

IMPLEMENTASI FRONTEND WEBSITE ENGLISH ASSESMENT MENGGUNAKAN NEXT.JS DAN TAILWIND CSS

Jimly Assidqi Hardiansyah^{1*}, M Syaiful Amin²

^{1,2}Universitas Amikom Purwoketo; Jl. Letjend Pol. Soemarto No.126, Watumas, Purwanegara, Kec.Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53127

Keywords:

Frontend;
English Assesment;
Next.js;
Tailwind CSS;
Figma.

Correspondent Email:

jimlykuliah@gmail.com



Copyright © 2026 The Author(s),
Published by Jurnal Informatika
dan Teknik Elektro Terapan. This
is an open-access article
distributed under the terms of the
Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License (CC BY-NC 4.0).

Abstrak. Perkembangan platform assessment berbasis web mendorong pentingnya implementasi frontend yang responsif dan sesuai dengan desain UI/UX untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan frontend website English Assessment berdasarkan desain UI/UX dari Figma menggunakan Next.js dan Tailwind CSS. Metode pengembangan yang digunakan adalah Software Development Life Cycle (SDLC) model waterfall yang terdiri dari tahap requirement, design, implementation, testing, dan maintenance. Implementasi frontend difokuskan pada pengembangan tampilan antarmuka yang responsif, interaktif, dan konsisten dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Pengujian dilakukan pada fitur utama seperti listening, reading, speaking, timer, audio player, responsive design, dan integrasi API. Evaluasi pengguna dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert terhadap 211 responden dengan 18 pertanyaan. Hasil analisis memperoleh persentase sebesar 75,25% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa website yang dikembangkan memiliki usability dan pengalaman pengguna yang baik sehingga implementasi frontend menggunakan Next.js dan Tailwind CSS berhasil mendukung pengembangan website English Assessment yang responsif dan mudah digunakan.

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam bidang pendidikan telah mendorong berkembangnya platform assessment berbasis web yang mampu mendukung penilaian otomatis serta interaksi pengguna yang lebih kompleks. Penerapan teknologi penilaian otomatis dinilai dapat meningkatkan efisiensi proses evaluasi dan mengurangi beban kerja pengajar dalam melakukan penilaian secara manual [1]. Selain itu, kualitas antarmuka pengguna menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan adopsi teknologi pendidikan oleh pengguna [2].

Di Indonesia, implementasi kebijakan Merdeka Belajar turut mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai aktivitas pembelajaran dan evaluasi, termasuk pada assessment bahasa Inggris [3]. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan dan kualitas antarmuka memiliki hubungan yang signifikan terhadap niat pengguna dalam memanfaatkan platform e-learning sebagai media pembelajaran dan evaluasi [4].

Di sisi lain, pengembangan aplikasi pendidikan saat ini masih banyak berfokus pada aplikasi mobile maupun pemanfaatan teknologi generasi kode otomatis tanpa memperhatikan implementasi UI/UX secara mendalam [5]. Penelitian yang secara khusus membahas proses konversi desain antarmuka dari Figma ke frontend modern serta evaluasi tingkat kesesuaian (fidelity) antara desain dan hasil implementasi juga masih relatif terbatas [6].

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan penelitian terkait implementasi frontend yang mampu mempertahankan kesesuaian (fidelity) antara desain UI/UX dan hasil implementasi, dokumentasi proses transformasi desain Figma menjadi kode frontend, serta penerapan framework frontend modern untuk membangun komponen interaktif seperti timer, audio player, soal dinamis, dan sistem penilaian pada platform assessment bahasa Inggris di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengimplementasikan desain Figma ke frontend website English Assessment menggunakan Next.js dan Tailwind CSS, mengembangkan komponen interaktif utama, mengukur tingkat fidelity antara desain dan hasil implementasi, serta menilai dampak kualitas frontend terhadap

usability dan kesiapan adopsi platform dalam lingkungan pendidikan Indonesia. Adapun pertanyaan penelitian yang diajukan meliputi bagaimana proses implementasi desain Figma ke frontend website assessment, sejauh mana tingkat fidelity antara desain dan hasil implementasi yang dicapai, serta bagaimana kualitas frontend memengaruhi kesiapan penggunaan platform dalam pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Assesment English

Assessment English merupakan proses sistematis untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbahasa Inggris, yang mencakup listening, speaking, reading, dan writing. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi bahasa peserta didik serta mendukung proses evaluasi pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, assessment English semakin banyak diterapkan melalui platform berbasis web yang memungkinkan proses penilaian dilakukan secara lebih efektif, efisien, dan mudah diakses [7].

