

PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE (UI) APLIKASI WISHLIST BERBASIS METODE DESIGN THINKING DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE

Lintang Hilmi Mumtaz Surath¹, I Nyoman Tri Anindia Putra²,

^{1,2}Universitas Pendidikan Ganesha; Jl. Udayana No.11, Singaraja, Buleleng, Bali; Telp/Fax: +62 362 22570

Received: 9 Maret 2025
Accepted: 28 Maret 2025
Published: 14 April 2025

Keywords:
User Interface; Wishlist;
Design Thinking; SUS

Correspondent Email:
hilmima13@gmail.com

Abstrak. Teknologi informasi menjadi konsumsi publik di berbagai bidang dan lapisan masyarakat seperti dalam dunia kesehatan, pemerintahan, sosial, keagamaan, dan pendidikan [14]. Aplikasi daftar keinginan (wishlist) merupakan alat bantu bagi pengguna dalam mencatat dan mengelola barang atau pengalaman yang ingin mereka miliki di masa depan. Namun, banyak aplikasi wishlist yang tersedia saat ini belum menyediakan fitur pengelompokan serta pengingat otomatis, sehingga pengguna sering kesulitan dalam mengorganisir dan mengingat kembali keinginan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) aplikasi wishlist dengan fitur pengelompokan dan pengingat otomatis yang lebih intuitif dan efisien. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode design thinking. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan UI yang tidak hanya memudahkan pengguna dalam mengelompokkan daftar keinginan berdasarkan kategori tertentu tetapi juga memungkinkan sistem untuk memberikan pengingat otomatis sesuai dengan prioritas yang telah ditetapkan. Evaluasi desain dilakukan dengan metode system usability scale (SUS) untuk memastikan bahwa antarmuka yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan adanya fitur pengelompokan dan pengingat otomatis, diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengelola daftar keinginan mereka dengan lebih efektif.

Abstract. Information technology has become a public consumption in various fields and levels of society such as in the world of health, government, social, religious and education [14]. A wishlist application is a tool for users to record and manage items or experiences they want to have in the future. However, many wishlist applications currently available do not provide grouping and automatic reminder features, making it difficult for users to organize and recall their desires. This research aims to design the user interface (UI) of a wishlist application with more intuitive and efficient grouping and automatic reminder features. The method used in this research is the design thinking method. The result of this research is a UI design that not only facilitates users in categorizing their wish lists based on specific categories but also enables the system to provide automatic reminders

according to the established priorities. The design evaluation was conducted using system usability scale (SUS) methods to ensure that the interface designed meets the users' needs. With the presence of grouping and automatic reminder features, it is hoped that this application can enhance the user experience in managing their wish lists more effectively.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, teknologi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam membantu individu mengelola daftar keinginan atau wishlist [1]. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media aplikasi berbasis Android [15]. Aplikasi wishlist berperan penting bagi banyak orang untuk mencatat dan mengorganisir berbagai barang atau pengalaman yang mereka inginkan [2]. Tidak hanya dalam konteks e-commerce, di mana pengguna dapat menandai produk yang ingin dibeli di platform belanja daring, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan lainnya, seperti perencanaan pembelian jangka panjang, pencatatan hadiah yang diharapkan, hingga penyusunan impian dan target pribadi [3].

Namun, banyak aplikasi wishlist yang tersedia saat ini masih memiliki keterbatasan, terutama dalam aspek pengelompokan daftar keinginan dan pengelolaan pengingat otomatis [4]. Pengguna sering mengalami kesulitan dalam menyusun dan mengelompokkan daftar keinginan mereka berdasarkan kategori tertentu, seperti kebutuhan pribadi, pekerjaan, pendidikan, atau hobi. Kurangnya fitur pengelompokan yang fleksibel membuat daftar keinginan menjadi tidak terstruktur, sehingga menyulitkan pengguna dalam menavigasi dan memprioritaskan item yang telah mereka tambahkan [1]. Selain itu, absennya fitur pengingat otomatis menyebabkan banyak pengguna melupakan item yang telah mereka simpan dalam wishlist mereka, sehingga mengurangi efektivitas aplikasi dalam membantu pengelolaan keinginan secara lebih terorganisir dan efisien [5].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain

