

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DESTINASI WISATA BERBASIS WEB MENGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN

Nurdiana Handayani¹⁾, Fandhilah^{*2)}, Hendra Mayatopani³⁾

¹ Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Tangerang

² Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika

³ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pradita

email: 1nurdiana.handayani@ft-umt.ac.id, 2fandhilah.fnd@bsi.ac.id, 3hendra.mayatopani@pradita.ac.id

Abstract

Muhammadiyah Travel as a tourist destination service provider that still uses social media in promoting tour packages and other services. Along with the development of many technologies make it easy to get information quickly and easily from anywhere and anytime. Muhammadiyah Travel requires application design with user interface design and user experience that can help user needs so as to provide ease of understanding. This research uses a human-centered design method, taking a design approach with information processes from users (inspiration, ideation and implementation), which focus on application users. The results of this research produce designs or mockups of web-based applications that are acceptable and meet user needs. The design test results obtained an effectiveness value of 92% and an efficiency value of 15.25 seconds. This shows that the resulting interface design is a simple display that is easily understood by users and an efficient design can be accepted by users.

Keywords: User Interface, User Experience, Human Centered Design, Tour, Web

Abstrak

Muhammadiyah Travel sebagai penyedia jasa destinasi wisata yang masih menggunakan media sosial dalam mempromosikan paket-paket wisata dan layanan lainnya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang banyak memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah dari mana saja dan kapan saja. Muhammadiyah Travel membutuhkan perancangan aplikasi dengan desain *user interface* dan *user experience* yang dapat membantu kebutuhan pengguna sehingga dapat memberikan kemudahan pengguna dalam memahami aplikasi. Penelitian ini menggunakan metode *human centered design*, melakukan pendekatan *design* dengan proses informasi dari pengguna (*inspiration*, *ideation* dan *implementation*), yang fokus pada pengguna aplikasi dan kebutuhannya. Hasil penelitian ini menghasilkan desain atau *mockup* aplikasi berbasis web yang dapat diterima dan memenuhi kebutuhan pengguna. Pada hasil pengujian desain diperoleh nilai efektifitas sebesar 92% dan nilai efisiensi 15,25 detik hal ini menunjukkan bahwa desain tampilan *interface* yang dihasilkan adalah tampilan sederhana yang mudah dimengerti oleh pengguna serta desain efisien yang dapat diterima oleh pengguna.

Kata kunci: User Interface, User Experience, Human Centered Design, Wisata, Web

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi peradaban manusia dan memunculkan trend baru dimana setiap orang menggunakan teknologi seperti komunikasi massa untuk aktivitas sehari-hari. (Handayani, 2021). Pesatnya perkembangan teknologi juga tidak hanya mempengaruhi pada segi informasi, tetapi mencakup banyak aspek kehidupan, seperti

dalam aspek komunikasi, pendidikan, ekonomi dan bisnis (Rousyati et al., 2022).

Kemajuan teknologi informasi dapat mendorong suatu perusahaan atau instansi untuk menghadapi tantangan penyediaan informasi kepada pelanggan dalam aktivitas kesehariannya dengan memberdayakan teknologi informasi khususnya internet sebagai sarana penyebaran

informasi yang kompeten dan komprehensif (Abdullah, 2015) (Harefa & Adiya, 2022)

Kemajuan tersebut dimanfaatkan oleh perusahaan atau organisasi untuk membantu proses bisnis terutama dalam proses sistem informasi di Muhammadiyah Travel yang sebagai penyedia jasa destinasi wisata-wisata. Situs web merupakan salah satu media untuk menyampaikan informasi. Informasi tersebut dapat berupa publikasi, promosi, juga komunitas di dunia maya, Adanya website memudahkan penggunaanya, dapat diakses dari mana saja dan kapan saja, cukup terhubung dengan internet untuk mencari dan memperoleh informasi (Haikal et al., 2022). Para Pengguna internet tidak harus pergi ke Paris untuk mengetahui informasi mengenai menara Eiffel, cukup membuka internet maka pengguna sudah mendapatkan informasi mengenai banyak hal tersebut.

