

PERANCANGAN PROTOTYPE USER INTERFACE SISTEM INFORMASI PKL DENGAN METODE DESIGN THINKING

Burhanuddin Ahmadi^{1*}, Nurut Thoyibah², Made Kamisutara³

^{1,2,3}Universitas Narotama; Jl. Arief Rahman Hakim No. 51, Kota Surabaya, Indonesia; 0315946404

Keywords:

PKL;
UI/UX;
Sistem Informasi;
System Usability Scale;
Desktop.

Correspondent Email:

made.kamisutara@narotama.ac.id

Abstrak. SMK Negeri 4 Surabaya merupakan salah satu SMKN yang ada di Kota Surabaya dimana sistem administrasi pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di sekolah saat ini masih menggunakan dokumen berupa kertas sehingga berpotensi besar untuk arsip yang telah disimpan hilang dan berantakan. Dengan pemanfaatan teknologi informasi berperan membantu pengelolaan dokumen secara digital. Maka dari itu, perlu dilakukan perancangan UI/UX Sistem Informasi PKL menggunakan metode design thinking untuk menghasilkan solusi yang lebih optimal. Hasil dari penelitian ini adalah prototype sistem informasi Praktik Kerja Lapangan di SMKN 4 Surabaya berbasis desktop. Pengujian yang dilakukan pada penelitian menggunakan System Usability Scale (SUS) yang menghasilkan skor sebesar 84 yaitu mencapai tingkat usability yang baik. Saran yang bisa dilakukan adalah mengimplementasikan pada Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan di SMKN 4 Surabaya dalam bentuk aplikasi desktop maupun website sehingga dalam pengelolaan arsip, pendokumentasian, pengadministrasian pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Abstract. SMK Negeri 4 Surabaya is one of the SMKN in Surabaya City where the administration system for implementing Field Work Practices in schools currently still uses paper documents so that there is a great potential for archives that have been stored to be lost and messy. With the use of information technology, it plays a role in helping digital document management. Therefore, it is necessary to design the UI/UX of the Field Work Practice Information System using the design thinking method to produce a more optimal solution. The results of this study are a prototype of the desktop-based Field Work Practice information system at SMKN 4 Surabaya. The testing carried out in the study used the System Usability Scale (SUS) which produced a score of 84, which achieved a good level of usability. The suggestion that can be made is to implement the Field Work Practice Information System at SMKN 4 Surabaya in the form of a desktop application or website so that in managing archives, documenting, and administering the implementation of Field Work Practice activities can be more effective and efficient.

1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dirancang untuk menyiapkan lulusan yang siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional di bidang kejuruan[1]. Lulusan pendidikan menengah kejuruan diharapkan menjadi individu yang produktif yang mampu bekerja menjadi tenaga kerja menengah dan memiliki persiapan untuk menghadapi persaingan kerja dengan pengalaman kerja secara nyata maka dari itu perlu diadakan pendidikan kejuruan Praktik Kerja Lapangan yang selanjutnya disingkat PKL yang merupakan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik pada SMK yang dilaksanakan melalui praktik kerja di IDUKA (Industri dan Dunia Kerja) untuk penerapan, pemantapan, dan peningkatan kompetensi dalam jangka waktu tertentu yang sesuai dengan kurikulum pada kompetensi keahlian dan kebutuhan dunia kerja[2]. SMK Negeri 4 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan negeri yang ada di Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Sistem administrasi pelaksanaan PKL di sekolah saat ini masih menggunakan cara konvensional dan belum menerapkan sistem informasi yaitu melakukan pengumpulan dokumen berupa kertas yang berpotensi besar untuk arsip yang telah disimpan hilang akibat faktor internal maupun eksternal seperti bencana alam serta tidak efisien[3].