antarmuka pengguna (UI) aplikasi wishlist yang berbasis metode Design Thinking, dengan fitur utama pengelompokan daftar keinginan dan pengingat otomatis [2]. Dengan adanya fitur pengelompokan, pengguna dapat mengatur wishlist mereka sesuai dengan kategori yang relevan, sehingga lebih mudah diakses dan dikelola. Sementara itu, fitur pengingat otomatis berfungsi untuk memberi notifikasi atau peringatan kepada pengguna terkait daftar keinginan mereka, baik berdasarkan tenggat waktu tertentu, preferensi, atau prioritas yang telah ditentukan sebelumnya [3]. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menerapkan pendekatan Design Thinking, yang terdiri dari lima tahapan utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test [4]. Pendekatan Design Thinking memungkinkan solusi yang efektif dalam menyelesaikan masalah yang muncul di masyarakat, khususnya bagi calon pengguna yang menjadi target dari produk [19]. Dalam penelitian ini, dilakukan analisis kebutuhan pengguna melalui survei dan wawancara, perancangan wireframe dan prototipe UI, serta pengujian usability untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal [5].

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemajuan dalam pengembangan aplikasi yang lebih interaktif dan responsif, sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengatur dan mengelompokkan daftar keinginan mereka secara lebih efisien [20]. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem berbasis pengalaman pengguna (User Experience/UX Design) di masa mendatang, khususnya dalam konteks aplikasi manajemen wishlist [2].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 User Interface (UI) dalam Pengembangan Aplikasi

User Interface (UI) merupakan aspek krusial dalam pengembangan aplikasi karena menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem. Menurut Norman [6], UI yang baik harus memiliki karakteristik intuitif, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna. Jakob Nielsen [7] dalam teori Usability Heuristics juga menyebutkan bahwa UI yang efektif harus memiliki keterbacaan tinggi, sistem navigasi yang jelas, dan memberikan umpan balik kepada pengguna. Dalam konteks aplikasi wishlist, desain UI yang optimal harus mampu mendukung pengelompokan daftar keinginan serta memberikan notifikasi yang mudah dipahami oleh pengguna.

2.2 Aplikasi Wishlist dan Kebutuhan Pengelompokan

Aplikasi wishlist telah banyak digunakan dalam berbagai sektor, terutama dalam e-commerce, perencanaan belanja, dan pencatatan tujuan pribadi. Berdasarkan penelitian dari Kumar [8], pengguna cenderung memiliki berbagai kategori dalam daftar keinginan mereka, seperti barang kebutuhan sehari-hari, hobi, investasi, dan perjalanan. Apalagi karakteristik pengguna dari generasi milenial dan generasi Z cenderung menginginkan segala sesuatu dengan cepat [18]. Oleh karena itu, fitur pengelompokan dalam aplikasi wishlist sangat dibutuhkan untuk membantu pengguna mengorganisir daftar mereka secara lebih sistematis dan mudah diakses. Tanpa adanya fitur ini, pengguna akan kesulitan dalam menyusun dan mencari kembali item yang telah mereka tambahkan.

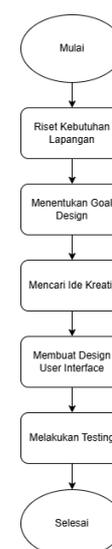
2.3 Peringat Otomatis dalam Manajemen Wishlist

Notifikasi merupakan salah satu fungsi inti dari aplikasi mobile dan memungkinkan developer aplikasi berinteraksi dengan pengguna aplikasi yang ada dan mengirimkan berbagai konten. Karena setiap notifikasi juga

dapat mengganggu atau mengganggu pengguna aplikasi, frekuensi notifikasi merupakan faktor keberhasilan yang penting [22]. Fitur pengingat otomatis dalam aplikasi wishlist berperan penting dalam membantu pengguna mengelola waktu dan prioritas mereka. Studi yang dilakukan oleh Brown [9] menunjukkan bahwa notifikasi berbasis waktu atau lokasi dapat meningkatkan kepatuhan pengguna dalam menyelesaikan daftar tugas atau keinginan mereka. Implementasi sistem pengingat dalam aplikasi wishlist dapat membantu pengguna untuk mengingat waktu ideal untuk membeli barang tertentu, menandai prioritas, atau bahkan mendapatkan rekomendasi terkait dari aplikasi.