Desain UI situs web adalah salah satu hal terpenting yang harus Anda pertimbangkan sebelum membuat situs web untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Antarmuka pengguna dapat diartikan sebagai ekspresi yang menggambarkan layar mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengannya. Desain antarmuka pengguna dapat dilakukan dengan menggunakan metode desain yang berpusat pada manusia. (Putu et al., 2021)

Antarmuka pengguna didefinisikan dalam standar ISO 9241-210:2019. setiap komponen dari sistem interaktif yang menyediakan informasi dan panduan bagi pengguna untuk menyelesaikan atau melakukan tugas tertentu dalam sistem interaktif. (Herlambang et al., 2021)

Saat membangun sistem yang baik, pengalaman pengguna (UX) adalah salah satu bagian terpenting. Pengalaman pengguna adalah kombinasi aspek visual, estetika, dan emosional yang bergantung pada kegunaan dan kustomisasi produk (Setiyawati et al., 2022). (Hiariej et al., 2022)

Pengalaman pengguna adalah pemenuhan kebutuhan pengguna yang tepat dan sederhana yang dapat digunakan untuk menciptakan produk yang menyenangkan untuk dimiliki dan digunakan. Untuk mencapai ini, semua pengalaman pengguna harus menjangkau disiplin ilmu desain, pemasaran, desain grafis, dan desain

antarmuka pengguna (Norman & Nielsen, 2012) (Misi et al., 2021)

Perancangan *Use Experience* (UX) telah mendapatkan perhatian khusus pada dunia modern. Yang dimana sebuah *User Experience* dapat dikatakan mendukung tingkat keberhasilan dalam membangun website. *User Interface* pada sebuah desain mengacu pada sistem dan interaksi antara pengguna dengan pengguna lain melalui perintah, menginput data dan menggunakan konten. Antarmuka pengguna (UI) sangat penting dalam sistem aplikasi, karena hampir semua operasi aplikasi menggunakan antarmuka pengguna. Suatu *Interface* yang buruk akan mempengaruhi produktivitas sebuah system. (Mubarak et al., 2023)

Metode Human Centered Design (HCD) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. Desain yang berpusat pada manusia adalah proses desain antarmuka pengguna yang memfokuskan desain pada tujuan kegunaan, lingkungan, tugas, karakteristik pengguna, dan alur kerja. Metode HCD dapat membantu pengguna mencapai tujuan untuk dapat menggunakan desain sebagaimana mestinya. *Human Centered Design* (HCD) adalah cara untuk mengembangkan sistem yang lebih *user-friendly* dan interaktif. (Putu et al., 2021)

Menurut ISO (2010), *Human Centered Design* (HCD) merupakan suatu pendekatan desain dan pengembangan sistem yang bertujuan untuk membuat desain sistem lebih interaktif serta fokus terhadap kegunaan. (Yauw et al., 2021)

Tinjauan tentang HCD yang dikemukakan oleh Lyon et al. diimplementasikan, dimana HCD bukanlah metode itu sendiri, tetapi area yang menggunakan metode kuantitatif, kualitatif dan campuran untuk menyesuaikan produk dengan konteks penggunaan. Pengumpulan data untuk HCD seringkali melibatkan metode campuran yang sangat bergantung pada penelitian kualitatif untuk memahami kendala kontekstual dan kebutuhan pengguna, serta data kuantitatif untuk membandingkan desain alternatif atau mengevaluasi produk melalui beberapa iterasi. (F. P. Putra & Tedyyana, 2021)

Merujuk pada hasil penelitian sebelumnya yaitu menurut Rokhmawati, et al dalam jurnalnya

menyatakan bahwa Melalui penerapan HCD dan CRM dapat dihasilkan rancangan antarmuka sebuah sistem e-complaint yang berorientasi pada goal perusahaan yaitu memberikan respon yang cepat terhadap komplain pelanggan. Pengguna (pelanggan) dan stakeholder dilibatkan dalam pendefinisian kebutuhan, sehingga antarmuka yang dibuat melalui proses analisis proses bisnis as-is dan to-be, penyusunan use case, analisis task pemangku kepentingan, perancangan *Wireframe* hingga pengembangan Hi Fidelity Prototipe dengan platform website. (Rokhmawati et al., 2019)

