

REDESIGN APLIKASI SAMSAT MOBILE JAWA BARAT (SAMBARA) MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN (UCD)

¹Diki Alawi Nurfalih, ²Meriska Defriani, ³Imam Maruf Nugroho

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana

E-mail: ¹dikialawi35@wastukencana.ac.id ²meriska@wastukencana.ac.id ;

³imam.ma@wastukencana.ac.id

ABSTRACT

SAMBARA or Samat Mobile Jawa Barat is an application designed to make it easier for people to carry out their obligations as citizens, namely paying vehicle taxes, not only that, in the application there is information about the Mobile Samsat schedule, ownership protection, and other menus related to vehicles. In the use of user experience (UX) applications and the appearance of the interface (UI) is one of the factors that affect the success or failure of the e-government system itself, questionnaires are distributed using the System Usability Scale (SUS) and Usability testing methods to determine the level of usability of the application and the problems experienced by users. There are problems experienced by users when using the SAMBARA application including not appearing samling schedule, not getting a payment code to continue payment, and there is an icon that is too small on the samling info menu. This study aims to help SAMBARA application users to be more comfortable when used, In this study using the User Centered Design (UCD) method which is used as a redesign of the user interface and user experience, and System Usability Scale (SUS) as an initial usability test. This research resulted in a new SAMBARA application display and obtained an average result of SUS 74.83 and classified as grade scale B and acceptable to users.

Keywords: SAMBARA, User Centered Design, System Usability Scale, UI/UX Design, Figma.

ABSTRAK

SAMBARA atau Samat Mobile Jawa Barat adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk mempermudah masyarakat dalam melaksanakan kewajibannya sebagai warga negara yaitu membayar pajak kendaraan, tidak hanya itu, dalam aplikasi tersebut terdapat info mengenai jadwal Samsat Keliling, Proteksi kepemilikan, dan menu lain yang berkaitan dengan kendaraan. Dalam penggunaan aplikasi pengalaman pengguna atau user experience (UX) dan tampilan antarmuka atau user interface (UI) menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan sistem e-government itu sendiri, Maka dilakukan penyebaran kuesioner menggunakan metode System usability Scale (SUS) dan Usability testing untuk mengetahui tingkat kegunaan aplikasi tersebut dan permasalahan yang dialami pengguna. Didapatkan permasalahan yang dialami oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi SAMBARA diantaranya tidak muncul jadwal samling, tidak mendapatkan kode bayar untuk melanjutkan pembayaran, dan terdapat ikon yang terlalu kecil pada menu info samling. Penelitian ini bertujuan untuk membantu pengguna aplikasi SAMBARA supaya lebih nyaman ketika digunakan, Pada penelitian ini menggunakan metode User Centered Design (UCD) yang digunakan sebagai perancangan ulang user interface dan user experience, dan System Usability Scale (SUS) sebagai uji usability awal. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah tampilan aplikasi SAMBARA yang baru dan mendapatkan hasil rata – rata SUS 74,83 dan tergolong grade scale B dan dapat diterima oleh pengguna.

Kata Kunci : *SAMBARA, User Centered Design, System Usability Scale, UI/UX Design, Figma.*

PENDAHULUAN

Provinsi Jawa Barat adalah salah satu provinsi yang dimana pemerintahnya memanfaatkan teknologi untuk mendukung dan membantu terlaksananya program kerja pemerintahan Jawa Barat. Selain itu untuk meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat, pemerintah Jawa Barat mengeluarkan sebuah aplikasi yaitu SAMBARA (*Samsat Mobile Jawa Barat*). SAMBARA adalah sebuah aplikasi untuk mempermudah

masyarakat dalam melaksanakan kewajibannya sebagai warga negara yaitu membayar pajak kendaraan, tidak hanya itu, dalam aplikasi tersebut terdapat info mengenai jadwal Samsat Keliling di seluruh kabupaten dan kota yang ada di Jawa Barat. Pengguna aplikasi SAMBARA tersebar diseluruh Provinsi Jawa Barat dan tentunya dari berbagai kalangan usia, sehingga aplikasi SAMBARA harus memiliki tampilan yang praktis dan *User Friendly*. Dalam penggunaan aplikasi pengalaman

pengguna atau user experience (UX) dan tampilan antarmuka atau user interface (UI) menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan sistem *e-government* itu sendiri. Karena nantinya sistem tersebut akan digunakan oleh masyarakat dengan latar belakang yang berbeda-beda [1]. Setelah melakukan kuesioner dengan metode

System Usability Scale (SUS), dan diisi oleh 15 orang baik itu pengguna maupun yang pernah menggunakan aplikasi SAMBARA, didapatkan total nilai keseluruhan 55.66 dengan *Grade Scale* (D) yang menyatakan bahwa aplikasi tersebut memiliki kekurangan, mulai dari segi tampilan antar muka, diantaranya pada icon pencarian yang terlalu kecil sehingga dari kalangan usia lanjut seringkali tidak terlihat, terdapat penempatan menu yang terkesan berulang, dan beberapa pengguna harus membiasakan terlebih dahulu dalam menggunakan aplikasi SAMBARA.