2.2. Website

Website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan web browser. Website digunakan sebagai media untuk menyajikan informasi, menyediakan layanan, serta memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem secara online. Website dibangun menggunakan berbagai teknologi web yang mendukung tampilan, fungsi, dan pengelolaan data sehingga dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat yang terhubung ke internet [8].

2.3. Frameworkk

Framework merupakan kerangka kerja perangkat lunak yang menyediakan struktur, aturan, serta komponen yang dapat digunakan untuk mempercepat proses pengembangan aplikasi. Penggunaan framework dapat meningkatkan produktivitas pengembang karena menyediakan berbagai fungsi yang telah terintegrasi dan siap digunakan [9].

2.4. Figma

Figma adalah aplikasi desain antarmuka pengguna (User Interface/UI) berbasis cloud yang digunakan untuk merancang tampilan dan pengalaman pengguna (User Experience/UX)

pada aplikasi maupun website. Figma memungkinkan proses perancangan dilakukan secara kolaboratif dan real-time sehingga memudahkan desainer dalam membuat wireframe, mockup, serta prototipe interaktif sebelum tahap pengembangan sistem. Dengan berbagai fitur yang tersedia, Figma menjadi salah satu alat desain yang banyak digunakan dalam proses perancangan produk digital modern [10].

2.5. Javascript

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menambahkan fungsi dan interaktivitas pada halaman web. JavaScript memungkinkan website merespons tindakan pengguna, mengelola data secara dinamis, serta memanipulasi elemen halaman tanpa perlu memuat ulang halaman secara keseluruhan. Karena kemampuannya tersebut, JavaScript menjadi salah satu teknologi utama dalam pengembangan aplikasi web modern bersama HTML dan CSS [11].

2.6. Nextjs

Next.js adalah framework React untuk pembuatan aplikasi web modern yang mendukung rendering hybrid (server-side rendering, static site generation, client-side rendering) dan optimisasi performa bawaan. Next.js memudahkan pengaturan routing, optimisasi aset, dan integrasi API, sehingga cocok untuk platform assessment yang membutuhkan waktu muat cepat, SEO untuk materi pembelajaran, serta manajemen sesi dan autentikasi yang aman. Kemampuan Next.js untuk melakukan rendering di server dan klien membantu menjaga konsistensi tampilan dan interaksi untuk beragam kondisi jaringan [12].

2.7. Tailwind CSS

Tailwind CSS adalah utilitas-first CSS framework yang menyediakan kelas-kelas kecil untuk menyusun tampilan tanpa menulis CSS kustom yang berulang [13]. Tailwind mempercepat prototyping dan menjaga konsistensi desain karena kelas utilitasnya memudahkan penerapan tata letak, spasi, dan tipografi sesuai desain Figma. Dalam konteks implementasi frontend assessment, Tailwind membantu menerjemahkan gaya visual prototipe ke kode dengan cepat sambil meminimalkan stylesheet besar dan mempermudah penyesuaian tema atau responsif.

2.8. Waterfall

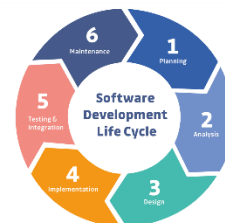
Model Waterfall adalah metodologi pengembangan perangkat lunak linier dan berurutan, dimulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Waterfall cocok untuk proyek dengan kebutuhan yang stabil dan jelas sejak awal, karena setiap tahapan diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya [14]. Untuk pengembangan platform assessment berbasis implementasi frontend dari desain Figma, Waterfall dapat memberikan alur kerja terdokumentasi yang memudahkan evaluasi fidelity, meskipun model ini kurang fleksibel terhadap perubahan desain selama proses pengembangan dibandingkan metode agile.

