

## PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMINJAMAN BUKU DI AMIKOM SURAKARTA MENGUNAKAN METODE UCD

Muhammad Daffa<sup>1</sup>, Fuad Ariq<sup>2</sup>, Raka Aryaditya  
Putratama<sup>3</sup>, Indrawan Ady Saputro<sup>4</sup>.

Program Studi S1 informatika, STMIK AMIKOM  
Surakarta, Sukoharjo, Indonesia

E-mail:

[1muhammad.10244@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:1muhammad.10244@mhs.amikomsolo.ac.id),

[2fuad.10227@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:2fuad.10227@mhs.amikomsolo.ac.id),

[3raka.10245@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:3raka.10245@mhs.amikomsolo.ac.id),

[4indrawanadys@dosen.amikomsolo.ac.id](mailto:4indrawanadys@dosen.amikomsolo.ac.id).

### ABSTRAK

Perpustakaan adalah tempat untuk disimpannya ilmu dan informasi, salah satu peran dan fungsi dari perpustakaan yaitu untuk mendorong kemajuan dan meningkatkan kecerdasan. Perpustakaan Amikom Surakarta memiliki berbagai koleksi buku yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa, tetapi sistem peminjaman buku yang digunakannya saat ini masih bersifat manual. Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk membuat rancangan aplikasi Perpustakaan Amikom Surakarta dengan menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)*. agar sistem yang dirancang dapat berfokus pada pengguna. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah rata-rata skala likert sebesar 4.55 dari 5 pada tampilan antarmuka, lalu pada fitur pencarian mendapatkan 4.52 dari 5, fitur peminjaman mendapatkan 4.41 dari 5, fitur *login* mendapatkan 4.63 dari 5, dan kepuasan pengalaman pengguna mendapatkan 4.44 dari 5. Hasil ini sudah sangat baik yang menandakan rancangan *UI/UX* sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat membantu penelitian terdahulu dan bisa berdampak dalam menciptakan aplikasi yang lebih baik.

### Kata kunci

**Perancangan UI/UX, Aplikasi Perpustakaan, *User-Centered Design (UCD)*.**

### ABSTRACT

*A library is a place where knowledge and information are stored. One of the roles and functions of a library is to encourage progress and enhance intelligence. The Amikom Surakarta Library offers a diverse collection of books that students can utilize; however, its current book lending system is still manual. This study aims to design an application for the Amikom Surakarta Library using the *User-Centered Design (UCD)* method to*

ensure that the system is user-focused. The results of this study indicate an average Likert scale rating of 4.55 out of 5 for the user interface design, 4.52 out of 5 for the search feature, 4.41 out of 5 for the lending feature, 4.63 out of 5 for the login feature, and 4.44 out of 5 for overall user experience satisfaction. These results demonstrate a high level of quality, indicating that the UI/UX design aligns well with user needs. This study is expected to contribute to previous research and have an impact on the development of better applications.

**Keywords**

**UI/UX Design, Library Applications, User-Centered Design (UCD).**

## 1. PENDAHULUAN

Perpustakaan adalah tempat untuk disimpannya ilmu dan informasi, salah satu peran dan fungsi dari perpustakaan yaitu untuk mendorong kemajuan dan meningkatkan kecerdasan (Endarti, 2022). Perpustakaan juga menjadi salah satu sumber daya yang penting untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah (Hermawan et al., 2020). Perpustakaan Amikom Surakarta memiliki berbagai koleksi buku yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa, tetapi sistem peminjaman buku yang digunakannya saat ini masih bersifat manual. Sistem ini memiliki beberapa kelemahan yaitu bergantung pada fisik, jam operasional yang terbatas, dan proses peminjaman yang memiliki banyak prosedur, maka dari itu diperlukan sebuah rancangan untuk sistem yang lebih modern.

