

EVALUASI SISTEM USABILITY SCALE GUNA REDESIGN WEBSITE SMAN 1 KARAWANG MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN

Yayan Mulyana*¹, Raffi Naufal Fahreza², Pascalis Ernesto Rana³, Garno⁴
Informatika^{1,2,3,4}, Universitas Singaperbangsa Karawang^{1,2,3,4}
yayanmaulyana845@gmail.com¹,
raffinaufal.jtb@gmail.com², 2310631170039@student.unsika.ac.id³,
garno@staff.unsika.ac.id⁴

*Corresponding Author : yayanmaulyana845@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada bidang *Human Computer Interaction* (HCI) yang bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* serta melakukan *redesign* antarmuka pada website SMAN 1 Karawang guna meningkatkan pengalaman pengguna. Permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya tingkat *usability* yang ditunjukkan oleh navigasi yang kurang jelas, tata letak yang tidak terstruktur, serta inkonsistensi tampilan antarmuka. Berdasarkan hasil evaluasi awal menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap 20 responden, diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,625 yang menunjukkan bahwa sistem masih berada dalam kategori *marginal*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Usability Scale* (SUS) untuk evaluasi serta pendekatan *User Centered Design* (UCD) dalam proses *redesign*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan perancangan ulang antarmuka, terjadi peningkatan *usability* yang signifikan hingga mencapai kategori *OK (acceptable)*. Dengan demikian, penerapan metode SUS dan UCD terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas *usability* dan pengalaman pengguna pada website SMAN 1 Karawang.

Kata kunci: *Redesign* antarmuka, *System Usability Scale* (SUS), *User Centered Design* (UCD)

Abstract

This study focuses on the field of Human Computer Interaction (HCI) and aims to evaluate the usability level and redesign the user interface of the SMAN 1 Karawang website to improve user experience. The problem addressed is the low level of usability, as indicated by unclear navigation, unstructured layout, and inconsistent interface design. Based on the initial evaluation using the System Usability Scale (SUS) involving 20 respondents, an average score of 61.625 was obtained, indicating that the system was still in the marginal category. The methods used in this study are the System Usability Scale (SUS) for usability evaluation and the User Centered Design (UCD) approach for the redesign process. The results show that after the interface redesign, usability improved significantly and reached the acceptable category. Therefore, the implementation of SUS and UCD methods is proven to be effective in improving usability and user experience on the SMAN 1 Karawang website.

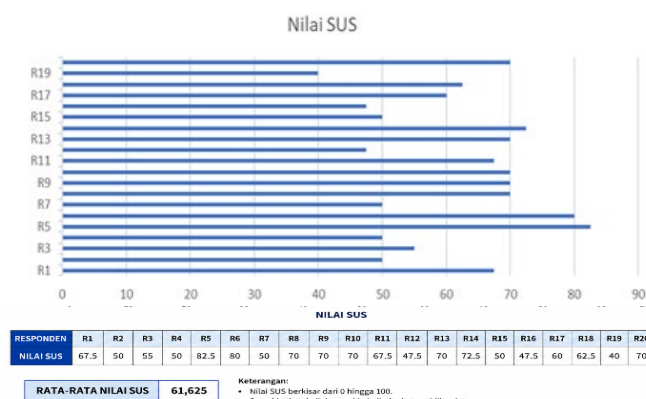
Keywords: *Interface redesign, System Usability Scale (SUS), User Centered Design (UCD)*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah meningkatkan interaksi antara manusia dan sistem komputer dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Bidang *Human Computer Interaction* (HCI) mempelajari bagaimana sistem dirancang agar dapat digunakan secara efektif, efisien, dan nyaman oleh pengguna. Dalam HCI, dua aspek penting yang sering dibahas adalah *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) [1]. UI berkaitan dengan tampilan visual dan elemen antarmuka yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem. Sementara itu, UX berfokus pada pengalaman pengguna saat menggunakan sistem seperti kemudahan penggunaan dan tingkat kepuasan pengguna [2]. Perancangan UI yang baik dapat sangat membantu pengguna memahami fungsi dan alur dari sistem dengan lebih cepat, sedangkan UX yang optimal dapat meningkatkan kenyamanan penggunaan dan keterlibatan pengguna dalam menggunakan fitur yang tersedia. Oleh karena itu, dalam pengembangan sistem digital perlu memperhatikan prinsip desain yang berfokus pada pengguna agar antarmuka yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual (UI), tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang baik dari sisi UX sehingga memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem [3].