2.4 Metode Design Thinking dalam Pengembangan UI

Metode Design Thinking dipilih karena merupakan proses perancangan produk yang berangkat dari berbagai permasalahan yang ada. Pendekatan ini memungkinkan solusi yang efektif dalam menyelesaikan masalah yang muncul di masyarakat, khususnya bagi calon pengguna yang menjadi target dari produk [10]. Selain itu juga Design Thinking dilakukan dengan pendekatan dalam proses desain yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan menciptakan solusi yang berorientasi pada pengguna [16].



Gambar 1. Alur Pengerjaan Menggunakan Metode Design Thinking

2.5 Wireframe

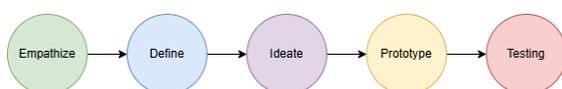
Wireframe merupakan representasi visual sederhana dari tata letak suatu aplikasi atau halaman web yang digunakan dalam tahap awal perancangan UI. Menurut Garrett [11], wireframe membantu desainer dalam menentukan struktur dan hierarki informasi sebelum masuk ke tahap desain yang lebih detail. Dalam penelitian ini, wireframe digunakan untuk merancang tampilan awal aplikasi wishlist agar lebih sistematis sebelum masuk ke tahap pengujian desain.

2.6 Figma

Figma adalah salah satu perangkat lunak desain UI/UX berbasis cloud yang memungkinkan kolaborasi real-time dalam proses perancangan antarmuka pengguna. Menurut White [12], Figma memberikan kemudahan dalam membuat prototipe interaktif dan memungkinkan desainer untuk menguji pengalaman pengguna secara langsung sebelum tahap pengembangan lebih lanjut. Dalam penelitian ini, Figma digunakan sebagai alat utama dalam pembuatan desain UI aplikasi wishlist, termasuk dalam pembuatan wireframe dan prototipe interaktif.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking, yang merupakan pendekatan berbasis pengguna, untuk membuat solusi desain yang efektif dan inovatif. Pendekatan ini terdiri dari lima tahap utama:



Gambar 2. Lima tahap Design Thinking

3.1 Empathize (Memahami Pengguna)

Tahap pertama dalam metode Design Thinking adalah Empathize, yaitu memahami kebutuhan, keinginan, serta permasalahan yang dihadapi oleh pengguna dalam mengelola wishlist mereka. Untuk memperoleh pemahaman yang mendalam, dilakukan

pengumpulan data melalui beberapa metode, seperti survei, wawancara, dan observasi langsung terhadap calon pengguna aplikasi. Fokus utama dalam tahap ini adalah menemukan kendala yang sering dialami pengguna, misalnya kesulitan dalam mengelompokkan wishlist berdasarkan kategori tertentu atau kurangnya fitur pengingat otomatis. Hasil dari tahap ini berupa pemetaan kebutuhan pengguna yang akan menjadi dasar dalam merancang solusi yang lebih sesuai dengan ekspektasi mereka.

3.2 Define (Merumuskan Masalah)

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tahap Empathize, tahap Define dilakukan untuk menyusun permasalahan utama yang harus diselesaikan dalam desain aplikasi. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap pola masalah yang sering muncul di kalangan pengguna. Salah satu teknik yang digunakan adalah pembuatan User Persona, yang berfungsi untuk merepresentasikan karakteristik umum dari target pengguna. Dari hasil analisis ini, dirumuskan *problem statement* yang jelas dan terfokus, sehingga dapat menjadi acuan dalam proses pengembangan solusi.

3.3 Ideate (Mengembangkan Ide)

Tahap Ideate bertujuan untuk menghasilkan berbagai solusi kreatif dalam mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Beberapa metode yang digunakan dalam tahap ini antara lain brainstorming, mind mapping, dan crazy 8s, yang memungkinkan eksplorasi ide secara luas. Pada tahap ini, konsep utama aplikasi mulai dikembangkan, seperti pengelompokan wishlist berbasis kategori dan pengingat otomatis berbasis notifikasi. Berbagai alternatif solusi dibandingkan dan dipilih yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari tahap ini berupa sketsa awal dan rancangan fitur yang akan diuji lebih lanjut dalam tahap berikutnya.

3.4 Prototype (Membuat Prototipe)

Tahap Prototype melibatkan pembuatan desain awal aplikasi dalam bentuk wireframe menggunakan alat seperti Figma. Wireframe berfungsi sebagai rancangan visual awal yang

menunjukkan struktur antarmuka aplikasi dan bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan fitur yang tersedia. Setelah wireframe selesai dibuat, dilanjutkan dengan pembuatan prototipe interaktif, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan simulasi aplikasi sebelum masuk ke tahap pengembangan lebih lanjut. Tahap ini bertujuan untuk memvisualisasikan solusi dan mengidentifikasi aspek desain yang perlu diperbaiki sebelum diuji ke pengguna.