Perancangan merupakan proses untuk menjelaskan sesuatu yang nanti akan dibuat dengan menggunakan berbagai teknik termasuk mengenai arsitektur serta detail komponen, perancangan terdiri dari beberapa elemen yang digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Audrilia & Budiman, 2020; Azis et al., 2020). Rancangan *UI/UX* menjadi sangat relevan untuk membantu dalam membuat aplikasi Perpustakaan di Amikom Surakarta. *UI* dan *UX* merupakan singkatan dari *User Interface* dan *User Experience*, yang memiliki arti sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi sistem yang dapat meningkatkan *brand* dari bisnis ataupun perusahaan (Muhyidin et al., 2020). Desain *UI/UX* digunakan untuk mempertimbangkan hal-hal yang dibutuhkan pengguna untuk memastikan pengguna memiliki pengalaman yang baik saat menggunakan aplikasi (Angelina et al., 2022; Ghozali & Bangkalang, 2024).

Aplikasi Perpustakaan Amikom Surakarta akan digunakan oleh mahasiswa dalam meminjam buku, maka dari itu rancangan harus berfokus kepada pengguna. Metode yang akan digunakan dalam membuat rancangan ini yaitu metode *User-Centered Design (UCD)*, *UCD* merupakan metode yang berfokus pada pengguna sebagai pusat dari setiap tahap dalam perancangan, langkah awal dalam *UCD* yaitu pemahaman yang mendalam terhadap konteks penggunaan yang melibatkan interaksi secara langsung dengan pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan (Kumoro & Ardhana, 2023; Luthfiyah Ramadhan et al., 2021).

Untuk memastikan desain rancangan sesuai dengan kebutuhan pengguna, perlu adanya evaluasi untuk mengukur pengalaman pengguna. Metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*, *UEQ* merupakan salah satu alat yang dapat mengukur pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem, karena dapat menghasilkan pengukuran menyeluruh terkait dengan pengalaman pengguna. Pengukuran *UEQ* juga dianggap dapat menghasilkan keuntungan yang lebih besar (Novitasari et al., 2020; Putra et al., 2023).

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk membuat rancangan aplikasi Perpustakaan Amikom Surakarta dengan menggunakan metode *UCD* agar sistem yang dirancang dapat

berfokus pada pengguna. Lalu agar peneliti dapat menilai pengalaman pengguna dalam menggunakan rancangan sistem, metode *UEQ* akan digunakan untuk menilai kepuasan pengalaman pengguna dalam menggunakan rancangan aplikasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki layanan perpustakaan di Amikom Surakarta dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam peminjaman buku.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bagian ini akan membahas tentang penelitian UI/UX yang telah dibuat untuk membuat rancangan aplikasi peminjaman buku menggunakan beberapa metode sebagai perbandingan untuk penelitian saat ini yang dibuat menggunakan metode User-Centered Design.

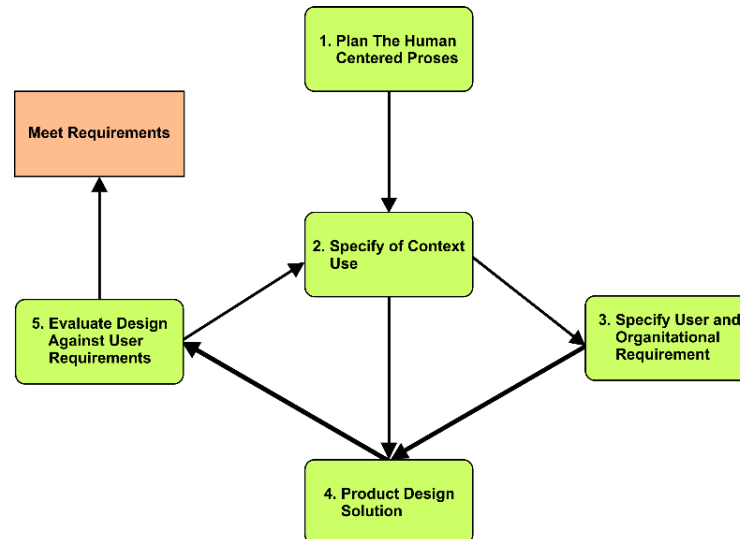
Pada penelitian yang dilakukan oleh (Ravelino & Susetyo, 2023) menggunakan metode UCD dalam perancangan UI/UX yang menghasilkan *learnability* 65%, *memorability* 50%, *satisfaction* 70% dan *efficiency* 55%. Lalu pada penelitian (Anwar et al., 2022) perancangan menggunakan metode Use Case, Diagram, dan Sequence Diagram, namun pada penelitian ini tidak ada model evaluasi sehingga tidak ada data mengenai respon pengguna terhadap desain yang dibuat.

