel.id, mahasiswa dan umum . Pengukuran kepuasan pengguna diukur menggunakan metode SUS menggunakan Google Form kepada 2 orang testee pihak didamel.id, testee 10 Mahasiswa dan 10 testee Umum. dengan menguji dan juga kuesioner kepada narasumber yang sudah diwawancarai oleh penulis.



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengumpulan Data

Hasil Penulis melakukan pengumpulan data ini untuk mempersiapkan semua informasi yang diperlukan dalam mendukung kebutuhan penelitian. Data tersebut berupa kumpulan data mengenai desain yang akan melalui serangkaian tahapan proses untuk menghasilkan hasil yang diharapkan menggunakan metode design thinking.

4.2. Design Thinking

4.2.1. Empathize

Tahap empathize dilakukan untuk mengetahui permasalahan saat ini yang ada pada website didamel.id, untuk itu dilakukan pencarian data dengan melakukan observasi, dan wawancara. Pengumpulan data yang dilakukan pada tahapan ini berdasarkan tampilan antarmuka pada website yang sudah ada.

Selain observasi, penulis juga melakukan wawancara yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan kepada

responden untuk mengetahui masalah serta kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna. Berikut ini kriteria responden untuk nantinya diwawancara :

Tabel 1 Kriteria Wawancara

No	Kriteria
1	Pria/wanita
2	Usia 18-30 tahun
3	Pernah melamar pekerjaan secara online
4	Domisili Indonesia

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna, website didamel.id memiliki beberapa kekurangan dimana beberapa fitur absen di website ini. Tidak hanya fitur tetapi poin usability pada website tersebut juga diberikan sangat rendah, 4 poin dari 10 poin, dimana pengguna merasakan bahwa karena tampilan atau fitur harus diperbaiki membuat pengunjung tidak tertarik untuk kembali berkunjung, sedikitnya informasi yang ditampilkan serta tidak adanya fitur upload data data pelamar yang menjadi fitur utama dari platform lowongan kerja untuk mempermudah pelamar dalam menggunakannya. Selain itu, kalimat yang tidak relevan harus di hapus, penataan kalimat terkait requirement kebutuhan dari perusahaan harus dikembangkan supaya mempermudah pihak pelamar. sehingga website memerlukan pengembangan dan perancangan ulang dengan menata desain antarmuka, penambahan serta pemisahan halaman, dan penambahan fitur-fitur bantuan

4.2.2. Define

Dalam tahap ini, hasil dari wawancara dengan responden dianalisis secara lebih mendalam untuk mendefinisikan permasalahan dengan jelas dan fokus pada inti masalah yang ada. Setiap permasalahan yang teridentifikasi dalam tahap empathize akan dicari solusinya melalui proses ini. Proses pendefinisian masalah melibatkan penjabaran untuk setiap permasalahan yang dihadapi pengguna saat menggunakan Aplikasi Didamel.id, berdasarkan pengujian dan isi dari wawancara yang dilakukan oleh responden.

Pada implementasi user persona teridentifikasi tiga target pengguna, Pertama pihak Didamel.id, mahasiswa (yang sedang/sudah melakukan penelitian di bidang sejenis), serta umum (calon pengguna). Setiap

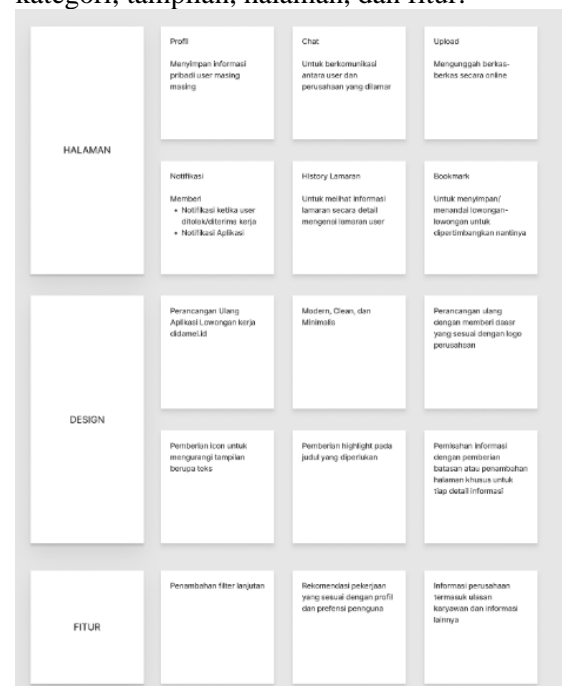
user persona mencakup informasi identitas biodata, teknologi yang dimiliki atau digunakan, motivasi, frustrasi, serta target/goals.