Pada jurnal penelitiannya Prakoso dan Hartomo menyatakan bahwa pada perancangan sistem yang mereka bangun menggunakan berbagai macam metode, salah satunya dengan menggunakan metode *human centered design* (HCD) yang difokuskan pada bagian antarmuka (*user interface*) dengan menerapkan kaidah-kaidah yang ada dalam metode HCD. Metode HCD dipilih dan digunakan karena untuk mendapatkan hasil antarmuka yang memenuhi kebutuhan pengguna. (Prakoso & Hartomo, 2020)

Dalam perancangan UI/UX website *thriftdoor*, terdapat beberapa pendekatan dalam segi proses tampilan dan sistem. Namun banyak pertimbangan untuk menentukan metode yang digunakan. Pendekatan yang digunakan untuk perancangannya yaitu *User Centered Design* (UCD). Model pendekatan tersebut cocok untuk merancang sebuah website *thriftdoor*, karena kedua model metode ini berfokus kepada target *users*. (Setiadi & Setiaji, 2020)

Hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian oleh Kaligis dan Fatri, menyatakan bahwa hasil dari penelitiannya menampilkan desain tampilan antarmuka yang dirancang menggunakan metode UCD memiliki nilai *usability* yang lebih baik dari sebelumnya. Pada aspek efektivitas diperoleh tingkat keberhasilan sebesar 100%. Pada aspek efisiensi diperoleh rata-rata waktu pengerjaan yang lebih baik dari sebelumnya. Pada aspek kepuasan pengguna diperoleh nilai sebesar 85,6% pengguna merasa puas dengan tampilan antarmuka yang tersedia. (Kaligis & Fatri, 2020)

Destinasi wisata adalah tempat atau kawasan yang diminati, yaitu kawasan tertentu yang

dipilih pengunjung untuk berlibur. (Herlambang et al., 2021) Saat ini banyak sekali destinasi wisata yang menarik wisatawan baik local maupun luar untuk mengunjungi, maka kemudahan mendapatkan informasi terkait destinasi wisata tersebut sangat penting agar memudahkan wisatawan untuk mengunjungi wisata tersebut.

Muhammadiyah Travel sebagai penyedia jasa perjalanan wisata perorangan atau dalam jumlah besar seperti perkantoran dan lainnya. Menyadari akan pentingnya teknologi sebagai pendukung travel untuk meningkatkan pelayanan kepada konsumen maka dibutuhkan rancangan *user interface* dan *user experience* yang berbasis web dengan tujuan aplikasi dapat dimengerti oleh pengguna (*user friendly*). Peran situs web tersebut sangat berperan dan membantu Muhammadiyah Travel dan konsumen, dengan harapan dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi destinasi wisata dan melakukan perjalanan atau *tour* ke berbagai daerah atau negara yang diinginkan.

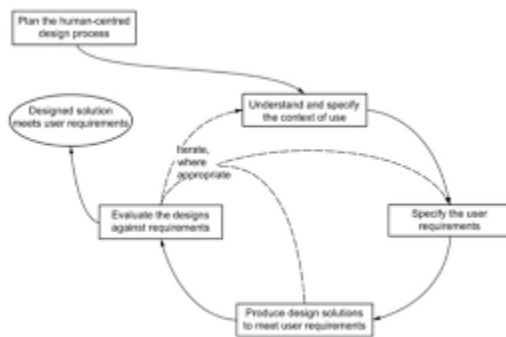
Pada perancangan web ini, merujuk pada penelitian sebelumnya di atas, maka salah satu metode yang digunakan adalah menggunakan metode *user centered design*. Langkah awal untuk membuat web ini dengan merancang layar tampilan yang mudah dipahami oleh *user* (*user friendly*) dan tema web yang nantinya akan diimplementasikan dengan bahasa pemrograman yang mudah dan dapat dimengerti oleh para penggunanya untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan dan menjalankan aplikasi tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan UI/UX website pendekatan yang digunakan untuk perancangannya yaitu *User Centered Design* (UCD). Model pendekatan tersebut cocok untuk merancang sebuah website, karena kedua model metode ini berfokus kepada target *users*. (Pratama & Persada, 2023)