Penelitian terdahulu yang dilakukan (Ghozali & Bangkalang, 2024) metode yang digunakan dalam perancangan UI/UX adalah Design Thinking, dengan memanfaatkan 127 responden sebagai penguji dengan menggunakan Single Ease Question (SEQ) sebagai metode pengujian sehingga menghasilkan nilai 6,4 dari skala 7. Lalu ada penelitian lain yang menggunakan metode yang sama adalah di Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma yang menghasilkan nilai 6,7 dari skala 7 (Risyda et al., 2025).

Pada penelitian (Siwu et al., 2024) yang dilakukan pada Universitas Sam Ratulangi dengan menggunakan metode User-Centered Design memperoleh nilai *effectiveness* (94%), *efficiency* sebesar (91,3%), dan *satisfaction* (75) dengan adjective rating "Good", dengan System Usability Scale (SUS) sebagai pengujiannya. Hasil dari penelitian ini terbatas pada desain antarmuka aplikasi mobile, sehingga dapat dikembangkan ke tampilan website yang dapat dijalankan pada desktop.

Penelitian oleh (Marupa et al., 2022) pada perpustakaan SMA Negeri 131 Jakarta menggunakan metode User-Centered Design menghasilkan tingkat persentase sampai 100% dalam testing desain prototype menggunakan tools Maze, namun responden yang diuji hanya 15 pengguna. Hasil penelitian-penelitian di atas sudah cukup baik, tetapi ruang untuk perbaikan masih ada. Sehingga pada penelitian ini akan menggunakan Perpustakaan Amikom Surakarta sebagai objek untuk perancangan UI/UX aplikasi peminjaman buku dengan menggunakan metode UCD, agar sistem peminjaman menjadi lebih efektif dan efisien.

### 3. METODE PENELITIAN



**Gambar 1. Alur Metode User-Centered Design**

Metode yang akan digunakan dalam perancangan UI/UX pada aplikasi Perpustakaan Amikom Surakarta adalah metode User-Centered Design (UCD), metode ini memiliki keunggulan untuk memastikan setiap tahap dalam pengembangan aplikasi dapat berpusat pada kenyamanan dan kebutuhan pengguna (Hapsari et al., 2024; Wardhana et al., 2024). Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1, dalam perancangan UI/UX menggunakan metode UCD ada 5 tahapan yang harus dilakukan (Grizelda & Septiani, 2020; Pratama & Arifin, 2022), yaitu:

- a. Plan The Human Process  
Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan dengan cara diskusi untuk merancang sistem yang berpusat pada penggunaannya. Proyek ini akan melibatkan pengguna dari awal hingga akhir.
- b. Specify of Context Use  
Pada tahap ini peneliti harus mengidentifikasi pengguna yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini. Tahap ini digunakan untuk memahami bagaimana pengguna akan menggunakan aplikasi, dengan cara melakukan pengamatan terhadap karakteristik pengguna yang akan menggunakan aplikasi.
- c. Specify User and Organizational Requirement  
Pada tahap ini peneliti akan melakukan proses identifikasi kebutuhan pengguna dengan cara wawancara dengan pengguna. Proses ini diperlukan untuk mengumpulkan data dari pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Hasil dari tahap ini adalah gambaran desain yang dibutuhkan oleh pengguna.
- d. Product Design Solution  
Pada tahap ini proses perancangan solusi desain mulai dibuat. Desain dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna.
- e. Evaluate Design against User Requirements  
Tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi terhadap desain yang telah dirancang. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui bahwa hasil desain yang dirancang sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Metode yang digunakan dalam merancang aplikasi Perpustakaan Amikom ini adalah metode UCD. Metode ini memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

##### **4.1 Plan The Human Process**

Pada rancangan sistem ini, peneliti mendapatkan data melalui pengamatan terhadap mahasiswa yang meminjam buku di Perpustakaan Amikom untuk mencari solusi dari kondisi saat ini yang masih menggunakan cara manual dalam proses peminjaman.