Tabel 2 Pendefinisian Masalah

No	Pain to Point
1	Kesulitan untuk mengajukan lamaran dan meng-upload lamaran kerja
2	Tidak up to date
3	Rekomendasi pekerjaan tidak sesuai dengan pengguna
4	Platform yang membingungkan pelamar
5	User membutuhkan pekerjaan dengan gaji yang sesuai dengan skill dan value yang dimilikinya
6	User tidak mendapatkan notifikasi saat di terima/tidak pekerjaan
7	Butuh suatu fitur yang dapat di gunakan sebagai untuk bersosialisasi antara pelamar dan perusahaan
8	Membutuhkan fitur yang membantu user dalam pelamaran berdasarkan skill atau bidang yang dikuasai

4.2.3. Ideate

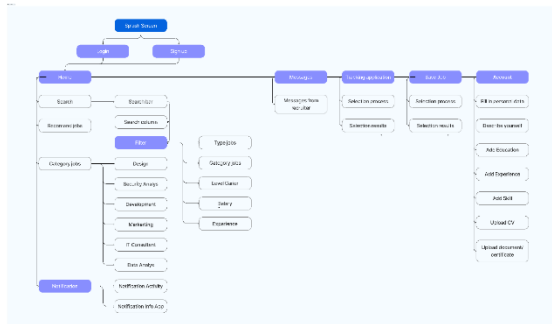
Tahap ini akan dilakukan proses penyatuan ide melalui brainstorming dengan tujuan untuk menemukan solusi bagi permasalahan yang ada. Tahapan brainstorming mendapatkan hasil sebanyak 15 ide, ide-ide yang didapatkan dikelompokkan menjadi 3 kategori, tampilan, halaman, dan fitur.



Gambar 2. Hasil Brainstorming

4.2.4. Prototype

Dalam tahap ini, akan dilakukan proses desain yang mencakup pembuatan user flow, moodboard, style guideline, dan wireframe. Hasil dari proses ini akan diuji kepada calon pengguna untuk mengkonfirmasi desain yang telah dibuat sudah sesuai dengan kepentingan mereka atau tidak. Sebelum memulai pembuatan user flow dan wireframe, penulis akan merancang sitemap untuk Aplikasi Didamel.id.



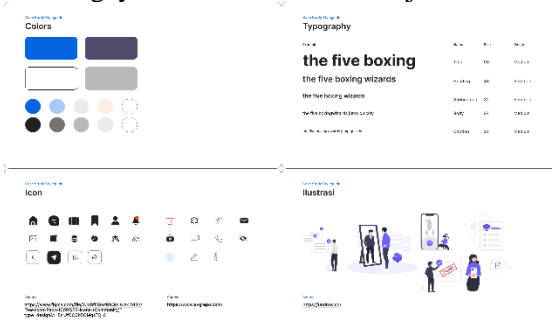
Gambar 3. Sitemap Aplikasi Didamel.id

Alur Pengguna ini menggambarkan seluruh kegiatan pengguna pada saat menjalankan aplikasi Didamelid



Gambar 4. Userflow Melamar Pekerjaan

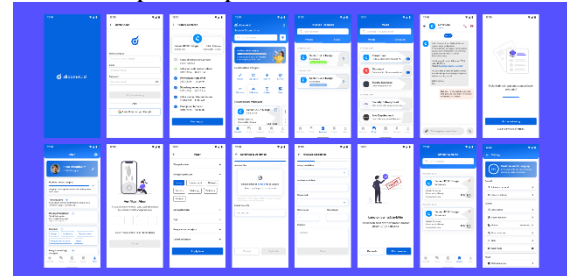
Penulis membuat moodboard dengan tujuan untuk menambah referensi dalam desain. Pada tahap ini, penulis, responden serta pihak Didamel.id saling berbagi pemahaman seputar desain yang akan dibuat dengan mengumpulkan referensi desain dari saingan dan situs referensi. Hasil dari pengerjaan moodboard ini mencakup warna, gaya antarmuka, ikon, dan jenis huruf



Gambar 5. StyleGuide Aplikasi Didamel.id

Wireframe low-fidelity Aplikasi Didamel.id merupakan desain awal yang sederhana dan terfokus pada struktur dan tata

letak elemen-elemen utama. Desain ini belum memperhatikan detail seperti warna, ukuran teks, atau elemen visual lainnya. Tujuannya adalah untuk menentukan posisi setiap elemen dalam tampilan Aplikasi.