Berbagai penelitian UI/UX menunjukkan bahwa kualitas desain antarmuka sangat berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan sistem. Namun, masih banyak sistem yang memiliki masalah *usability* seperti navigasi yang tidak jelas, tata letak yang tidak terstruktur, tampilan yang tidak responsif, serta inkonsistensi visual. Hal ini dapat menyulitkan pengguna dalam menemukan informasi dan menurunkan tingkat kepuasan [5]. Oleh karena itu, evaluasi *usability* diperlukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan menjadi dasar dalam melakukan perbaikan atau *redesign* agar sistem lebih mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [6].

Website SMAN 1 Karawang adalah platform informasi digital yang dimanfaatkan oleh sekolah untuk menyampaikan berbagai informasi kepada siswa, guru, dan masyarakat. Melalui website ini, pengguna dapat mengakses informasi tentang profil sekolah, kegiatan, serta berbagai informasi lain yang berkaitan dengan aktivitas sekolah. Untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan website tersebut, dilakukan evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 20 responden yang telah mencoba menggunakan website SMAN 1 Karawang. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner yang terdiri dari sepuluh pertanyaan yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan sistem, konsistensi antarmuka, kompleksitas sistem, serta tingkat kenyamanan pengguna saat menggunakan website. Hasil pengisian kuesioner kemudian dihitung untuk memperoleh nilai *System Usability Scale* dari setiap responden.



Gambar 1. Grafik nilai *System Usability Scale* dari 20 responden pada website sman 1 karawang

Berdasarkan analisis, nilai SUS responden menunjukkan variasi yang cukup signifikan, dengan sebagian berada di bawah standar usability 68. Rata-rata SUS sebesar 61,625 menunjukkan bahwa *usability* website masih berada pada kategori marginal. Hal ini mengindikasikan perlunya perbaikan pada aspek navigasi, tata letak, konsistensi desain, serta kejelasan informasi agar sistem lebih mudah digunakan.

Penelitian sebelumnya membahas permasalahan yang berkaitan dengan kualitas *usability* dan desain antarmuka pada website atau sistem informasi. Penelitian yang dilakukan oleh Olivia dkk. berjudul “*Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna*” membahas permasalahan pengalaman pengguna yang kurang optimal pada sebuah website layanan digital [7]. Penelitian tersebut menggunakan metode *design thinking* untuk proses analisis kebutuhan pengguna, pembuatan prototipe, serta pengujian desain antarmuka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan tersebut mampu meningkatkan kemudahan penggunaan sistem serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Selain itu, penelitian dari Maulana dan Nurdiana dengan judul “*Pengukuran Kebergunaan Website Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)*” juga menunjukkan bahwa evaluasi *usability* menggunakan metode *SUS* dapat memberikan informasi yang tepat mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem [8]. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa evaluasi *usability* merupakan langkah penting dalam meningkatkan kualitas desain antarmuka suatu sistem informasi.

Permasalahan utama pada website layanan informasi umumnya terletak pada rendahnya *usability* akibat desain antarmuka dan penyajian informasi yang kurang optimal. Hal ini juga terjadi pada Website SMAN 1 Karawang, sehingga diperlukan evaluasi secara sistematis. Penelitian ini mengusulkan peningkatan *usability* melalui *redesign* antarmuka berdasarkan metode *System Usability Scale (SUS)*, dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna dan kemudahan akses informasi.

2. Kajian Pustaka

2.1. Human Computer Interaction (HCI)

Human Computer Interaction (HCI) merupakan bidang ilmu yang mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan sistem komputer serta bagaimana sistem tersebut dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna. HCI berfokus pada perancangan sistem yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga mempertimbangkan aspek kenyamanan, efisiensi, dan efektivitas bagi pengguna [9]. Dalam konteks pengembangan sistem digital, HCI menjadi dasar penting dalam merancang antarmuka yang mampu mendukung interaksi yang intuitif antara manusia dan komputer [10].

2.2. User Interface (UI)

User interface (UI) merupakan bagian sistem yang berinteraksi langsung dengan pengguna, mencakup elemen visual seperti tombol, menu, ikon, warna, dan tata letak informasi [11]. Desain UI yang baik harus jelas, konsisten, dan mudah dipahami agar pengguna dapat menggunakan sistem tanpa kebingungan serta fokus pada fungsi utama [12].

2.3. User Experience (UX)

User experience (UX) merupakan keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem [13], yang mencakup kemudahan, kenyamanan, efisiensi, dan kepuasan. UX menjadi aspek penting dalam menilai keberhasilan sistem [14], sehingga diperlukan evaluasi *usability* untuk mengidentifikasi masalah dan menjadi dasar perbaikan desain agar pengalaman pengguna lebih optimal [15].

2.4. Usability

Usability adalah tingkat kemudahan suatu sistem dalam digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu [16]. *Usability* mencakup tiga aspek utama, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Evaluasi *usability* dilakukan untuk menentukan apakah suatu sistem sudah mudah digunakan atau masih terdapat masalah pada antarmuka sistem [17]. Dalam pengembangan website, *usability* sangat krusial karena dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi yang ada [18].