2.9. Skala Likert

Skala Likert adalah instrumen pengukuran sikap yang umum digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif terkuantifikasi, biasanya berupa pernyataan yang dijawab pada rentang setuju-tidak setuju (mis. 1–5 atau 1–7) [15]. Dalam penelitian evaluasi UI/UX dan usability platform assessment, kuesioner Likert memungkinkan penilaian persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, kekonsistenan antarmuka, kepuasan, dan keandalan sistem. Hasil skala Likert mudah dianalisis secara statistik untuk mendukung kesimpulan tentang efektivitas desain frontend dan kesiapan adopsi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Software Development Life Cycle (SDLC) model waterfall karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan terstruktur.



Pada studi kasus ini, desain UI/UX website assessment bahasa Inggris telah dirancang sebelumnya menggunakan Figma, sehingga penelitian difokuskan pada proses implementasi frontend menggunakan Next.js dan Tailwind CSS berdasarkan desain yang telah tersedia. Implementasi dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian tampilan, responsivitas, dan pengalaman pengguna agar

hasil frontend sesuai dengan rancangan UI/UX yang telah ditetapkan.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi, dan kuesioner. Studi literatur dilakukan dengan mempelajari jurnal, artikel, dan dokumentasi terkait Next.js, Tailwind CSS, UI/UX, serta metode pengujian usability website. Observasi dilakukan untuk menganalisis kebutuhan sistem assessment bahasa Inggris, sedangkan kuesioner digunakan untuk memperoleh data terkait pengalaman pengguna setelah menggunakan website yang dikembangkan. Pengujian usability dilakukan terhadap 212 responden mahasiswa menggunakan instrumen berupa 18 pertanyaan dengan skala Likert 1–5 untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, dan pengalaman pengguna saat menggunakan website assessment bahasa Inggris yang telah dikembangkan.

Proses pengembangan sistem mengikuti tahapan SDLC model waterfall yang terdiri dari requirement, design, implementation, testing, dan maintenance. Pada tahap requirement dilakukan analisis kebutuhan fungsional seperti modul listening, reading, speaking, sistem penilaian, timer, audio player, dan dashboard hasil assessment, serta kebutuhan non-fungsional seperti responsivitas dan performa website. Tahap design dilakukan dengan menganalisis desain UI/UX dari Figma dan menyusun struktur frontend menggunakan Next.js dan Tailwind CSS. Tahap implementation berfokus pada penerjemahan desain ke dalam kode program serta integrasi dengan backend API. Selanjutnya, tahap testing dilakukan untuk memastikan kesesuaian tampilan dengan desain Figma, fungsi sistem berjalan dengan baik, serta mengevaluasi pengalaman pengguna berdasarkan hasil pengujian dan kuesioner yang telah dikumpulkan. Tahap maintenance mencakup perbaikan bug, penyesuaian berdasarkan feedback pengguna, dan optimasi performa website.

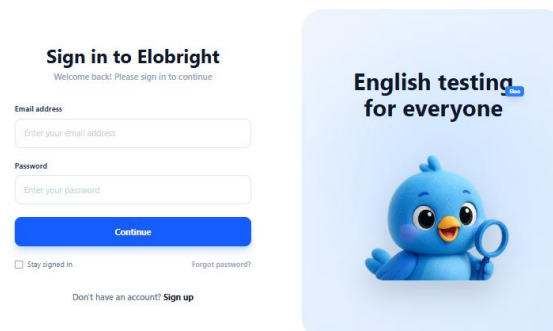
Data hasil kuesioner dianalisis menggunakan metode skala Likert untuk mengetahui tingkat usability dan pengalaman pengguna terhadap website assessment bahasa Inggris yang telah dikembangkan. Setiap jawaban responden diberi nilai berdasarkan

skala 1–5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Hasil perhitungan kemudian diolah untuk memperoleh nilai rata-rata dan persentase tingkat usability sistem berdasarkan tanggapan responden.