Penggunaan metode *Human Centered Design* baik dan efektif untuk diterapkan dalam merancang *user experience* dikarenakan metode ini dalam prosesnya didasarkan oleh karakteristik

manusia secara umum serta persepsi dan psikologi manusia. (Sukriandi & Cahyono, 2023)



Gambar 1. Tahapan *Human Centered Design*

Gambar 1 adalah beberapa tahapan yang dapat ditampilkan terhadap tampilan yang berada di *user interface* dengan pendekatan *Human Centered Design* yang terfokus pada penggunaan oleh pengguna agar hasil yang diperoleh berdasarkan dengan keperluan. HCD merupakan metode perancangan sistem yang menjadikan manusia atau pengguna sebagai objek dalam pembuatan desain. (Sa'adah et al., 2023)

Pendekatan *Human Centered Design* (HDC)

Perancangan *user interface* website Muhammadiyah Travel menggunakan pendekatan *Human Centered Design* melibatkan beberapa tiga langkah, antara lain: (Salsabilah et al., 2022):

a. *Inspiration*

adalah salah satu yang sangat penting bertujuan untuk mengetahui apa saja masalah-masalah dan kendala yang dihadapi, dengan harapan adanya solusi untuk sistem agar sistem berjalan dengan baik dan mudah dipahami oleh pengguna. Analisa kebutuhan: permasalahan pada sistem Muhammadiyah Travel adalah sistem pencatatan data desitnasi wisata, data konsumen, dan pencarian data destinasi masih menggunakan sistem yang manual yaitu masih digunakannya buku besar untuk pencatatan data destinasi, data pelanggan, dan masih menggunakan brosur dan media social untuk promosi destinasi wisata. Oleh karena itu, pada proses perancangan ini akan ada fitur pencarian dan menu destinasi wisata sebagai media promosi travel.

b. *Ideation*

Pada tahapan ini setelah permasalahan telah terpecahkan maka langkah selanjutnya adalah membuat solusi terbaik yang terkait dengan masalah ditahap *inspiration*, yaitu dengan membuat rancangan *prototype* terlebih dahulu pada tahapan ini.

c. *Implementation*

Pada tahapan di sistem ini akan menampilkan hasil dari pilihan yang dibuat dari pengguna situs dimana dapat dilakukan oleh pengakses aplikasi ini sekiranya diharapkan dan diinginkan agar pengguna atau *user* dapat melakukan pemesanan untuk pembelian perjalanan kemanapun sesuai keinginannya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

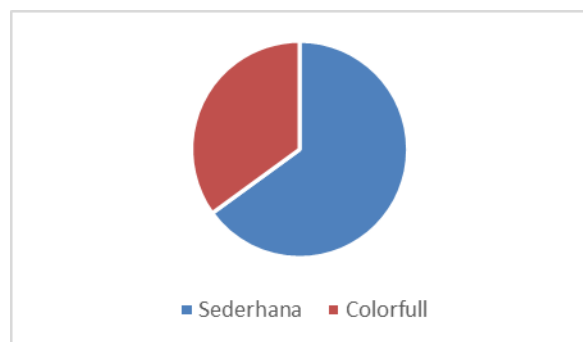
Berikut adalah pembahasan dan hasil yang telah didapatkan pada perancangan website menggunakan metode *Human Centered Design*:

Inspiration

Pada tahapan ini, merupakan Langkah untuk memahami dan menentukan konteks pengguna yang nantinya akan menggunakan hasil design yang telah dibuat. Dilakukan wawancara kepada stakeholder dan user yang akan menggunakan web tersebut sehingga diketahui design user interface seperti apa yang diinginkan oleh user.