##### **4.2 Specify of Context Use**

Sistem peminjaman buku melalui aplikasi yang akan dirancang akan berbasis aplikasi mobile, di mana aplikasi dapat diakses oleh mahasiswa aktif Amikom Surakarta. Pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi pengguna sistem dengan melakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa di perpustakaan untuk memberi gambaran rancangan sistem yang akan dibangun beserta dengan fungsi-fungsinya.

##### **4.3 Specify User and Organizational Requirement**

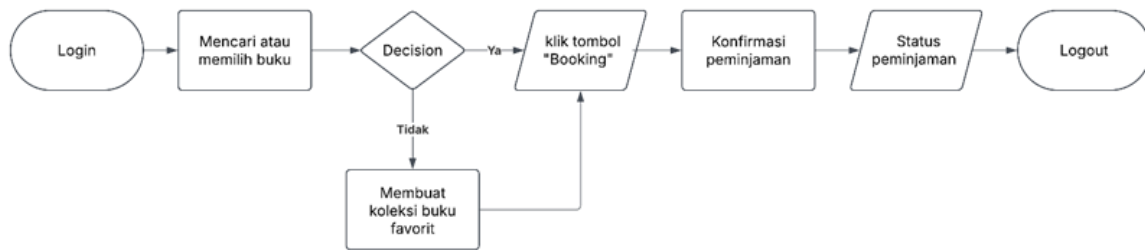
Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan sistem peminjaman buku pada Perpustakaan Amikom Surakarta untuk keperluan pengumpulan data buku yang tersedia di Perpustakaan dan keperluan kebutuhan fungsional rancangan sistem yang akan dibangun.

Analisa Kebutuhan Pengguna:

- a. Pengguna dapat melakukan login
- b. Pengguna dapat melihat koleksi buku
- c. Pengguna dapat mencari buku yang ingin dipinjam
- d. Pengguna dapat meminjam buku melalui aplikasi

##### **4.4 Product Design Solution**

Pada tahap ini dilakukan perancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, yang sebelumnya sudah diidentifikasi dan diamati oleh peneliti. Pengguna akan melihat fungsi tertentu dari aplikasi yang sudah dirancang dan memberikan evaluasi jika ada kekurangan dalam rancangan.



**Gambar 2. Alur UI/UX Aplikasi Perpustakaan Amikom Surakarta**

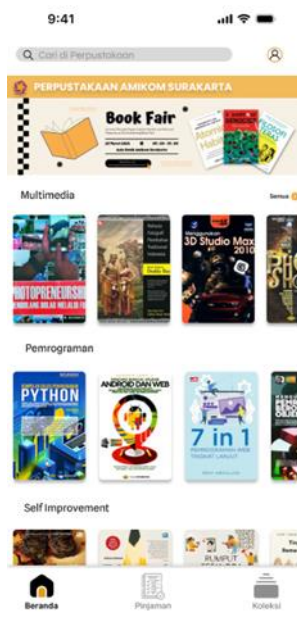
Dapat dilihat pada Gambar 2, alur sistem yang diusulkan pada prototipe aplikasi saat ini berbasis mobile sehingga mengharuskan pengguna login menggunakan nomor induk mahasiswa, kemudian akan ditampilkan beberapa pilihan buku perpustakaan, pengguna dapat mencari dan memilih buku yang diinginkan, apabila pengguna tidak ingin melakukan peminjaman maka buku yang dipilih dapat ditambahkan ke dalam koleksi buku, namun jika pengguna ingin melakukan peminjaman buku, maka dapat langsung mengeklik tombol booking, maka sistem akan melakukan konfirmasi peminjaman melalui staff perpustakaan, kemudian status peminjaman akan keluar apabila telah dikonfirmasi oleh staff perpustakaan, setelah selesai melakukan peminjaman atau menggunakan aplikasi pengguna dapat melakukan logout aplikasi.

- a. **Halaman Login Aplikasi**, tampilan laman login pada aplikasi perpustakaan, yang berisi dua kolom input data yaitu nomor induk mahasiswa dan password yang akan menavigasikan ke halaman selanjutnya, seperti yang terlihat pada Gambar 3.