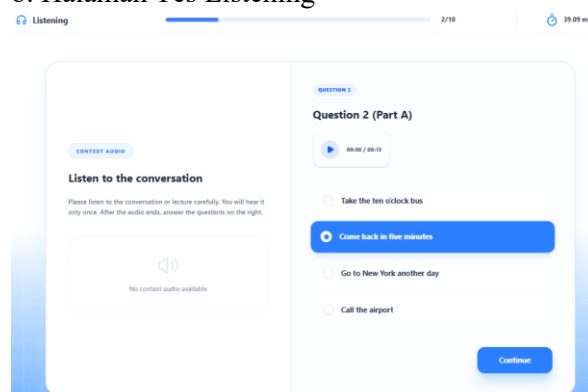
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Implementasi Frontend

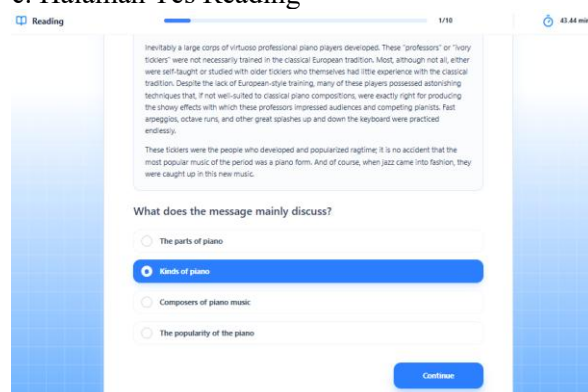
a. Halaman Login



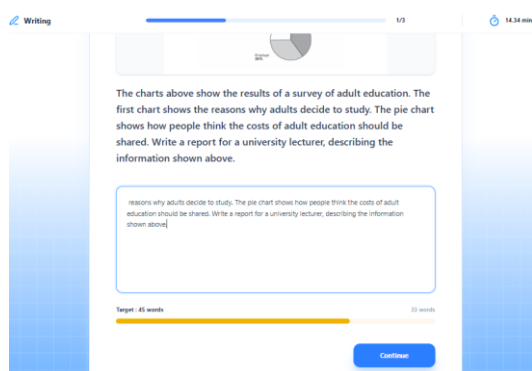
b. Halaman Tes Listening



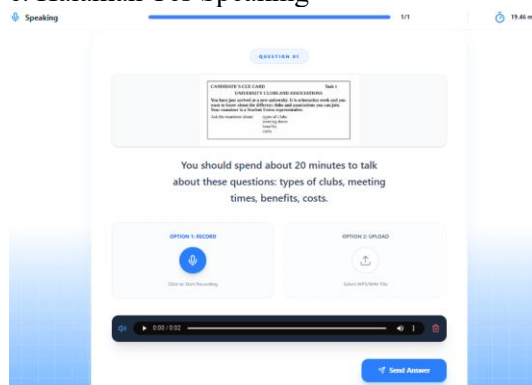
c. Halaman Tes Reading



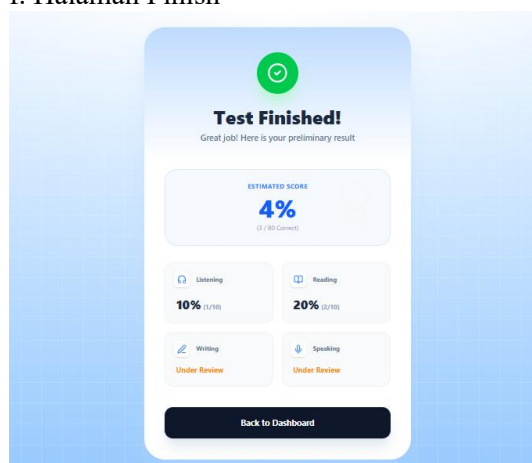
d. Halaman Tes Writing



e. Halaman Tes Speaking



f. Halaman Finish



4.2. Implementasi Komponen UI

Implementasi frontend pada website assessment bahasa Inggris menggunakan pendekatan reusable component dengan framework Next.js dan Tailwind CSS. Pendekatan ini digunakan agar proses pengembangan lebih efisien dan tampilan antarmuka tetap konsisten sesuai desain UI/UX dari Figma.