Penerapan teknologi informasi yang telah berkembang saat ini salah satunya adalah berperan membantu menyelesaikan berbagai aktivitas manusia, terutama pada bagian pengelolaan dokumen secara digital sehingga diperlukan perancangan user interface (UI) dari sistem informasi PKL SMKN 4 Surabaya yang berguna sebagai langkah awal untuk pengelolaan dokumen pelaksanaan PKL beserta kegiatannya sehingga persiapan, penyelesaian dokumen dan pengarsipannya dapat dilakukan dengan efektif dan efisien.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh[4] dengan judul “Perancangan Design Interface Sistem Praktek Kerja Lapangan Mahasiswa Pada PT.Pertamina RU III Palembang”. Penelitian tersebut menunjukkan hasil design interface sistem pendataan PKL mahasiswa pada PT.Pertamina RU III Palembang menggunakan metode design thinking dengan pengujian yang melibatkan 5

partisipan mendapatkan hasil yang baik. Penelitian lain yang menggunakan metode design thinking berjudul “Perancangan User Experience Sistem PKL Berbasis Website Menerapkan Context Awareness dan Metode Design Thinking di SMKN 2 Malang” oleh[5]. Penelitian tersebut menghasilkan desain sistem PKL yang kemudian diujikan menggunakan tools maze dan Single Ease Question (SEQ) serta mendapat nilai sebesar 6,67 yang melebihi nilai pengujian kepuasan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dengan menggunakan design thinking mampu menjawab permasalahan serta tantangan yang dihadapi seperti membuat mudah dalam penggunaan serta pengalaman yang diberikan lebih baik. Metode ini berfokus pada pengguna atau user yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown. Metode ini bisa berfokus pada pengguna karena memiliki empat elemen yaitu: people centered berarti berdasarkan pengguna, Highly Creative berarti dapat menggunakan kreativitas sebebas-bebasnya, hands on berarti melakukan percobaan langsung tidak hanya teori, dan iterative berarti proses yang dilakukan berulang kali untuk berimprovisasi[6]. Design thinking ini memiliki 5 tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing[7].

Dengan hasil penelitian sebelumnya dan permasalahan yang telah dijelaskan maka pada penelitian ini dibuat desain user interface SI PKL SIA SMKN 4 Surabaya dengan metode design thinking dan pengujian menggunakan system usability scale (SUS) yaitu kuisioner yang berisi 10 pertanyaan singkat [8] dengan melibatkan 5 responden. Hasil penelitian ini adalah bertujuan menciptakan desain interface sistem informasi PKL yang dapat menjawab permasalahan dan mempermudah alur administrasi PKL di SMKN 4 Surabaya serta user friendly.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Praktik Kerja Lapangan

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah kegiatan yang diselenggarakan dengan tujuan memberikan pelatihan serta pembelajaran tambahan kepada siswa, yang dilaksanakan di Dunia Usaha atau Dunia Industri (DU/DI), guna meningkatkan kualitas siswa-siswi SMK melalui

pengalaman belajar secara langsung di lingkungan kerja nyata[9].

B. Design Thinking

Metode design thinking adalah metode yang memungkinkan eksplorasi masalah secara menyeluruh dan responsif terhadap perubahan melalui iterasi di berbagai tahap sesuai permasalahan. Selain itu, Design Thinking membantu menentukan prioritas dalam pengembangan sistem[10].

1. Emphatize

Tahap Empathize adalah proses pendekatan kepada pengguna untuk memahami kebutuhan dan keinginan mereka melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner, baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Define

Tahap Define merupakan langkah kedua dalam Design Thinking yang bertujuan merumuskan kebutuhan dan masalah utama pengguna berdasarkan temuan dari tahap Empathize.

3. Ideate

Tahap Ideate adalah proses menghasilkan ide kreatif untuk menyelesaikan masalah dari tahap Empathize dan menjadi dasar perancangan prototype.

4. Prototype

Prototype adalah versi awal atau simulasi dari produk yang dikembangkan untuk mendeteksi kesalahan sejak dini dan menemukan peluang baru

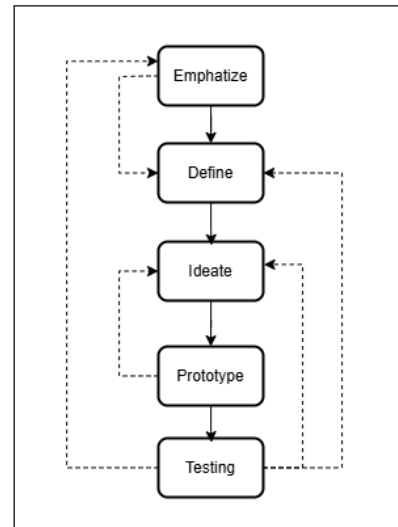
5. Testing

Testing adalah proses uji coba prototype kepada pengguna untuk mendapatkan masukan dan saran berdasarkan pengalaman mereka. Hasil masukan ini kemudian dikaji ulang guna memperbaiki dan menyempurnakan aplikasi.

C. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan metode yang banyak digunakan dan praktis untuk menilai kemudahan penggunaan (usability) suatu aplikasi secara kuantitatif dengan 10 pertanyaan singkat yang disediakan pada kuisisioner[11].

3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Alur Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model design thinking. Dalam proses desain user interface ini akan dibuat menggunakan tools figma dengan hasil akhir system informasi berbasis desktop windows yang meliputi evaluasi sistem yang berjalan serta perbaikan sistem yang direncanakan berdasarkan alur pelaksanaan PKL di SMKN 4 Surabaya. Pada gambar 1 menunjukkan bahwa design thinking memiliki 5 tahapan yaitu emphatize, define, ideate, prototype, dan testing. Garis putus-putus pada gambar memiliki arti bahwa dengan menggunakan metode design thinking ini dapat melalui proses iterasi apabila ada hal-hal yang kurang untuk dilanjutkan ke tahapan selanjutnya. Berikut penjelasan dari beberapa langkah pada design thinking:

1. Emphatize

Empati merupakan cara kita untuk memahami dan berbagi perasaan yang sama dengan yang dirasakan orang lain, sehingga pada tahapan ini dilakukan pendekatan berupa wawancara untuk mengetahui kesulitan dan masalah yang dialami pengguna.

2. Define

Mendefinisikan permasalahan yang dialami pengguna untuk menemukan ide dan solusinya. Dalam proses ini dilakukan menggunakan the 4w's technique mencakup who, what, where, dan why untuk lebih menekankan permasalahan yang dialami seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. The 4W's Technique

<i>Who</i>	Siapa yang mengalami permasalahan?
<i>What</i>	Apa masalah yang dihadapi pengguna?
<i>Where</i>	Dimana permasalahan terjadi?
<i>Why</i>	Mengapa perlu dilakukan perancangan UI/UX?

3. Ideate

Pada tahap ini dilakukan brainstorming menggunakan How Might We untuk menghasilkan solusi dari permasalahan yang sudah didefinisikan pada tahapan sebelumnya.

4. Prototype

Selanjutnya adalah implementasi ide/solusi yang sudah ditemukan menjadi sebuah prototype atau produk yang dapat diuji coba.

5. Testing

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah desain yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna dan berjalan baik atau belum. Prototype yang sudah jadi kemudian diuji kepada pengguna yang nantinya mendapatkan feedback untuk membuat produk lebih baik. Dalam penelitian ini dilakukan pengujian kepada 5 orang karena usability testing menggunakan 5 responden sudah mencakup 85% hasil masalah yang ada[12]. Testing pada penelitian ini menggunakan system usability scale (SUS) dengan indicator pertanyaan yang tertera pada Tabel 2.

Tabel 2. Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini

	dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menggunakan metode design thinking dilakukan sesuai dengan alur penelitian yaitu tahapan metode design thinking.

1. Emphasize

Selama tahapan ini dilakukan pengaksesan terhadap beragam sumber daya yang mencakup wawancara dengan narasumber yang secara langsung terlibat dalam pelaksanaan kegiatan PKL di sekolah. Peserta didik dilibatkan karena pada umumnya mereka akan lebih terbuka dalam menyampaikan pikiran secara langsung untuk mengetahui kebutuhan pemakai. Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada narasumber secara langsung untuk memperoleh data yang valid.