**Gambar 3. Halaman Login**

- b. **Halaman Beranda Aplikasi**, pada halaman beranda berisi beberapa tampilan buku dengan beberapa fitur yaitu: pencarian, profil, daftar buku, pinjaman, dan koleksi. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4. Halaman Beranda**

- c. **Halaman Pencarian Buku**, fitur pencarian memberikan akses yang memudahkan pengguna untuk mencari buku yang diinginkan, dan menavigasikan ke halaman profil dari buku yang dipilih. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5. Halaman Pencarian**

- d. Halaman Profil Buku, halaman ini memberikan informasi buku yang dipilih oleh pengguna, pada halaman ini terdapat fitur booking yang akan menavigasikan ke halaman peminjaman buku. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 6.



**Gambar 6. Halaman Profil Buku**

- e. Halaman Peminjaman, setelah pengguna menekan tombol “booking” pada halaman profil buku, maka pengguna akan diarahkan ke halaman peminjaman, dan menunggu status peminjaman dikonfirmasi oleh admin perpustakaan. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 7.



**Gambar 7. Halaman Peminjaman**

#### 4.5 Evaluate Design against User Requirements

Tahapan ini merupakan tahapan evaluasi oleh pengguna terhadap rancangan UI/UX yang telah dikerjakan. Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui bahwa rancangan yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

**Tabel 1. Hasil Pengujian**

Pertanyaan	Total Nilai	Jumlah Responden	Rata-rata Skala Likert	Kategori
Aplikasi Perpustakaan Amikom Surakarta memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan	164	36	4.55	Sangat Setuju
Fitur pencarian di aplikasi mempermudah saya menemukan buku atau koleksi yang saya butuhkan	163	36	4.52	Sangat Setuju
Proses peminjaman atau reservasi buku melalui aplikasi berjalan dengan lancar dan efisien	159	36	4.41	Sangat Setuju
Proses <i>login</i> dan akses ke akun pengguna melalui aplikasi sangat mudah	167	36	4.63	Sangat Setuju
Aplikasi ini secara keseluruhan meningkatkan pengalaman saya dalam menggunakan layanan perpustakaan	160	36	4.44	Sangat Setuju

Hasil evaluasi yang tercantum pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rancangan ini memiliki antarmuka yang mudah digunakan dengan menghasilkan rata-rata skala likert sebesar 4.55 dari 5, lalu pada fitur pencarian mendapatkan 4.52 dari 5, fitur peminjaman mendapatkan 4.41 dari 5, fitur login mendapatkan 4.63 dari 5, dan kepuasan pengalaman pengguna mendapatkan 4.44 dari 5. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa rancangan ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan berhasil meningkatkan pengalaman pengguna dalam proses peminjaman buku di Perpustakaan Amikom Surakarta.

## 5. KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk membuat rancangan aplikasi peminjaman buku berbasis mobile di Perpustakaan Amikom Surakarta dengan tujuan untuk mempermudah mahasiswa dalam melakukan peminjaman buku. Perancangan UI/UX dilakukan menggunakan Figma untuk membuat tampilan pada setiap halaman, metode yang digunakan dalam pengembangannya adalah metode UCD untuk memastikan rancangan berfokus kepada kebutuhan dari pengguna. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah rata-rata skala likert sebesar 4.55 dari 5 pada tampilan antarmuka, lalu pada fitur pencarian mendapatkan 4.52 dari 5, fitur peminjaman mendapatkan 4.41 dari 5, fitur login mendapatkan 4.63 dari 5, dan kepuasan pengalaman pengguna mendapatkan 4.44 dari 5. Hasil ini sudah sangat baik yang menandakan rancangan UI/UX sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