3.5 Testing (Pengujian Pengguna)

Tahap terakhir dalam metode Design Thinking adalah Testing, di mana prototipe diuji kepada pengguna untuk mengevaluasi sejauh mana desain yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan mereka. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode system usability scale (SUS). Usability dapat diartikan sebagai atribut yang mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu antarmuka oleh pengguna [17].

Tabel 1. Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
Q1	Saya merasa aplikasi Daily Wishlist mudah digunakan.
Q2	Saya merasa aplikasi Daily Wishlist terlalu rumit.
Q3	Saya merasa aplikasi Daily Wishlist konsisten dalam penggunaannya.
Q4	Saya merasa perlu bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi Daily Wishlist.
Q5	Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi Daily Wishlist terintegrasi dengan baik.
Q6	Saya merasa ada terlalu banyak ketidak konsistensi dalam aplikasi Daily Wishlist.
Q7	Saya dapat belajar menggunakan aplikasi Daily Wishlist dengan cepat.
Q8	Saya merasa aplikasi Daily Wishlist terlalu membebani saya dalam penggunaannya.
Q9	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi Daily Wishlist.

Q10 Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi Daily Wishlist.

Metode ini terdiri dari 10 pertanyaan, yang terbagi menjadi 5 pertanyaan positif dan 5 pertanyaan negatif. Setiap pertanyaan memiliki 5 pilihan jawaban. Hasil dari SUS berupa skor dengan rentang nilai antara 0 hingga 100 [21].

Tabel 2. Alternatif Jawaban SUS

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Metode Design Thinking

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking, yang merupakan metode iteratif berbasis pengguna untuk mengembangkan solusi desain yang efektif dan inovatif. Hasil yang didapatkan dari metode ini yaitu :

4.1.1 Empathize

Dalam tahap ini kita melakukan survey dan observasi untuk memahami kebutuhan, permasalahan, dan harapan pengguna. Dengan pendekatan ini, kita dapat memperoleh wawasan mendalam mengenai preferensi dan tantangan yang dihadapi oleh calon pengguna aplikasi wishlist.

4.1.2 Define

Setelah mengumpulkan data dari observasi sebelumnya, langkah selanjutnya yang kita ambil adalah merumuskan permasalahan utama yang perlu diselesaikan. Dari tahap ini juga didapatkan problem statement pengguna membutuhkan aplikasi wishlist yang memungkinkan mereka mengelompokkan daftar keinginan berdasarkan kategori tertentu serta mendapatkan pengingat otomatis agar tidak melupakan wishlist mereka. Selain itu

dalam tahap ini kita menyusun pernyataan masalah yang jelas dan spesifik, sehingga dapat menghasilkan solusi yang dikembangkan benar-benar menjawab kebutuhan pengguna aplikasi wishlist.

4.1.3 Ideate

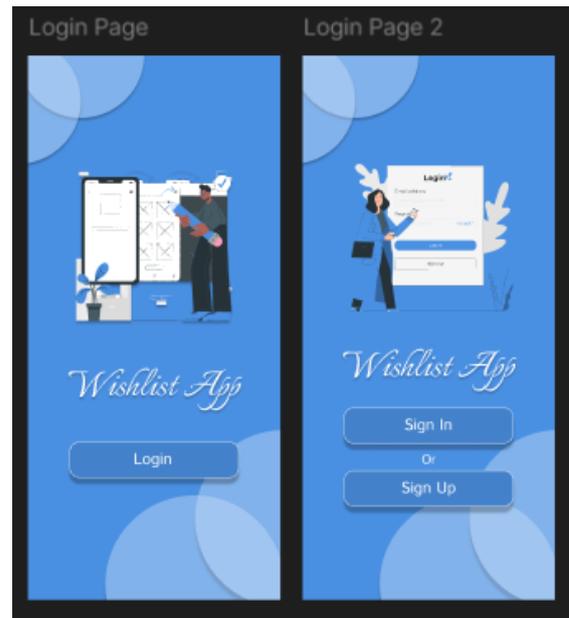
Dalam tahap ini, Ide-ide kreatif yang dihasilkan mulai dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan yang telah didefinisikan sebelumnya. Brainstorming dan teknik berpikir divergen digunakan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan fitur dan desain UI yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi wishlist kedepannya.