Beberapa komponen utama yang diimplementasikan meliputi button, input, card, navigation, modal, timer, dan audio player. Komponen button digunakan pada fitur login, navigasi soal, dan submit jawaban. Komponen input digunakan pada form login dan pengisian

data pengguna. Sementara itu, card digunakan untuk menampilkan informasi seperti daftar assessment dan hasil ujian.

Komponen UI	Fungsi	Implementasi
Button	untuk login, next soal, dan submit jawaban	Dibuat menggunakan Tailwind CSS dengan desain sesuai Figma
Input Field	untuk memasukkan data pengguna	Digunakan pada form login dan form assessment
Card	Menampilkan informasi assessment dan hasil ujian	Digunakan untuk menampilkan data secara terstruktur
Navigation Bar	Mempermudah perpindahan antar halaman	Dibuat responsif untuk desktop dan mobile
Timer	Menghitung waktu pengerjaan soal	Berjalan otomatis selama assessment berlangsung
Audio Player	Memutar audio listening	Digunakan pada fitur listening assessment
Question	Menampilkan soal secara dinamis	Terhubung dengan data soal dari API
Loading	Menampilkan proses loading data	Digunakan pada soal pilihan ganda
Multiple Choice	Menampilkan pilihan jawaban	Ditampilkan saat proses fetch API

4.3. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan seluruh fitur frontend dapat berjalan dengan baik sesuai dengan desain dan kebutuhan sistem. Pengujian meliputi fungsi fitur, responsive design, kompatibilitas browser, dan integrasi API. Pengujian fitur dilakukan pada modul assessment seperti listening, reading, speaking, timer, audio player, login, dan dashboard hasil assessment.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.

Pengujian responsive dilakukan pada berbagai ukuran layar seperti desktop, tablet, dan mobile untuk memastikan tampilan website tetap responsif dan mudah digunakan. Selain itu, pengujian browser compatibility dilakukan pada beberapa browser modern seperti Google Chrome dan Microsoft Edge untuk memastikan tampilan dan fungsi sistem berjalan dengan baik.

Jenis Pengujian	Deskripsi	Hasil
Pengujian Fitur	Pengujian dilakukan pada fitur listening, reading, speaking, timer, audio player, login, dan dashboard assessment	Seluruh fitur berjalan sesuai fungsi
Responsive Design	Pengujian tampilan pada desktop, tablet, dan mobile	Tampilan website responsif dan mudah digunakan
Browser Compatibility	Pengujian pada browser Google Chrome dan Microsoft Edge	Website berjalan dengan baik pada browser modern
Integrasi API	Pengujian koneksi frontend dengan backend API	Pengambilan dan penyimpanan data berjalan dengan baik
Pengujian Audio Player	Pengujian fitur pemutaran audio listening	Audio dapat diputar dengan normal
Pengujian Timer	Pengujian sistem countdown waktu assessment	Timer berjalan otomatis sesuai durasi
Pengujian Navigasi	Pengujian perpindahan antar halaman website	Navigasi berjalan lancar tanpa error

4.4. Hasil Kuesioner Pengguna

Data kuesioner dianalisis menggunakan metode skala Likert untuk mengetahui tingkat

usability website yang dikembangkan. Kuesioner diberikan kepada 211 responden, di mana setiap responden menjawab 18 pertanyaan terkait tampilan antarmuka, kemudahan penggunaan, navigasi sistem, dan pengalaman pengguna saat menggunakan website assessment bahasa Inggris. Setiap jawaban responden memiliki nilai 1–5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Perhitungan persentase dilakukan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Skor maksimum diperoleh dari jumlah seluruh jawaban dikalikan dengan nilai tertinggi skala Likert. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh persentase sebesar: 75,25%

Persentase	Kategori
0% – 19,99%	Sangat Tidak Baik
20% – 39,99%	Tidak Baik
40% – 59,99%	Cukup
60% – 79,99%	Baik
80% – 100%	Sangat Baik

Hasil tersebut termasuk dalam kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa website assessment bahasa Inggris yang dikembangkan memiliki tingkat usability dan pengalaman pengguna yang baik.