Tahapan selanjutnya adalah spesifikasi kebutuhan pengguna untuk menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi. Pada tahap ini dilakukan penyebaran kuesioner user needs kepada 20 responden yang telah ditentukan. Hasil penyebaran kuesioner tersebut terlihat pada gambar 2

Gambar 2 merupakan hasil dari jawaban



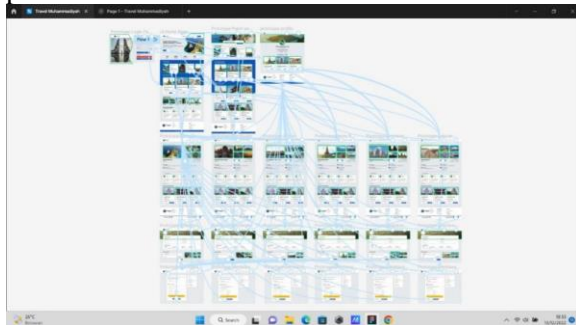
Gambar 2. Hasil Kuesioner User Needs

kuesioner user needs dimana 65% user memilih

tampilan web yang sederhana dan 35% memilih colorfull. Hasil dari kuesioner needs ini nantinya dijadikan acuan untuk pembuatan *design user interface*.

Ideation

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan gagasan menjadi kerangka sederhana untuk mendiskripsikan elemen-elemen penting yang terdapat pada rancangan web ini, yaitu dengan membuat rancangan prototype alur navigasi pada web.

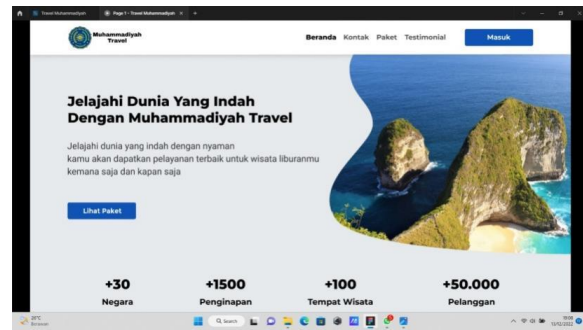


Gambar 3. Prototype Alur nafigasi

Menjelaskan alur navigasi apabila kita memilih pilihan dan tampilan apa yang ditampilkan saat pengguna atau *user* memilih menu yang ditampilkan

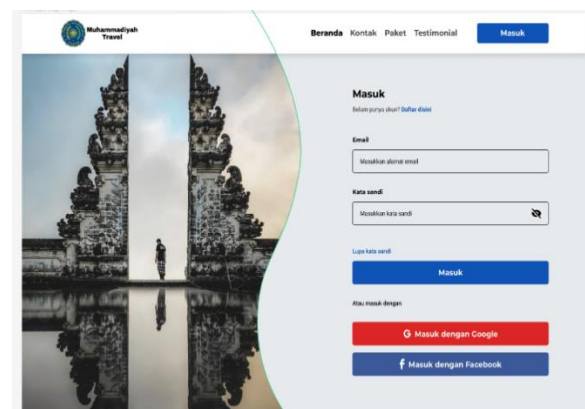
Implementation

Tahap implemention merupakan tahapan tahapan perancangan solusi desain user interface yang sesuai dengan hasil dari kuesioner user needs. Pada tahap ini digunakan wireframe dalam pembuatan perancangan desain sistemnya. *Wireframe* adalah sebuah kerangka sederhana yang akan di rancang sebuah projek dari low fidelity menjadi high fidelity agar membantu mempermudah membangun komunikasi antara pengembang aplikasi dan designer. (G. Y. Putra et al., 2022)