2. Define

Pada tahapan define, akan dilakukan definisi masalah dengan menggunakan The 4W's Technique seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. The 4W's Technique

<i>Who</i>	Bagian administrasi PKL dan siswa SMKN 4 Surabaya
<i>What</i>	Alur administrasi dan informasi terkait PKL masih menggunakan kertas dan tidak terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi.
<i>Where</i>	Pada bagian administrasi yang masih menggunakan cara konvensional
<i>Why</i>	Agar mempermudah pengumpulan berkas maupun pencarian informasi terkait PKL di SMKN 4 Surabaya sehingga lebih efektif dan efisien

3. Ideate

Selanjutnya, tahapan ideate adalah tahapan untuk menemukan solusi dari permasalahan

yang telah ditemukan. Pada Tabel 4 . menunjukkan solusi dari tahapan sebelumnya.

Tabel 4. Solusi Permasalahan

No	Solusi
1	Membuat desain UI/UX sistem informasi berbasis desktop yang mudah dipahami dan user-friendly
2	Menyediakan fitur data siswa
3	Menyediakan fitur data instansi tempat PKL
4	Menyediakan fitur data kelompok PKL
5	Menyediakan fitur data pembimbing yang bertugas
6	Menyediakan fitur data surat
7	Menyediakan fitur data MOU sekolah dan instansi PKL
8	Menyediakan fitur halaman pembimbing PKL

4. Prototype

Prototype adalah implementasi solusi atau ide yang sudah didapatkan pada tahap sebelumnya hingga terbentuk rancangan desain dan dijalankan secara langsung aplikasi figma for desktop windows sehingga seolah-olah kita sedang menggunakan tampilan aplikasi secara real time dan nyata. Berikut adalah perancangan Sistem Informasi PKL SMKN 4 Surabaya:

A. Halaman Login Admin

Gambar 2 menampilkan halaman Login Admin dengan 3 hak akses terdiri dari Admin, Ketua Pelaksana, dan K3. Bagian ini harus mengisi username dan Password.



Gambar 2. Halaman Login Admin

B. Halaman Utama Admin

Menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi dan menu utama setelah berhasil login seperti pada gambar 3. Pada Halaman ini berisi menu utama yaitu data siswa, data instansi, data kelompok, data pembimbing,

data surat, data MoU, dan halaman pembimbing.



Gambar 3. Halaman Utama Admin

C. Data Siswa

Pada gambar 4 menampilkan data pendaftar (siswa) PKL sesuai dengan konsentrasi keahlian masing-masing yaitu : Akuntansi (AKL), Manajemen Perkantoran (MP), Bisnis Digital (BD), Usaha Layanan Wisata (ULW), dan Desain Komunikasi Visual (DKV). Isi dari halaman data siswa seperti pada gambar 5 adalah sebagai berikut : No. Urut, Nama Lengkap, NIS, Jenis Kelamin, Tempat Tanggal Lahir, Alamat, Nama Orang Tua, Tempat Tanggal Lahir, Pendidikan Terakhir, Pekerjaan, Nama Ibu, Tempat Tanggal Lahir, dan Pendidikan Terakhir.



Gambar 4. Halaman Data Siswa



Gambar 5. Halaman Detail Data Siswa

D. Data Instansi/IDUKA

Pada gambar 6 menampilkan data Instansi / IDUKA tempat PKL sesuai dengan konsentrasi keahlian masing-masing, yang berisi No, Nama Instansi / IDUKA, Alamat Lengkap, Nama Pimpinan, dan Konsentrasi Keahlian.

No	Nama Instansi	Alamat Lengkap	Konsentrasi Keahlian

Gambar 6. Halaman Data Instansi
E. Data Kelompok

Gambar 7 menampilkan Data Kelompok PKL secara global dari semua konsentrasi keahlian yang berisi No, Nama Kelompok, Konsentrasi Keahlian, Tempat PKL dan Jadwal PKL.

No	Nama Kelompok	Konsentrasi Keahlian	Tempat PKL	Jadwal PKL

Gambar 7. Halaman Data Kelompok
F. Data Pembimbing

Pada gambar 8 menampilkan Data Pembimbing Sekolah yang bertugas di tempat PKL secara global dari semua Konsentrasi Keahlian yang berisi No, Nama Kelompok, Konsentrasi Keahlian, Tempat PKL, Jadwal PKL, dan Nama Pembimbing Sekolah.