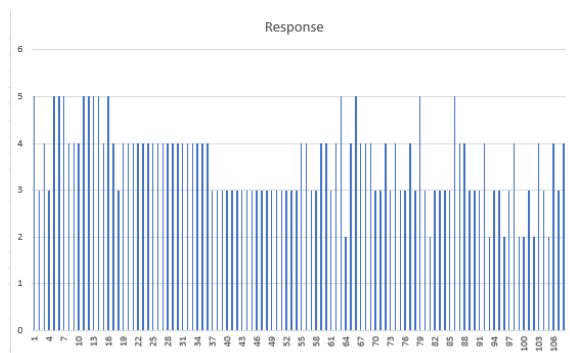
4.5. Pembahasan

Hasil implementasi frontend menunjukkan bahwa website assessment bahasa Inggris berhasil dikembangkan sesuai dengan desain UI/UX yang telah dibuat sebelumnya pada Figma. Penggunaan desain Figma membantu menjaga konsistensi tampilan antarmuka seperti warna, typography, spacing, dan layout pada setiap halaman website sehingga proses implementasi menjadi lebih terarah.

Penggunaan Next.js membantu proses pengembangan frontend menjadi lebih optimal melalui struktur project yang terorganisir dan proses rendering yang lebih baik. Selain itu, Tailwind CSS mempermudah implementasi

desain karena menggunakan pendekatan utility-first sehingga styling dapat dilakukan dengan lebih cepat dan konsisten sesuai desain Figma.

Selama proses implementasi, terdapat beberapa kendala seperti penyesuaian responsive layout pada berbagai ukuran perangkat dan sinkronisasi tampilan frontend dengan data dari backend API. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengujian responsive dan penyesuaian komponen frontend secara bertahap.



Berdasarkan hasil pengujian dan kuesioner pengguna seperti pada gambar di atas, website yang dikembangkan memiliki performa dan pengalaman pengguna yang baik. Hal ini ditunjukkan dari tampilan website yang responsif, navigasi yang mudah digunakan, serta fitur assessment yang dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi frontend website English Assessment berdasarkan desain Figma menggunakan Next.js dan Tailwind CSS, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan frontend website English Assessment sesuai desain UI/UX yang dibuat di Figma dengan penerapan reusable components untuk menjaga konsistensi tampilan, mempermudah pemeliharaan, dan mempercepat pengembangan. Pendekatan arsitektur Next.js dan utilitas Tailwind CSS mendukung struktur kode yang rapi, optimisasi aset, dan responsivitas antar-perangkat.
- Semua fitur frontend utama—listening, reading, speaking, timer, audio player, navigasi, dan integrasi API—telah

diimplementasikan dan berfungsi baik pada berbagai perangkat dan browser modern. Pengujian fungsional menunjukkan kompatibilitas dan stabilitas komponen interaktif sehingga platform siap dipakai untuk skenario assessment dasar.