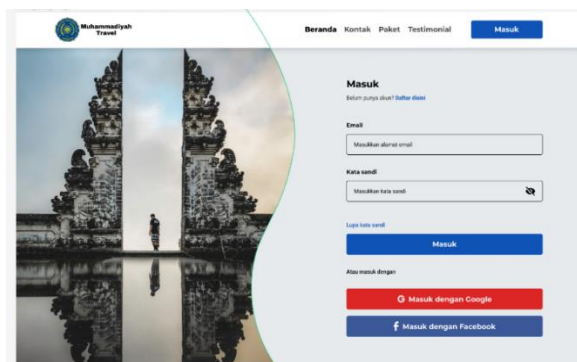
Gambar 4. Tampilan Dashboard

Pada layaran di dashboard ini terdapat menu untuk pengguna agar dapat registrasi terlebih dahulu supaya bisa mengakses web tersebut.



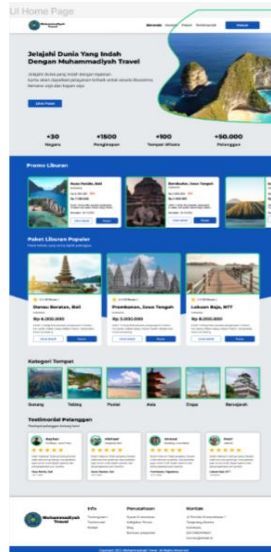
Gambar 5. Halaman Login

Pada tampilan halaman login dibuat design ringkas dengan rasio 50:50, dan terdapat gambar gerbang gapura di sisi kiri halaman, menegaskan bahwa aplikasi ini adalah aplikasi bertema perjalanan, bertujuan agar pengguna merasa tertarik dan tidak membosankan



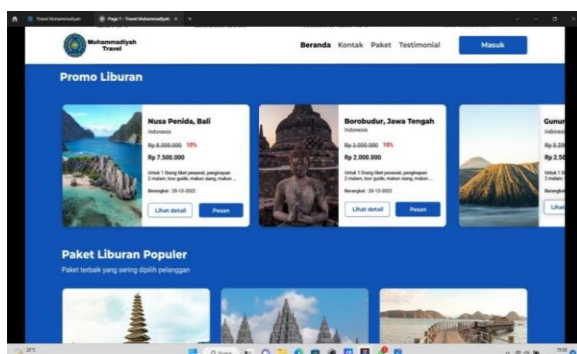
Gambar 6. Halaman Registrasi

Desain tampilan halaman *register* dibuat hampir sama dengan halaman *login*. Jika aspek yang dibutuhkan telah terpenuhi, maka pengguna telah mendapatkan akun untuk mengakses.



Gambar 7. Halaman Homepage

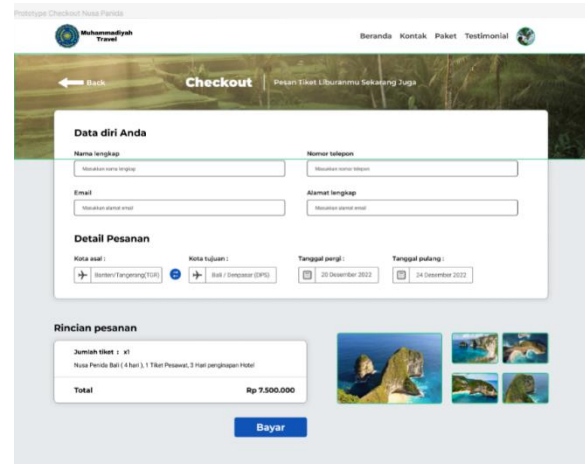
Pada halaman ini dibuat lebih menarik dan efisien agar memudahkan calon pengguna. Dalam halaman ini terdapat tombol *lihat paket* pada bagian atas yang berfungsi untuk mensortir pemilihan paket. Pada bagian bawah halaman terdapat bagian pemilihan paket, untuk melakukan pemesanan dari beberapa paket, dan bagian terakhir terdapat *rating* digunakan untuk menampilkan beberapa penilaian terhadap wibesite ini