Untuk mengetahui Aplikasi SAMBARA baik atau tidaknya, Penggunaan metode *System Usability Scale* (SUS) digunakan sebagai tahap pengujian usability awal karena dalam

melakukan pengujian lebih menekankan prespektif pengguna akhir sehingga hasil evaluasi akan lebih sesuai dengan keadaan nyata [2]. Tidak cukup dengan data dari kuesioner, setelah melakukan observasi dengan melihat perbandingan rating aplikasi yang serupa dari *Play Store*, Sambara memiliki rating yang rendah jika dibandingkan dengan aplikasi sejenisnya yaitu dengan rating 3,2. Berdasarkan permasalahan diatas, dibutuhkannya Redesign aplikasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memperbaharui tampilan yang terkesan kurang bagi pengguna. Redesign Aplikasi dapat menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), *Design Thinking*, *Lean UX* dan ada beberapa lagi metode yang dapat digunakan, namun pada penelitian kali ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dikarenakan perancangan dengan UCD akan sangat memudahkan desainer untuk melakukan desain dan proses evaluasi secara iteratif [3].

KAJIAN PUSTAKA

Redesain adalah sebuah aktivitas melakukan perubahan pembaharuan dengan berpatokan dari wujud desain yang lama diubah menjadi baru,

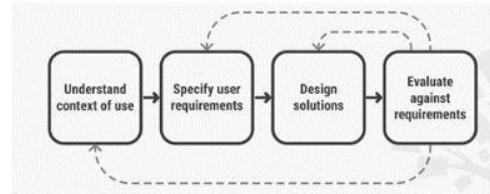
sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan [4].

User Centered Design (UCD) adalah sebuah teknik perancangan desain yang berfokuskan pada kebutuhan user. Desain aplikasi dan website yang dirancangan dengan landasan metode UCD ini bertujuan untuk memaksimalkan fokus pikiran pada kebutuhan pengguna. Sehingga manfaat yang diperoleh dari metode UCD ini yaitu user tidak perlu mengubah perilaku untuk menyesuaikan pikiran dengan desain yang dibuat oleh desainer, Akan tetapi desainer yang akan merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [5].

System Usability Scale (SUS) adalah metode berbasis kuesioner yang dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana kegunaan suatu sistem dari pandangan subyektif pengguna [6].

METODE / ANALISIS

PERANCANGAN



Gambar 1 Metode Penelitian

User Centered Design (UCD) adalah sebuah teknik perancangan desain yang berfokuskan pada kebutuhan user. Desain aplikasi dan website yang dirancangan dengan landasan metode UCD ini bertujuan untuk memaksimalkan fokus pikiran pada kebutuhan pengguna. Sehingga manfaat yang diperoleh dari metode UCD ini yaitu user tidak perlu mengubah perilaku untuk menyesuaikan pikiran dengan desain yang dibuat oleh desainer, Akan tetapi desainer yang akan merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Terdapat 4 tahapan pada metode ini diantaranya

1. *Understand Context of User*

Pada tahap pertama ini perancang sistem harus mengerti mengenai bagaimana cara penggunaan dari sistem seperti contoh perancang sistem dapat mengetahui siapa saja yang

akan menggunakan aplikasi, apa kegunaan aplikasi tersebut, dan pada situasi dan dalam kondisi apa pengguna akan menggunakan aplikasi yang akan dirancang.

2. *Specify User Requirements*

Pada proses ini perancangan sistem harus bisa menentukan secara detail hal yang dibutuhkan dari pengguna dan apa tujuannya.

3. *Design Solutions*

Pada proses ini, perancang sistem harus sudah bergerak untuk mencari solusi dari permasalahan pengguna dan diterapkan dalam desain diawali dari konsep kasar, prototipe, hingga desain final.