No	Nama Pembimbing	Konsentrasi Keahlian	Tempat PKL	Jadwal PKL	Pembimbing Sekolah

Gambar 8. Halaman Data Pembimbing
G. Data Surat

Gambar 9 menampilkan informasi surat-menyurat untuk pelaksanaan PKL yang berisi : Surat Permohonan PKL, Surat Penerimaan dari Instansi / IDUKA, Surat Tugas Pembimbing Sekolah, Surat Pengantar, Surat Ucapan Terima Kasih, Surat Penarikan (dikeluarkan jika terjadi sesuatu hal yang menyebabkan siswa harus ditarik atau meninggalkan tempat PKL sebelum waktu pelaksanaan PKL berakhir).

01 Surat Permohonan PKL

02 Surat Penerimaan dari IDUKA

03 Surat Tugas Pembimbing Sekolah

04 Surat Pengantar

05 Surat Ucapan Terima Kasih

06 Surat Penarikan

Gambar 9. Halaman Data Surat
H. Data MoU

Gambar 10 menampilkan halaman awal data MoU sekolah dengan Instansi / IDUKA tempat PKL sesuai dengan konsentrasi keahlian masing-masing berupa upload dari file MoU. Kita dapat mencetak dokumen dengan fasilitas cetak yang disediakan seperti pada gambar 11.



Gambar 10. Halaman Awal Data MoU



Gambar 11 Halaman Detail Data MoU

I. Halaman Pembimbing

Gambar 12 menampilkan hasil pembimbingan pelaksanaan PKL yang dilakukan oleh pembimbing sekolah (pembimbing atau admin melakukan upload dokumen) laporan hasil kegiatan PKL dan laporan lain yang dibutuhkan terdiri dari Surat Tugas beserta Foto Bimbingan pada gambar 13, Masalah yang ditemui selama pelaksanaan PKL pada gambar 14, Sertifikat siswa pada gambar 15, dan Laporan Hasil PKL siswa pada gambar 16.



Gambar 12. Halaman Pembimbing Sekolah



Gambar 13. Halaman Upload Surat Tugas, SPPD, dan Foto



Gambar 14. Halaman Permasalahan



Gambar 15. Halaman Upload File Sertifikat Siswa



Gambar 16. Halaman Upload File Laporan Siswa

J. Halaman Peta Kota Surabaya

Gambar 17 menampilkan peta Kota Surabaya dan sekitarnya yang digunakan

untuk menemukan lokasi tempat PKL atau alamat dari Siswa dan Orang Tua / Wali Murid Siswa.



Gambar 17. Halaman Peta Kota Surabaya dan Sekitarnya

K. Halaman Penutup

Pada gambar 18 menampilkan halaman akhir dari sistem informasi jika user mengklik tombol keluar.



Gambar 18. Halaman Penutup

5. Testing

Pengujian dilakukan menggunakan kuisioner SUS via google form untuk pengujian kegunaan dari desain yang telah dibuat. Kuisioner berisi 10 pertanyaan singkat dengan skala likert 1-5, dengan 1 adalah sangat tidak setuju dan 5 sangat setuju. Dengan perhitungan untuk jawaban pertanyaan nomor ganjil dikurangi 1 dan nomor genap dikurangi dari 5[13]. Setelah dilakukan system usability scale dengan 5 responden didapatkan hasil sebagai berikut pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Jawaban Sesudah perhitungan SUS

Responden	R1	R2	R3	R4	R5
1	3	3	4	4	4
2	4	2	3	3	4
3	3	3	4	4	3
4	3	2	3	4	3
5	4	4	3	3	4

6	3	4	2	2	4
7	4	4	4	4	4
8	3	2	4	3	4
9	3	4	4	4	3
10	4	3	2	4	2
Jumlah x 2,5	85	77,5	82,5	87,5	87,5
Rata-rata	84				