Gambar 8. Halaman Pengguna

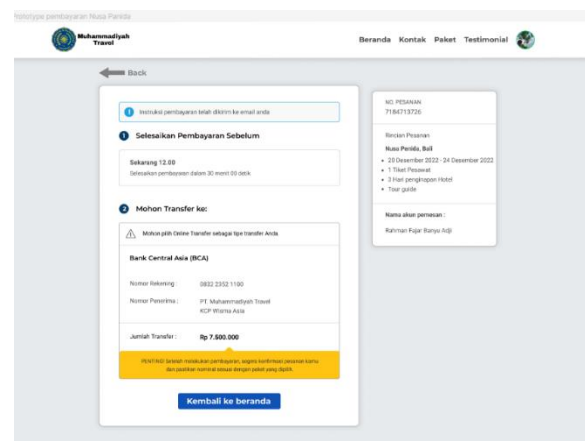
Pada layar halaman menu pengguna ini fitur berfungsi menambahkan data pengguna dari identitas, nomor *handphone*, dan alamat email

terdapat menu untuk penggantian atau perubahan serta penghapusan data



Gambar 9. Checkout

Pada halaman ini pengguna akan melihat hasil pemesanan mengenai tanggal serta tanggal kembali dan akan diarahkan ke halaman pembayaran



Gambar 10. Pembayaran

Pada halaman ini terdapat keterangan mengenai nomer pesanan, rincian pesanan. Saat *user* telah melakukan pemesanan, *user* harus melakukan pembayaran berupa transfer ke nomer rekening yang sudah terdaftar.

Tahapan selanjutnya adalah melakukan pengujian desain. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah rancangan desain yang sudah dibuat sesuai dengan kebutuhan *user*. Pengujian

desain dilakukan dengan membuat *task scenario* dan menyebarkan kepada 20 orang responden. Hasil *task scenario* berupa nilai efektivitas dan nilai efisiensi.

Tabel 1. Hasil Pengujian Desain

Pengujian	
Nilai Efektifitas	92%
Nilai Efisiensi	15,25 detik

Pada Tabel 1 menunjukkan hasil pengujian *task scenario* yang diukur menggunakan nilai efektivitas dan nilai efisiensi. Nilai efektivitas merupakan tingkat keberhasilan *user* dalam mengerjakan *task scenario*. Hasil nilai efektifitas yaitu sebesar 92% dan hasil nilai efisiensi yaitu 15,25 detik. Hal tersebut menunjukkan bahwa *desain user interface* yang telah dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *user*

4. KESIMPULAN

Perancangan tampilan *Interface website* Muhammadiyah Travel telah berhasil dirancang dengan pendekatan *Human Centered Design* sehingga menghasilkan aplikasi yang mudah digunakan oleh pengguna. Setelah diimplementasikan sesuai dengan desain, ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Waktu pengujian yang diperoleh adalah nilai efektifitas sebesar 92% dan nilai efisiensi 15,25 detik, menunjukan tampilan *interface* yang sederhana serta mudah dimengerti
2. Hasil yang ditampilkan pada *interface website* Muhammadiyah Travel memberikan desain yang efisien dan dapat diterima oleh pengguna.
3. Pada perancangan UI/UX tampilan *interface* masih memiliki kekurangan, diharapkan peneliti selanjutnya dapat membandingkan metode pengujian yang berbeda untuk menjadi pembandingan, supaya mendapatkan hasil yang lebih baik dan maksimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Haikal, M., Kusuma, R. S., Nauvanda, S. E., & Safitri, M. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Web Mb Tours and Travel Bekasi. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 6(3), 271. <https://doi.org/10.31000/jika.v6i3.6777>
- Handayani, N. (2021). Prototype Sistem Informasi Manajemen Kasir Kedai Kopi Sidik Berbasis Android. *Joutica*, 6(1), 403. <https://doi.org/10.30736/jti.v6i1.553>
- Harefa, W. A., & Adiya, M. H. (2022). SISTEM INFORMASI PELAYANAN PRAKTIK DOKTER MENGGUNAKAN Perkembangan teknologi di era. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 6(2), 103–110.
- Herlambang, A., Siswo, A., Ansori, R., & Syahbani, M. H. (2021). Perancangan Ui / Ux Aplikasi Destinasi Wisata Dan Tempat Kuliner Berbasis Android Menggunakan Metode User-Centered Design *Ui/Ux Design of Tourism Destination and Culinary Places Application Based on Android Using User-Centered Design Method*. 8(5), 6574–6582.
- Hiariej, R., Setiyawati, N., Teknologi, F., Informasi, D., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Evaluasi User Experience Dan Usability Sistem Informasi Tugas Akhir Fti Uksw Menggunakan User Experience Questionnaire Dan System Usability Scale. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 6(Desember), 58–63.
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10(2), 106. <https://doi.org/10.24853/justit.10.2.106>