Gambar 6. Mockup/High Fidelity

4.2.5. Test

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap design prototype solusi yang telah dibuat kepada calon pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 24 Responden baik pihak Didamel.id, Mahasiswa maupun Umum. Pengujian menggunakan usability testing tools yaitu Maze untuk mendapatkan hasil efektivitas dan efisiensi. Kemudian dilakukan usability testing menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mendapatkan hasil kepuasan.

Tabel 3 Task Skenario

No	Fungsi	Task/tugas
1	Regiter akun	Bayangkan kamu belum membuat akun aplikasi Didamel.id Silahkan lakukan pendaftaran dengan mengikuti langkah-langkah yang sudah disediakan.
2	Login akun	Kamu ingin melakukan login ke dalam aplikasi Langkah apa saja yang anda lakukan?
3	Pengisian profil pelamar	Sebelum melamar pekerjaan diharuskan mengisi profil pengguna . Langkah apa saja untuk mengisi profil tersebut?

4	Melamar pekerjaan	Kamu adalah seorang UI/UX Designer dan ingin mencari pekerjaan. Silakan lakukan melamar pekerjaan pada aplikasi ini.
5	Wawancara pekerjaan	Kamu dilirik perusahaan Cermati.com sebagai UI/UX Designer Silahkan melihat pesan dari perusahaan tersebut

Tabel 4 Hasil Task Skenario Maze Design

No. Task	Direct Success Rate	Missclick Rate	Average Duration	MIUS
T01	100.0%	13.1%	29.9 detik	96
T02	100.0%	31.6%	36.3 detik	90
T03	92.9%	38.2%	64.9 detik	80
T04	81.8%	34.0%	40.2 detik	80
T05	85.2%	46.5%	42.7 detik	78
Maze Usability Score (MAUS)				85

Setelah Dari hasil perhitungan diatas menunjukan bahwa hasil usability menggunakan Maze pada evaluasi kedua menurut skala penilaian yaitu 85 masuk dalam kategori tingkat Tinggi

Setelah melakukan pengujian prototype menggunakan maze design, maka langkah berikutnya pengguna melakukan pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk menilai secara keseluruhan desain aplikasi berjalan dengan baik sesuai keinginan dan harapan pengguna, serta kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Berikut hasil pengujian System Usability Scale (SUS) aplikasi Didamel.id.

Tabel 5 Pernyataan System usability Scale (SUS)

No	Pernyataan
1	Jika suatu hari nanti aplikasi Didamel.id dikembangkan, Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini

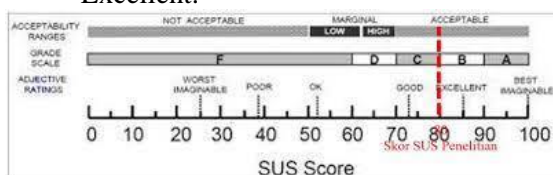
Setelah mendapatkan skor kuesioner dari masing-masing partisipan, maka dilakukan perhitungan pada tabel berikut

Tabel 6 Hasil Perhitungan SUS

Responden	Kuesioner SUS										Jmlh	Nilai (jmlh*2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	4	4	4	4	2	2	4	1	3	1	29	73
R2	4	3	4	4	4	1	4	4	4	3	35	88
R3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78
R4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	36	90
R5	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	32	80
R6	4	3	3	4	3	2	2	2	4	2	29	73
R7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R8	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	34	85
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R10	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	24	60
R11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R12	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	24	60
R13	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21	53
R14	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	33	83
R15	4	2	3	4	3	2	2	2	1	1	24	60
R16	4	3	3	4	4	1	3	4	4	2	32	80
R17	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	33	83
R18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R19	4	2	3	4	3	3	3	4	3	3	32	80
R20	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	35	88
R21	4	3	3	1	3	4	3	4	4	2	31	77.5
R22	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	35	87.5
R23	4	4	4	3	3	4	2	3	3	4	34	85
R24	3	3	3	4	3	3	2	4	4	4	33	82.5
Jumlah											1943	
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											81	