4.1.4 Prototype

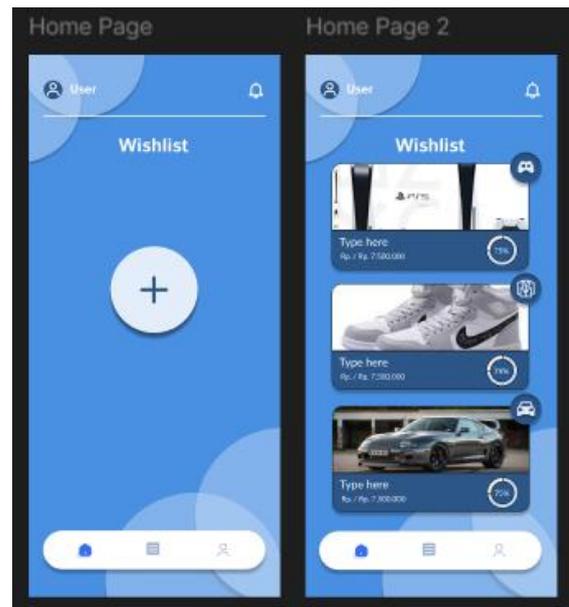
Dalam tahap ini berfokus pada pembuatan model atau versi awal dari desain UI aplikasi High-fidelity design dibuat berdasarkan acuan yang terdapat pada wireframe yang sebelumnya sudah dibuat [23]. Prototype desain interaktif yang dihasilkan memungkinkan untuk dilakukan pengujian awal terhadap konsep yang telah dirancang. Berikut adalah tampilan hasil dari UI yang telah dirancang.



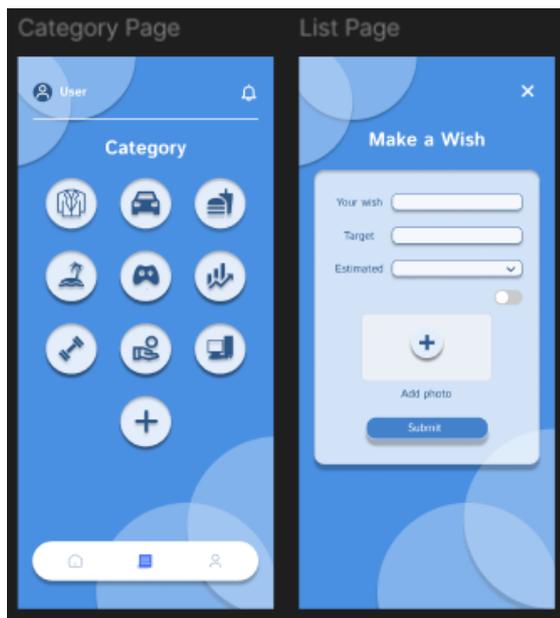
Gambar 3. Tampilan Design UI aplikasi wishlist



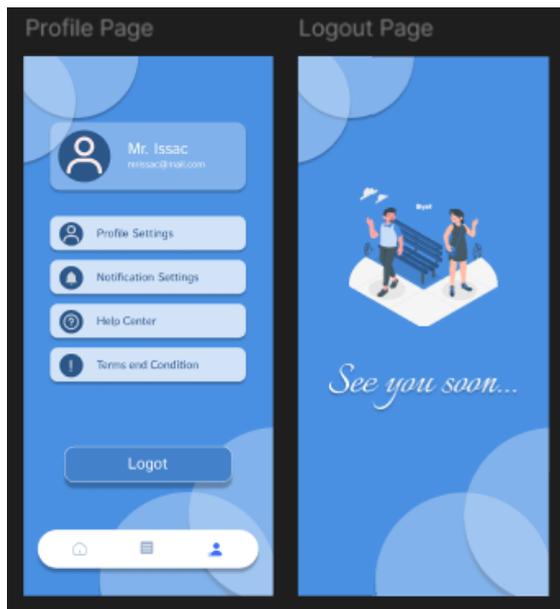
Gambar 4. Tampilan Login Page



Gambar 5. Tampilan Home Page



Gambar 6. Tampilan Category dan List Page



Gambar 7. Tampilan Profil dan Logout Page

4.1.5 Testing

Berdasarkan hasil dari testing penelitian ini, Menggunakan 30 responden yang merupakan mahasiswa di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha yang dimana memiliki latar belakang keilmuan di bidang TI. Langkah awal dalam melakukan perhitungan System Usability Scale (SUS) adalah menyebarkan link kuesioner kepada responden

setelah itu mulai mengumpulkan seluruh data dari kuesioner yang telah diisi oleh para responden untuk diproses. Dari hasil testing SUS yang dilakukan di dalamnya terdiri dari 10 pertanyaan dengan penilaian menggunakan skala 1 hingga 5.