4. *Evaluation Against Requirements*

Evaluasi bertujuan untuk menguji seberapa jauh desain yang telah dibuat dengan kebutuhan user dengan melibatkan beberapa user untuk mengikuti proses awal hingga akhir dari prototipe.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil dari penelitian dan perancangan yang telah dilakukan

1. *Understand Context of Use*

Pada tahap ini dilakukan Penyebaran kuesioner menggunakan metode *System Usability Scale* dan *Usability Testing* menggunakan teknik *Performance Measurement* dan *Retrospective Think Aloud* (RTA) untuk mengetahui kepuasan dan kendala pengguna ketika menggunakan aplikasi SAMBARA.

Berikut merupakan tabel hasil dari kuesioner yang telah disebarakan kepada 15 responden.

Tabel 1 Hasil responden metode SUS

NO	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total
1	4	3	4	4	4	3	5	3	3	5	22
2	4	2	4	3	4	3	3	3	3	4	23
3	3	4	1	5	4	4	2	4	2	4	11
4	4	3	4	2	5	3	4	3	5	4	27
5	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	21
6	4	2	4	4	4	3	3	2	3	2	25
7	5	4	3	5	5	4	4	1	5	1	27
8	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	18
9	3	2	4	1	4	2	4	2	4	3	29
10	4	2	2	3	4	3	2	5	2	5	16
11	2	5	2	5	2	1	2	4	1	3	11
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
13	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4	28
14	4	1	4	4	4	4	4	2	4	2	27
15	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	29

Setelah dilakukan perhitungan, didapatkan nilai total sebesar 55.66 yang dimana jika dilihat dari parameter SUS, aplikasi SAMABARA berada pada *grade scale* (D).

Pada tahap *Usablity Testing* menggunakan teknik *Performance Measurement* dan *Retrospective Think Aloud* (RTA). Berikut Tabel task/tugas yang akan dijalankan oleh 10 responden yang dimana dikelompokan menjadi dua kategori yaitu, lima responden kategori pemula adalah masyarakat umum yang tidak terbiasa menggunakan aplikasi mobile, dan lima responden kategori trampil adalah generasi millennials dan terbiasa menggunakan aplikasi mobile. Pembagian kategori dilakukan untuk melihat bagaimana penilaian aplikasi sudut pandang yang berbeda. Berikut merupakan tabel pertanyaan dan hasil usability testing menggunakan teknik *Performance Measurement* dan *Retrospective Think Aloud* (RTA)

Tabel 2 Task/Tugas Pengujian

No	Task/Tugas
1.	Buka aplikasi SAMBARA dan perhatikan menu yang ada
2.	Buka menu Informasi PKB (pajak kendaraan bermotor) kemudian Inputkan data untuk mengecek info PKB pada menu info PKB.
3	Lakukan simulasi pembayaran PKB

- | | |
|----|--|
| 4 | Buka menu info SAMLING (Samsat Keliling) |
| 5. | Mencari informasi lokasi Samsat. |

Berikut merupakan hasil perhitungan teknik *Performance Measurement* untuk mengetahui tingkat efektifitas dan efisiensi dari aplikasi SAMBARA.

Tabel 3 Hasil data efektifitas pengguna kategori terampil

Responden	Jumlah task yang berhasil dikerjakan	Total Tugas	Berhasil	Rata – Rata Tugas (Berhasil)
RT1	4	5	80%	76%
RT2	3	5	60%	
RT3	4	5	80%	
RT4	4	5	80%	
RT5	4	5	80%	

Rata – rata nilai yang didapat yaitu sebesar 76%. Kemudian hasil dari rata – rata task yang berhasil dilakukan oleh responden pada kategori pemula dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil data efektifitas pengguna kategori pemula

Responden	Jumlah task yang berhasil dikerjakan	Total Tugas	Berhasil	Rata – Rata Tugas (Berhasil)
RP1	3	5	60%	68%
RP2	3	5	60%	
RP3	4	5	80%	
RP4	4	5	80%	
RP5	4	5	80%	

Hasil dari tabel 4 menunjukkan *task* yang berhasil dikerjakan oleh 5 responden untuk kategori pemula mendapatkan rata rata nilai sebesar 68%.

Pada tahap kedua penggunaan teknik *Performance Measurement* yaitu mengukur efisiensi dari aplikasi SAMBARA. Hasil rata rata waktu pengerjaan *task* yang dilakukan oleh responden pada kategori terampil dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5 Hasil data efisiensi pengguna kategori terampil

Task Scenario	Responden					Rata-rata Waktu (Detik)
	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	
1	20	22	18	25	21	21,2
2	32	35	30	30	31	31,6
3	60	50	70	70	65	63
4	18	18	15	17	18	17,2
5	6	5	5	7	4	5,4
Rata-rata						27,68

Pada tabel tersebut diketahui bahwa rata rata waktu pengerjaan *task* bagi setiap responden kategori terampil yaitu 27,68 detik.