- Misi, A. A., Tolle, H., & Az-zahra, H. M. (2021). *Perancangan Desain Interaksi Aplikasi Info Wisata Kota Malang Modul Info Wisata dengan Metode Competitive Analysis*. 5(2), 681–689.
- Mubarok, H., Sokibi, P., Fahrudin, R., Informatika, T., Informasi, F. T., Catur, U., & Cendekia, I. (2023). PERANCANGAN UI / UX WEBSITE MENGGUNAKAN METODE. *JURNAL GRAFIS*, 1(2), 59–64.
- Prakoso, H. S., & Hartomo, K. D. (2020). Perancangan Antarmuka Sistem Pelaporan Kerusakan Gedung Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) Berbasis Mobile dengan Teknologi Hybrid (Studi Kasus: Kampus Notohamidjojo FTI UKSW). *Jurnal Transformatika*, 18(1), 1. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v18i1.1913>
- Pratama, A. H. A., & Persada, A. G. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Crowdfunding Umkm Berbasis Mobile Menggunakan Pendekatan Hcd (Human Centered Design) (Studi Kasus: Umkm Mahasiswa Uii). *Jurnal Nuansa Informatika*, 17(1), 2614–5405. x
- Putra, F. P., & Tedyyana, A. (2021). Pendekatan Human Centered Design pada Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Cafe. *Sistemasi*, 10(2), 336. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1229>
- Putra, G. Y., Andrianingsih, A., & Aldisa, R. T. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Laport Vaksin Kelurahan Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 6(1), 428–439.
- Putu, G., Wulantari, A. P., Kadek, N., Wirdiani, A., & Wira Buana, P. (2021). Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: PT.X). *JITTER: Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3), 459–470. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/artic>
- Rokhmawati, R. I., Evantio, Y. B., Saputra, M. C., Informasi, S., Komputer, F. I., & Brawijaya, U. (2019). Penerapan Pendekatan Human Centered Design Dan Crm Dalam Perancangan Antarmuka Sistem E-Complaint Implementation of Human Centred Design and Crm Approach in Developing System Interface of E-Complaint. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(4), 437–444. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961332>
- Rousyati, Fandhilah, Fatimah, Puspitasari, I., & Falah, A. S. (2022). Penerapan Metode Waterfall Yang Dimodifikasi Dan Framework Codeigniter Dalam Perancangan Sistem E-Commerce Berbasis Website Pada Toko Edo Gorden (E-Go). *Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 6(2), 143–148.
- Sa'adah, L., Muhimmah, I., & Fitriyati, Y. (2023). Human Centered Design Dalam Perancangan Dashboard Ibu Hamil Di RS Universitas Islam Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(1), 741–756.
- Salsabilah, S., Wahyuddin, M. I., & Sari, R. T. K. (2022). Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 720. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3547>
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233.
- Sukriandi, S., & Cahyono, N. (2023). *Analisis UI / UX dan Front End Aplikasi Desain Rumah Menggunakan Human Centered Design*. 17(1), 135–142.
- Yauw, L. Y., Ahyar Muawwal, & Arfan Yunus. (2021). Analisis Usability Dan Perbaikan Antarmuka Aplikasi Sclean Menggunakan Metode Human Centered Design.

KHARISMA Tech, 16(2), 169–182.
<https://doi.org/10.55645/kharismatech.v16i2.136>