Tabel 3. Hasil Data Responden

R	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q5	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	3	5	2	5	5	5	2	1	3
2	5	2	4	2	4	2	5	3	4	1
3	4	2	4	2	4	2	5	1	4	2
4	4	2	3	4	4	2	4	2	3	2
5	5	1	4	1	4	2	4	2	4	2
6	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
7	5	2	4	1	3	2	5	2	4	2
8	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
9	4	2	4	3	4	2	3	2	4	4
10	5	1	5	3	5	2	5	1	4	4
11	4	2	4	2	5	2	4	1	4	2
12	4	2	4	1	4	2	5	2	4	4
13	5	1	5	2	4	2	4	2	4	3
14	5	5	5	1	5	1	5	1	5	1
15	4	3	4	4	5	2	4	1	4	5
16	5	2	3	1	3	3	5	1	5	1
17	5	1	4	2	5	1	5	1	5	1
18	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21	4	2	3	3	4	3	5	2	4	4
22	5	3	4	5	4	3	3	2	4	5
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5
25	4	2	4	4	4	2	3	2	3	3
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1
28	4	2	4	1	4	2	4	2	5	1
29	5	5	5	5	5	5	5	2	5	3
30	4	2	5	2	4	1	5	1	3	3

Perhitungan System Usability Scale (SUS) mengikuti aturan tertentu dalam menentukan nilai atau skor usability [13] yaitu, Pada perhitungan SUS, setiap pertanyaan bernomor ganjil akan dikurangi 1 dari nilai yang diberikan, sedangkan untuk pertanyaan bernomor genap, nilai yang diberikan akan dikurangkan dari 5. Setelah semua nilai disesuaikan, hasil penjumlahan dari seluruh pertanyaan kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir SUS.

Tabel 4. Hasil perhitungan skor SUS

Responden	Jumlah Skor	Nilai SUS
R1	25	62,5
R2	32	80
R3	32	80
R4	26	65
R5	33	82,5
R6	40	100
R7	32	80
R8	38	95
R9	26	65
R10	33	82,5
R11	32	80
R12	30	75
R13	32	80
R14	36	90
R15	26	65
R16	33	82,5
R17	38	95
R18	29	72,5
R19	20	50
R20	20	50
R21	26	65
R22	22	55
R23	20	50
R24	21	52,5
R25	25	62,5
R26	20	50
R27	39	97,5
R28	33	82,5
R29	25	62,5
R30	32	80
Rata-rata skor SUS =	73	

Berdasarkan perhitungan pada Tabel 4 dengan metode System Usability Scale, diperoleh nilai rata-rata sebesar 73. Selanjutnya, hasil akhir dikonversi ke dalam bentuk Grade dan Adjective Rating [21].

Tabel 5. Standar penilaian SUS

Nilai SUS	Grade	Adjective Rating
90-100	A	Excellent
80-90	B	Good
70-80	C	Okay
60-70	D	Poor
<60	F	Awful

Dari hasil perhitungan yang didapatkan dan melihat standar penilaian dari Tabel 5 maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi wishlist

mobile mendapatkan *Grade C* dan *Adjective Rating* pada kategori “*Okay*”