Tabel 6 Hasil data efisiensi pengguna kategori pemula

Task Scenario	Responden					Rata-rata Waktu (Detik)
	RP1	RP2	RP3	RP4	RP5	
1	22	25	20	22	21	22
2	30	35	33	35	33	33,2
3	100	120	80	85	90	95
4	22	22	20	25	21	22
5	8	10	8	10	9	9
Rata-rata						36,24

Hasil yang terdapat pada tabel 6 dapat diketahui bahwa rata rata waktu pengerjaan *task* bagi setiap responden kategori terampil yaitu 36,24 detik.

Selanjutnya setelah menggunakan teknik *Performance Measurement* yaitu menggunakan teknik *Retrospective Think Aloud* yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi SAMBARA.

Tabel 7 Hasil data *Retrospective Think Aloud*

No	Masalah
1.	Pilhan pembayaran terdapat pada menu terpisah, jadi setelah mendapatkan kode bayar, metode bayar tidak terdapat pada halaman yang sama.
2.	Ketika mau liat jadwal samling, jadwalnya tidak muncul.
3	Tidak munculnya form registrasi untuk melakukan pembayaran pajak.
4	Ada icon untuk pencarian tapi bentuknya sangat kecil pada halaman info SAMLING.
5.	Masih bingung ketika melakukan pembayaran, pas klik menu pembayaran di arahkan langsung ke metode bayar, sedangkan cara dapat kode bayar tidak tahu.

2. Specify User Requirements

Tahap ini dilakukan analisis identifikasi kebutuhan pengguna berdasarkan hasil dari wawancara, *usability testing* menggunakan teknik *Performance Measurement* dan *Retrospective Think Aloud* yang kemudian akan dibuat dalam bentuk *user persona*.

Dari hasil data teknik *Performance Measurement* dan *Retrospective Think Aloud* dibuatlah *User Persona* dengan berdasarkan data real pengguna yang didapatkan dari hasil *usability testing*.



Goals

Bisa melakukan pengecekan SAMLING di aplikasi SAMBARA dan aplikasi tersebut bisa berjalan semestinya, ada beberapa fungsionalitas yang terkadang error

Frustration

ada beberapa fitur yang tidak bisa dijalankan, salah satunya fitur SAMLING yang tidak muncul ketika mengklik tombol jadwal SAMLING

Need

Jadwal SAMLING, fungsionalitas

Gambar 2 User Persona

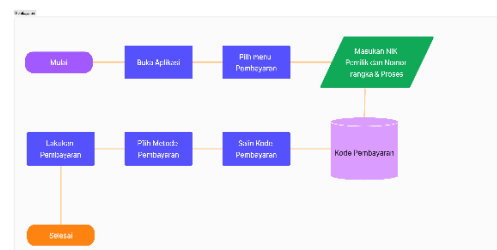
Berdasarkan *User Persona* diatas dan hasil dari *Retrospective Think Aloud*

didapatkan data kebutuhan pengguna pada tabel 6.

Tabel 8 Spesifikasi kebutuhan pengguna

Needs	Requirement
1. Pengguna dapat mendapatkan kode bayar dengan mudah	1. Menambahkan fitur registrasi 2. Menambahkan info jadwal Samsat Keliling
2. Pengguna dapat melihat jadwal Samsat Keliling dengan mudah	3. Menggabungkan antara menu metode pembayaran dan kode pembayaran
3. Form registrasi untuk melakukan pembayaran pajak kendaraan	4. Menjadikan tampilan aplikasi SAMBARA lebih menarik dari sebelumnya
4. Tampilan yang menarik	

Dari data kebutuhan pengguna dan *user persona* dibuatlah *user flow* yang sesuai dengan saran pengguna