5. KESIMPULAN

- Dengan adanya sistem administrasi PKL di SMKN 4 Surabaya yang masih manual dan belum terintegrasi, maka dilakukan perancangan UI/UX sistem informasi Praktek Kerja Lapangan (PKL) menggunakan metode design thinking.
- Tujuan perancangan prototype UI ini adalah untuk mempermudah pengelolaan arsip, pendokumentasian kegiatan PKL, pengadministrasian pelaksanaan PKL.
- Hasil pengujian yang dilakukan dengan menggunakan system usability scale (SUS) menghasilkan skor sebesar 84 yang dimana kategori ini termasuk kategori bagus sehingga bisa disimpulkan bahwa perancangan UI/UX Sistem Informasi PKL di SMKN 4 Surabaya ini telah mencapai tingkat usability yang baik.
- Dari hasil prototype dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi sistem informasi berbasis desktop dan website sehingga menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan kegiatan PKL di SMKN 4 Surabaya.
- Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengujian dengan metode yang berbeda seperti SEQ atau UEQ serta menggunakan metode berbeda yaitu UCD untuk perancangan UI/UX. Selain itu, dapat dilakukan pengembangan desain berbasis aplikasi/mobile.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terimakasih banyak penulis sampaikan kepada Bapak Aryo Nugroho, S.T., S.Kom., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Narotama Surabaya, Bapak Made Kamisutara, S.T., M.Kom., selaku kepala program studi Teknik Informatika sekaligus dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, masukan serta sudah meluangkan waktunya untuk membimbing

selama pelaksanaan pembuatan jurnal ini. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Narotama Surabaya dan staf, khususnya dosen-dosen pengajar di Jurusan Teknik Informatika. Tak lupa juga rasa terimakasih kepada keluarga, pasangan, sahabat serta rekan yang telah memberikan dukungan finansial pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. T. Parinsi *et al.*, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN,” 2021.
- [2] R. Setiawan, A. Sutedi, and T. Hidayat, “Sistem Informasi Geografis Pengelolaan Praktek Kerja Lapangan di Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Web.” [Online]. Available: <https://jurnal.itg.ac.id/>
- [3] R. Afriansyah, “Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Di P3KM Polman Negeri Babel,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 11, no. 1, pp. 39–46, Mar. 2022, doi: 10.32736/sisfokom.v11i1.1323.
- [4] D. P. Sari and G. Agiyani, “Perancangan Design Interface Sistem Praktek Kerja Lapangan Mahasiswa Pada PT. Pertamina RU III Palembang,” 2023.
- [5] R. I. Rokhmawati, A. Widiyanto, and A. Rachmadi, “Edu Komputika Journal Perancangan User Experience Sistem PKL Berbasis Website Menerapkan Context Awareness dan Metode Design Thinking di SMKN 2 Malang,” 2023. [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edukom>
- [6] D. Kelley and T. Brown, “An introduction to Design Thinking,” Institute of Design at Stanford,” 2018.
- [7] C. S. Surachman, M. Riyan Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in,” *Jurnal TelKa*, vol. 12, no. 2, 2022.
- [8] M. Alvian Kosim, S. Restu Aji, and M. Darwis, “PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1),” *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, 2022.
- [9] M. S. A. L. W. D. A. & W. y. i Rahman, “Perancangan Aplikasi Monitoring Kegiatan Praktek Kerja Industri (Prakerin) Siswa SMK,” *Technologia: Jurnal Ilmiah*, vol. 12, no. 3, pp. 155–159, 2021.
- [10] I. Sinaga, S. F. A. Wati, and A. S. Fitri, “PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE D’COFFEE CUP KE APLIKASI MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING,” *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, vol. 7, no. 1, p. 512, Jun. 2024, doi: 10.37600/tekinkom.v7i1.1466.
- [11] I. Rachmawati and R. Setyadi, “Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, pp. 551–561, Jan. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2868.
- [12] J. Khatib Sulaiman, R. Fransisca Sihombing, P. Putra Suarli, and I. Artikel Abstrak, “Evaluasi Usability Pada Aplikasi Digiroom by Auto 2000 Dengan Menggunakan Metode Usability Testing,” *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, vol. 12, no. 6, pp. 2023–3771.
- [13] N. Huda, F. Habrizons, A. Satriawan, M. Iranda, and T. Pramuda, “Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee,” *SIMKOM*, vol. 8, no. 2, pp. 208–220, Aug. 2023, doi: 10.51717/simkom.v8i2.158.