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI aplikasi wishlist berhasil menciptakan desain yang intuitif, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi testing dengan metode SUS mendapatkan hasil *Grade C* dan *Adjective Rating* pada kategori “*Okay*” menunjukkan bahwa desain UI yang dikembangkan memiliki usability yang baik, meskipun masih perlu iterasi untuk penyempurnaan lebih lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Budiarto and C. Setiawan, "Perancangan Antarmuka Pengguna pada Aplikasi NimbleSpace dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 10, no. 2, pp. 45-57, 2023. [Online]. Available: <https://journal.ppmi.web.id/index.php/jrsit/article/download/168/125>. [Accessed: 16-Mar-2025].
- [2] D. Nugroho and E. Santoso, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile untuk Peningkatan Pengalaman Pengguna," *Jurnal Teknologi dan Informatika*, vol. 12, no. 1, pp. 67-78, 2023. [Online]. Available: <https://journal.trunojoyo.ac.id/triac/article/view/24333>. [Accessed: 16-Mar-2025].
- [3] R. Suryadi, "Aplikasi Peningat Jadwal Kegiatan Berbasis Mobile," *Jurnal Sistem Cerdas*, vol. 8, no. 3, pp. 112-124, 2022. [Online]. Available: <https://carisinyal.com/aplikasi-pengingat-jadwal-kegiatan>. [Accessed: 16-Mar-2025].
- [4] A. Pratama, "Rekomendasi Aplikasi Peningat Terbaik di Android," *IDN Times*, 2023. [Online]. Available: <https://www.idntimes.com/tech/trend/arifgunawan/aplikasi-pengingat-terbaik-di-android>. [Accessed: 16-Mar-2025].
- [5] T. Wijaya, "20 Rekomendasi Aplikasi Peningat Jadwal yang Bisa Membantumu," *Blog Docotel*, 2023. [Online]. Available: <https://blog.docotel.com/20-rekomendasi>

- aplikasi-pengingat-jadwal-yang-bisa-membantumu. [Accessed: 16-Mar-2025].
- [6] D. A. Norman, *The Design of Everyday Things*, Revised and Expanded Edition. New York: Basic Books, 2013.
- [7] J. Nielsen, "10 Heuristic Principles – Jakob Nielsen's (Usability Heuristics)," UXness, 1994. [Online]. Available: <https://www.uxness.in/2015/02/10-heuristic-principles-jakob-nielsens.html>. [Accessed: 16-Mar-2025].
- [8] A. Kumar, "Categorization and prioritization in wishlist applications: A user behavior analysis," *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 140, pp. 45-60, 2020.
- [9] D. Brown, "The impact of push notifications on task completion and user engagement," *Journal of Digital Interaction Studies*, vol. 18, no. 3, pp. 112-125, 2021.
- [10] W. Cahyadi Cahyadi, I. G. A. A. D. Indradewi, P. Y. Pratiwi, and Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, "UI/UX Design for Mobile-based Sports Instructor Search Application 'Befind' using Design Thinking," Sep. 2023. [Online]. Available: <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- [11] J. M. Garrett, *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, 2nd ed., New York: New Riders, 2011.
- [12] R. White, *Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services*. Cambridge, MA: MIT Press, 2020.
- [13] L. N. Azizah, "EVALUASI USABILITY APLIKASI MOBILE IBIS PAINT X MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, Jan. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3726.
- [14] K. Imanuddin MR *et al.*, "PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE BERBASIS APLIKASI MOBILE," Feb. 2025.
- [15] K. S. Kartini 1*, I. N. T. A. Putra, and Prodi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Indonesia, "Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Hidrokarbon," journal-article, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41877>
- [16] I. N. T. A. Putra, A. A. D. P. Sari, and N. T. L. Maharani, "Perancangan user interface pura teluk terima dengan metode design thinking," *TeknoIS Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains*, vol. 13, no. 2, pp. 221-233, Jul. 2023, doi: 10.36350/jbs.v13i2.210.
- [17] I. N. T. Anindia Putra, I. G. A. C. Wijaya, I. K. D. Saputra, and Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Dan Informatika, Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia, "USABILITY TESTING GAME PUBG MOBILE DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," journal-article, Jun. 2023.
- [18] K. S. Kartini, I. N. T. A. Putra, and Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA," *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, vol. 3, no. 02, 2020.
- [19] "PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN SISTEM INFORMASI BANK SAMPAH DI TPS 3R BAWANA LESTARI DESA PANGKUNGGARUNG," journal-article, Jul. 2023. [Online]. Available: <http://jurnalwidyalaksmi.com>
- [20] K. S. Kartini, I. N. T. A. Putra, and Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia, Indonesia, "RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID," journal-article, 2020. [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- [21] "JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)," *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, Sep. 2019, doi: 10.33387/jiko.
- [22] A. Wohllebe, D. S. Hübner, U. Radtke, and S. Podruzsk, "Mobile apps in retail: Effect of push notification frequency on app user behavior," *Innovative Marketing*, vol. 17, no. 2, pp. 102-111, May 2021, doi: 10.21511/im.17(2).2021.10.
- [23] 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.