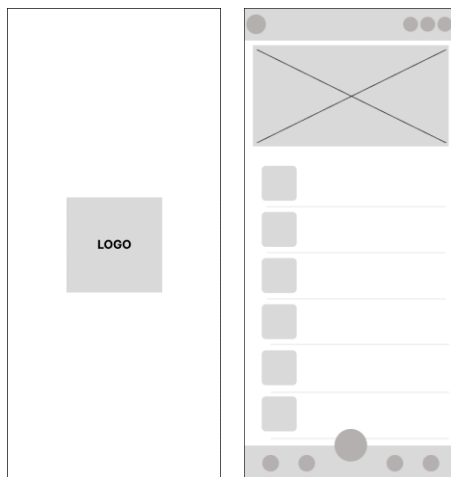


Gambar 3 User Flow

3. Design Solutions

Pada tahap ini dilakukan Perancangan *User Interface* mulai dari *Low Fidelity* dalam bentuk *Wireframe* dan *High Fidelity* dalam bentuk *UI Design*. Perancangan tersebut menggunakan *tools* Figma.

peneliti membuat rancangan *wireframe* sebagai gambaran awal dalam pembuatan *prototype* atau bisa disebut juga sebagai *low fidelity*.



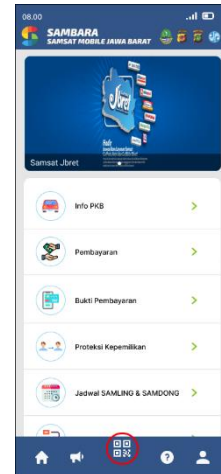
Gambar 4 Wireframe

Setelah merancang *wireframe* kemudian dibuatlah *UI Design* yang sesuai dengan perancangan awal sebelumnya

Desain Lama

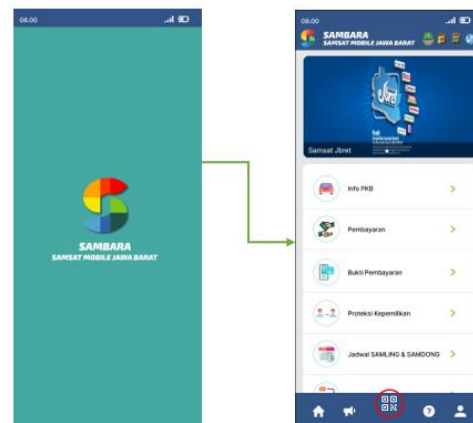


Desain Baru



Gambar 5 UI Design

Setelah *UI Design* sudah dibuat, selanjutnya pembuatan *prototype* aplikasi



Gambar 6 Prototype

4. Evaluation Against Requirements

Pada tahap ini dilakukan evaluasi pada desain dan *prototype* yang telah dirancang sebelumnya. Evaluasi ini dilakukan kepada responden untuk

mengukur usability, efektifitas dan efisiensi terhadap hasil perancangan ini.

Berikut merupakan tabel hasil dari kuesioner pengujian akhir yang telah disebarakan kepada 15 responden yang sama pada tahap uji usability awal sebelumnya.

Tabel 9 Hasil responden metode SUS tahap evaluasi

NO	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total
1	4	2	5	2	5	1	5	2	4	2	34
2	5	2	4	1	5	2	4	2	5	1	35
3	5	1	5	3	4	2	4	2	4	2	32
4	4	2	4	1	5	2	4	2	4	3	31
5	4	2	4	1	3	2	4	2	4	2	30
6	4	2	4	2	4	1	4	2	4	2	31
7	5	3	3	2	5	2	4	1	5	3	31
8	3	3	3	2	3	2	4	3	4	3	24
9	3	2	4	1	4	2	4	2	4	2	30
10	4	2	3	2	4	3	4	2	5	4	27
11	4	2	3	2	4	3	4	2	3	3	26
12	4	2	4	1	4	2	4	3	3	3	28
13	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30
14	4	1	4	2	4	2	4	2	4	2	31
15	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	29

Dari data tersebut kemudian dilakukan perhitungan, didapatkan nilai dari pengujian yang kedua setelah dilakukan *redesign* yaitu dengan total sebesar 74.83 yang dimana jika dilihat dari parameter SUS, aplikasi SAMABARA berada pada *grade scale* (B), dimana sebelumnya berada pada *grade scale* (D) dengan total nilai 55.66.

Selanjutnya tahapan *usability testing* terhadap desain baru yang dirancang peneliti menggunakan task/tugas dan teknik yang sama seperti tahap pengujian awal. Berikut

merupakan hasil perhitungan teknik *Performance Measurement* untuk mengetahui tingkat efektifitas dan efisiensi dari desain yang telah di rancang oleh peneliti.