2.5. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah suatu metode evaluasi yang dirancang untuk menilai seberapa mudah suatu sistem, aplikasi, atau situs web digunakan. Metode ini melibatkan penggunaan kuesioner sederhana yang terdiri dari 10 pernyataan yang disampaikan kepada responden setelah mereka mencoba menggunakan sistem yang sedang dievaluasi. Setiap pernyataan dalam kuesioner SUS dinilai dengan menggunakan skala Likert yang memiliki rentang nilai dari 1 hingga 5, yang mencerminkan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diajukan [19].

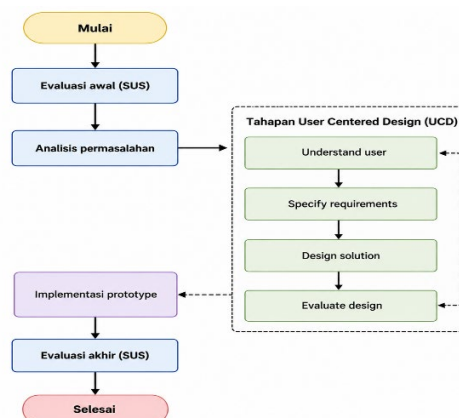
2.6. User Centered Design (UCD)

User Centered Design (UCD) adalah pendekatan dalam membuat sistem yang mengutamakan kebutuhan dan perspektif pengguna pada setiap tahap proses pengembangannya [20]. UCD bertujuan menciptakan sistem yang tidak hanya bekerja dengan baik, tetapi juga nyaman digunakan, cepat, bermanfaat, serta memberikan rasa puas kepada pengguna [21].

3. Metode Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan penyebaran kuesioner *System Usability Scale* (SUS) secara online kepada 20 responden yang telah menggunakan website SMAN 1 Karawang. Metode analisis data dilakukan dengan menghitung skor SUS berdasarkan standar perhitungan yang telah ditetapkan, kemudian mengidentifikasi nilai tersebut untuk mengetahui tingkat *usability* sistem sebelum dan setelah proses *redesign*.

Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah pendekatan desain berbasis pengguna *User Centered Design* (UCD) yang menekankan pada kebutuhan serta pengalaman pengguna. Pendekatan ini tidak hanya memfokuskan pada elemen fungsional dari sistem, tetapi juga bagaimana pengguna berinteraksi dengan dan merasakan saat menggunakan situs web [22]. UCD bersifat berulang, sehingga proses perancangan dapat dilakukan berkali-kali untuk menciptakan desain yang terbaik [23].



Gambar 2. Tahapan metode *User Centered Design* (UCD)

Langkah-langkah dalam metode ini terdiri dari memahami pengguna, menentukan kebutuhan, merancang solusi, dan mengevaluasi desain [24]. Pengumpulan informasi dilakukan melalui pengamatan dan kuesioner untuk mengidentifikasi kebutuhan serta masalah yang dialami pengguna saat menggunakan situs web SMAN 1 Karawang. Di samping itu, penelitian ini memanfaatkan metode skala kegunaan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan dari situs web, baik sebelum maupun setelah proses *redesign*. Hasil dari penilaian tersebut dimanfaatkan untuk mengetahui sejauh mana perbaikan kualitas pengalaman pengguna terhadap sistem yang telah dikembangkan.

4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan langkah-langkah dalam *User Centered Design* (UCD) yang mencakup memahami pengguna, menentukan kebutuhan, merancang solusi, dan mengevaluasi desain, penelitian ini berhasil melakukan evaluasi serta perancangan kembali situs web SMAN 1 Karawang. Proses ini menghasilkan peningkatan kualitas kegunaan yang diukur menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Selanjutnya, hasil dari masing-masing tahap akan dijelaskan sebagai berikut.

4.1. *Understand User*

Pada Tahapan ini, pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi dan penyebaran kuesioner guna memahami kebutuhan serta kendala yang dihadapi oleh pengguna dalam mengakses website SMAN 1 Karawang. Penilaian awal dilakukan dengan menerapkan metode *System Usability Scale* (SUS) kepada 20 orang responden. Hasil dari penghitungan skor SUS dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil perhitungan skor SUS

No	Responden	Score SUS
1	R1	67,5
2	R2	50
3	R3	55
4	R4	50
5	R5	82,5
6	R6	80
7	R7	50
8	R8	70
9	R9	70
10	R10	70
11	R11	67,5
12	R12	47,5
13	R13	70
14	R14	72,5
15	R15	50
16	R16	47,5
17	R17	60
18	R18	62,5
19	R19	40
20	R20	70
Rata-rata		61,625

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 61,625 yang menunjukkan bahwa tingkat *usability* website masih berada pada kategori *marginal*. Selain itu, hasil observasi

menunjukkan bahwa pengguna mengalami beberapa kendala, seperti navigasi yang kurang jelas, tata letak yang tidak rapi, tampilan yang tidak konsisten, serta kesulitan dalam menemukan informasi.