- Berdasarkan analisis kuesioner skala Likert terhadap 211 responden, diperoleh skor agregat 75,25% yang termasuk kategori baik, menunjukkan tingkat usability dan kepuasan pengguna yang memuaskan. Namun, terdapat beberapa perbedaan fidelity minor antara prototipe Figma dan implementasi akhir pada ukuran layar tertentu serta kebutuhan optimasi performa pada kondisi jaringan terbatas.
- Saran pengembangan sistem meliputi: penambahan fitur real-time assessment dan monitoring peserta untuk mendukung pengawasan ujian; pengembangan modul analitik otomatis untuk pelaporan hasil; optimasi performa frontend (lazy loading media, optimisasi bundle, caching, CDN); perbaikan fidelity desain pada perangkat bermasalah melalui pengujian responsif tambahan; serta integrasi dengan backend yang lebih kompleks (manajemen pengguna skala besar, keamanan, penyimpanan rekaman audio). Pemeliharaan rutin dan pembaruan teknologi juga disarankan untuk menjaga kestabilan dan kesesuaian sistem dengan perkembangan kebutuhan pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada Universitas Amikom Purwokerto, dosen pembimbing, serta seluruh pihak yang telah mendukung jalannya penelitian ini. Terima kasih khusus ditujukan atas bantuan dalam proses validasi ahli (expert judgment), penyediaan fasilitas, serta dukungan administratif maupun teknis. Kontribusi tersebut sangat berarti bagi kelancaran riset, pengolahan data, hingga penyelesaian artikel jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Tjoen Purnomohadi Sutedjo, E. Pramana, and T. Surabaya, "FACTORS INFLUENCING STUDENTS' INTENTION TO ADOPT E-LEARNING WITH EXTENDED UTAUT FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT SISWA UNTUK MENGADOPSI E-LEARNING DENGAN UTAUT YANG DIPERLUAS".
- [2] M. W. Iqbal, K. Shinan, S. R. S. Rafique, A. Alourani, M. U. Ashraf, and N. Z. A. Rahim, "Usability and optimization of online apps in user's contex," *PeerJ Comput. Sci.*, vol. 10, 2024, doi: 10.7717/PEERJ-CS.2561.
- [3] J. Ara and C. Sik-Lanyi, "Automated evaluation of accessibility issues of webpage content: tool and evaluation," *Sci. Rep.*, vol. 15, no. 1, Dec. 2025, doi: 10.1038/s41598-025-92192-5.
- [4] "Development and Application of Web-based Machine Learning Program for Automated Assessment Model Generation," *Institute of Brain-based Education Korea National University of Education*, vol. 12, no. 4, 2022, doi: 10.31216/bdl.20220034.
- [5] S. Ikhvan *et al.*, "Frontend Implementation on EngVenture Application at IntSys Research Lab," 2025. [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- [6] Y. Gui *et al.*, "FIGMA2CODE: AUTOMATING MULTIMODAL DESIGN TO CODE IN THE WILD."
- [7] K. Fajri and M. S. Amin, "PENERAPAN METODE USER-CENTERED DESIGN (UCD) DALAM PERANCANGAN UI&UX PADA PLATFORM ENGLISH ASSESSMENT BERBASIS WEB." [Online]. Available: <http://ejournal.stmik-time.ac.id>
- [8] D. C. P. Yuda, A. S. Y. Irawan, and E. H. Nurkifli, "RANCANG BANGUN SISTEM POINT OF SALES BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA PERCETAKAN RADJAWALI DIGITAL PRINTING," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4773.
- [9] W. I. Rahayu, J. Mutiara Bintang, and D. A. Pramana, "IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL PADA PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PENDAFTARAN PROGRAMMING COURSE ROBLOX," 2023.
- [10] S. Ramadhani and R. Hidayati, "Analisis Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi Figma dalam Desain UI/UX dengan Pendekatan End-User Computing Satisfaction (EUCS)," *Digital Transformation Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 1132–1139, Jan. 2025, doi: 10.47709/digitech.v4i2.5292.
- [11] M. Izzuddin, N. C. Wibowo, and E. D. Wahyuni, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RUANG RAPAT PADA PT XYZ MENGGUNAKAN JAVASCRIPT," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6305.
- [12] R. Yuniz Teresya, M. L. Al Ghiffary, and I. Hartami Santi, "Implementasi Website Pemesanan Tiket Konser Online dengan Framework Next.js," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 16, no. 2, pp. 58–64, Jan. 2026, doi: 10.36382/jti-tki.v16i2.577.
- [13] S. Azhariyah and M. Mukhlis, "Framework CSS: Tailwind CSS Untuk Front-End Website Store PT. XYZ." [Online]. Available: <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/JI>
- [14] Y. Sri Rahayu *et al.*, "IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MOBILE E-DISARPUS," 2024.
- [15] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, "Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, Dec. 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.