Berdasarkan ketentuan pentuan penilaian System Usability Scale (SUS) maka hasil akhir terhadap kepuasan desain rekomendasi aplikasi Didamel.id adalah 81 dimana nilai tersebut menghasilkan penilaian:

- Acceptability Ranges masuk kategori High.
- Grade Scale berada dalam kategori B.
- Adjective Ratings berada dalam kategori Excellent.



Gambar 7. Indikator Penilaian SUS

5. KESIMPULAN

- Didapatkan telah berhasil dirancangnya desain Aplikasi Pencarian Kerja Didamel.id berbasis mobile dan sesuai dengan konsep user interface dan user experience menggunakan metode Design Thinking.)
- Didapatkan penilaian pada dengan Maze Usability Score sebesar 85 dimana dalam ketentuan penilaian Maze nilai tersebut masuk dalam kategori Tinggi. Didapatkan juga nilai kepuasan penggunaan menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan skor 81 dimana dalam ketentuan penilaian SUS nilai tersebut masuk dalam grade B kategori Excellent

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Amri, "Evaluasi Implementasi Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web," 2018.
- [2] D. Rahayu, S. Fadillah Rezky, J Prodi, M. Informatika, And G. Medan, "Perancangan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasiskan Web Dengan Menggunakan Metode Waterfall," 2023.
- [3] M. N. Ashiddiq, "Perancangan Ui/Ux Learning Management System (Lms) Aplikasi Mobile Edu-Learn Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 12, No. 1, Jan. 2024, Doi: 10.23960/Jitet.V12i1.3693.
- [4] S. Badriyyah And A. B. Putra, "Perancangan Aplikasi Pengelola Pola Tidur Dengan Metode Ux Design Thinking Sleep Management Application Design Using The Ux Design Thinking Method," 2023.
- [5] M. A. Edward, "Implementation Of Ui Ux On The Toko Kue Bunda Al Site Using Thinking Design Method," *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 12, No. 1, Jan. 2024, Doi: 10.23960/Jitet.V12i1.3600.
- [6] C. E. Zen, S. Namira, And T. Rahayu, "Rancang Ulang Desain Ui (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode Ucd (User Centered Design)," 2022.
- [7] M. L. Khakim And O. O. Sharif, "Analysis User Experience Of Go-Jek Applications Using Heart Metrics," 2022.
- [8] R. Auliazmi, G. Rudyanto, And R. Drajatno Widi Utomo, "Kajian Estetika Visual Interface

- Dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies Of Visual Interface And User Experience Of The Ruangguru Application,” 2021.
- [9] S. Amalina, F. Wahid, V. Satriadi, F. S. Farhani, And N. Setiani, “Rancang Purwarupa Aplikasi Unibook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking,” 2017.
- [10] F. Fariyanto And F. Ulum, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan),” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, Vol. 2, No. 2, Pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: [Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Jtsi](http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jtsi)
- [11] Edi Susilo, “Cara Menggunakan System Usability Scale (Sus) Pada Evaluasi Usability,” *Edisusilo.Com*. Accessed: Jun. 14, 2023. [Online]. Available: [Https://Www.Edisusilo.Com/Cara-Menggunakan-System-Usability-Scale/#Sharfina](https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/#Sharfina)
- [12] M. Faisal, M. A. Muda, T. Septiana, And M. Komarudin, “Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode User Centered Design Berbasis Web Pada Perhitungan Luasan Kumuh Balai Prasarana Permukiman Wilayah Lampung,” *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, Vol. 11, No. 2, Apr. 2023, Doi: 10.23960/Jitet.V11i2.2921.
- [13] A. Kurniawan, R. I. Rokhmawati, And A. Rachmadi, “Evaluasi User Experience Dengan Metode Heuristic Evaluation Dan Persona (Studi Pada: Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro),” 2018. [Online]. Available: [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://j-ptiik.ub.ac.id)