Tabel 10 Hasil data efektifitas pengguna kategori terampil

Responden	Jumlah task yang berhasil dikerjakan	Total Tugas	Berhasil	Rata - Rata Tugas (Berhasil)
RT1	5	5	100%	100%
RT2	5	5	100%	
RT3	5	5	100%	
RT4	5	5	100%	
RT5	5	5	100%	

Dari tabel tersebut terlihat data efektifitas responden kategori trampil sebesar 100%. Untuk data responden kategori pemula dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11 Hasil data efektifitas pengguna kategori pemula

Responden	Jumlah task yang berhasil dikerjakan	Total Tugas	Berhasil	Rata - Rata Tugas (Berhasil)
RP1	5	5	100%	100%
RP2	5	5	100%	
RP3	5	5	100%	
RP4	5	5	100%	
RP5	5	5	100%	

Hasil dari tabel 11 menunjukkan task yang berhasil dikerjakan oleh 5 reponden untuk kategori pemula

mendapatkan rata rata nilai sebesar 100%.

Setelah data efektifitas didapatkan selanjutnya mengukur efisiensi desain yang telah dirancang.

Tabel 12 Hasil data efisiensi pengguna kategori trampil

Task Scenario	Responden					Rata-rata Waktu (Detik)
	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	
1	15	13	10	7	12	11,4
2	20	15	18	22	23	19,6
3	16	20	18	19	22	19
4	11	13	10	7	9	10
5	5	6	4	5	5	5
Rata-rata						13

Hasil yang terdapat pada tabel 12 dapat diketahui bahwa rata rata waktu pengerjaan task bagi setiap responden kategori terampil yaitu 13 detik.

Tabel 13 Hasil data efisiensi pengguna kategori pemula

Task Scenario	Responden					Rata-rata Waktu (Detik)
	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	
1	10	8	12	11	8	9,8
2	19	20	17	15	21	18,4
3	22	24	20	19	22	21,4
4	9	10	7	8	8	8,4
5	8	5	4	4	5	5,2
Rata-rata						12,4

Hasil yang terdapat pada tabel 13 dapat diketahui bahwa rata rata waktu pengerjaan task bagi setiap responden kategori terampil yaitu 12,4 detik.

Berdasarkan pengujian yang dilakukan untuk mengevaluasi tampilan

yang sudah dirancang oleh peneliti, didapatkan nilai efektifitas responden kategori Trampil dan pemula dengan total rata rata keduanya yaitu 100%, dalam artian perancangan yang dibuat sudah sangat efektif, kemudian untuk nilai efisiensi responden kaategori trampil dan pemula didapatkan nilai rata rata waktu pengerjaan yaitu 13 detik untuk kategori trampil dan 12,64 detik untuk kategori pemula, maka perancangan yang dibuat sudah sangat efisien baik itu pengguna dalam kategori pemula maupun trampil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode User Centered Design untuk Redesign aplikasi SAMBARA (Samsat Mobile Jawa Barat) mulai dari tahap Understanding Context of Use sampai dengan tahap Evaluation Againts Requirements didapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna. Kemudia pada tahap Evaluation Againts Requirements dilakukan dengan metode System Usability Scale dan didapatkan nilai

keseluruhan yaitu 74,83 dengan grade scale B (Good) yang dimana sebelumnya berada pada grade scale (D) dengan total nilai 55.66.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. N. Yastin, H. B. Suseno, and V. Arifin, "Evaluasi Dan Perbaikan Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Mobile Siaran Tangsel Menggunakan Metode Goal Direct Design (Gdd)," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 2, pp. 157–170, 2021, doi: 10.15408/jti.v13i2.18479.
- [2] S. F. Novitasari, Y. T. Mursityo, and A. N. Rusydi, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Ueq)," *J. Sist. Informasi, Teknol. Informasi, dan Edukasi Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 57–63, 2020, doi: 10.25126/justsi.v1i2.9.
- [3] Fabiana Meijon Fadul, "Studi Perbandingan Metodologi Ui/Ux (Studi," vol. 2, no. 4, pp. 292–301, 2019.
- [4] W. Marta, "Redesign Website SMK SMTI Padang," *Judikatif J. Desain Komun. Kreat.*, vol. 1, no. 2, pp. 29–34, 2019, doi: 10.35134/judikatif.v1i2.27.
- [5] M. B. A. Wang and E. Erandaru, "Studi Perbandingan Teori Dan Praktek Perancangan Ui/Ux Saat Internship Di Atdawn," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 121, p. 9, 2022.
- [6] M. Defriani, M. G. Resmi, and I. Jaelani, "Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (SUS) Pada Situs Web STT Wastukencana," *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 30–39, 2021, doi: 10.31539/intecom.v4i1.2072.