## 6. SARAN

Saran yang bisa peneliti berikan untuk penelitian selanjutnya adalah rancangan UI/UX pada penelitian ini bisa dikembangkan menjadi aplikasi yang sudah siap dijalankan pada Perpustakaan Amikom Surakarta, serta pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode lain dalam pembuatan rancangan maupun pembuatan pada aplikasi Perpustakaan Amikom Surakarta.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Tematik*, 9(1), 70–78. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915>
- Anwar, S., Bagaskara, A., Siahaan, F. B., & Handono, F. W. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Cuti Karyawan (SIMCAR) Berbasis Web. *Jurnal INSAN: Journal of Information System Management Innovation*, 2(2), 69–76. <https://doi.org/10.31294/jinsan.v2i2.1676>
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani Ilmu Pengetahuan, Teknologi Dan Humaniora*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i1.78>
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. [Nama Jurnal Tidak Dicantumkan], 32(2), 58–65.
- Endarti, S. (2022). Perpustakaan Sebagai Tempat Rekreasi Informasi. *ABDI PUSTAKA Jurnal Perpustakaan Dan Kearsipan*, 2(1), 23–28. <https://doi.org/10.24821/jap.v2i1.6990>
- Ghozali, T. A., & Bangkalang, D. H. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Peminjaman Buku Online dengan Metode Design Thinking pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Salatiga. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 13(1), 379. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v13i1.1833>
- Grizelda, I., & Septiani, W. D. (2020). Penerapan User Centered Design (Ucd) Untuk Sistem Informasi Perijinan Pada Pt. Alfa Goldland Realty Tangerang Selatan. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 5(2), 205–210. <https://doi.org/10.33480/jitk.v5i2.1126>
- Hapsari, O. D., Agustin, R. D., Laela, U. N., & Sahria, Y. (2024). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Narkoba Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer*, 2(1), 33–39.

- Hermawan, A. H., Hidayat, W., & Fajari, I. (2020). Manajemen Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik. *J. ISEMA: Islamic Educational Management*, 5(1), 113–126. <https://doi.org/10.15575/isema.v5i1.6151>
- Kumoro, D. T., & Ardhana, V. Y. P. (2023). Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile SIM UNIQHBA Menggunakan Metode User-Centered Design (UCD). *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 4(2), 121–128. <https://doi.org/10.47065/tin.v4i2.4171>
- Luthfiyah Ramadhan, S., Fitri, I., & Rubhasy, A. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 287–298. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.633>
- Marupa, B., Qausar, A., Alviansyah, D., & Taufik, A. (2022). Perancangan UI UX Design Aplikasi Peminjaman Buku Perpustakaan Berbasis Mobile Pada SMA Negeri 31 Jakarta. *Jurnal Pariwisata Bisnis Digital Dan Manajemen*, 1(2), 78–86. <https://doi.org/10.33480/jasdim.v1i2.3720>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digital*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Novitasari, S. F., Mursityo, Y. T., & Rusydi, A. N. (2020). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada E-Commerce Sociolla.Com Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.25126/justsi.v1i2.9>
- Pratama, D. W., & Arifin, A. (2022). Implementasi User Centered Design (UCD) pada Mobile App ASN Memayu. *Prosiding Automata (Ajang Unjuk Tugas Akhir Oleh Mahasiswa Informatika)*, 3(2), 1–7.
- Putra, I. N. T. A., Ramadhani, F. H. S., & Aje, S. H. (2023). Analisa Website Sistem Akademik Institut Bisnis Dan Teknologi Menggunakan Metode UEQ (User Experience Questionnaire). *Jurnal Satya Informatika*, 8(1), 95–103. <https://doi.org/10.59134/jsk.v8i01.243>
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- Risyda, F., Gardenia, Y., Awaluddin, M., Informatika, M., Dirgantara, U., Suryadarma, M., Informasi, S., Dirgantara, U., Suryadarma, M., Digital, P., & Thinking, M. D. (2025). *Perancangan UI / UX Aplikasi Perpustakaan Digital Berbasis Web dengan Pendekatan Metode Design Thinking*. 9(2), 67–77.
- Siwu, B. H. M., Paturusi, S. D. E., & Sompie, S. R. U. A. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Perpustakaan Digital di Universitas Sam Ratulangi Menggunakan Metode User Centered Design: Digital Library Mobile Application UI/UX Design at Sam Ratulangi University Using User Centered Design Method. *Jurnal Teknik Informatika*, 19(3), 201–210.
- Wardhana, F. K., Jati, N. S., Seto, B. R., & Saputro, I. A. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Bengkel Online Pitlaner dengan Fitur Geolokasi untuk Panggilan Darurat. *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta (SEMNAS)*, November, 659–670. <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/575>