4.2. Specify Requirements

Berdasarkan temuan dari langkah sebelumnya, identifikasi kebutuhan pengguna dijadikan landasan untuk proses perancangan ulang. Kebutuhan ini menekankan pada perbaikan kegunaan situs web.

Tabel 2. Kebutuhan pengguna

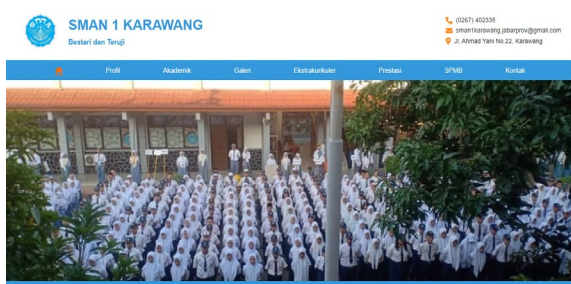
No	Kebutuhan
1	Navigasi yang jelas dan mudah dipahami
2	Layout yang rapi dan terstruktur
3	Konsistensi desain
4	Kemudahan akses informasi

Kebutuhan itu dirumuskan berdasarkan isu yang teridentifikasi pada tahap memahami pengguna dan dijadikan panduan dalam merancang solusi desain.

4.3. Design Solution

Pada tahapan ini dilakukan perancangan tampilan (UI) website berdasarkan dari *specify requirements* di tahap sebelumnya. Fokus perbaikan terdapat pada empat aspek utama, yaitu: navigasi, tata letak (*layout*), konsistensi desain, dan kemudahan akses informasi.

Perbandingan tampilan website sebelum dan setelah dilakukan *redesign* ditunjukkan pada Gambar 3, Gambar 4, dan Gambar 5.



Sebelum

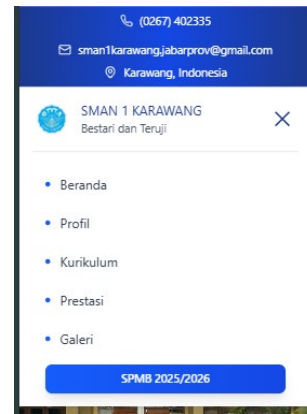


Setelah

Gambar 3. Perbandingan tampilan halaman beranda sebelum dan setelah *redesign*



Sebelum

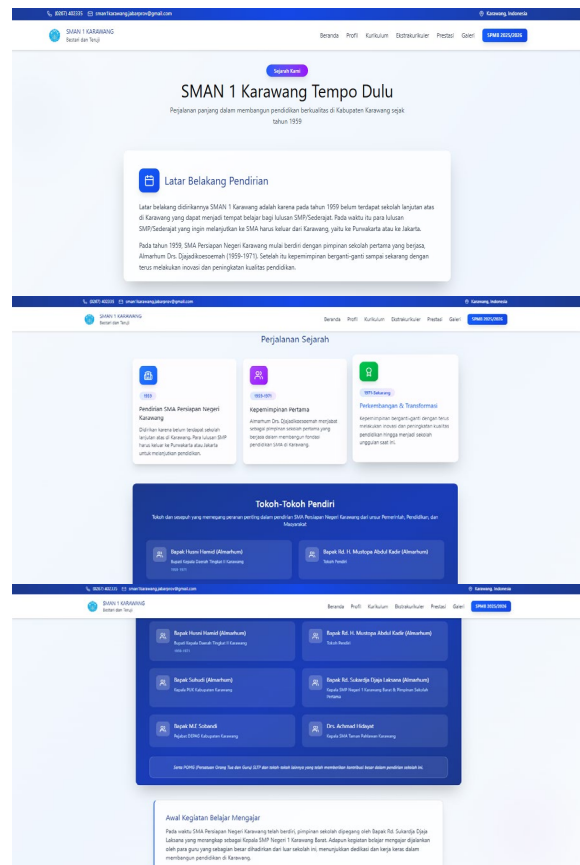


Setelah

Gambar 4. Perbandingan navigasi website sebelum dan setelah *redesign*



Sebelum



Setelah

Gambar 5. Perbandingan tampilan halaman informasi sebelum dan setelah *redesign*

4.4. Evaluate Design

Setelah proses *redesign* selesai, dilakukan evaluasi kembali menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur peningkatan *usability*. Hasil perhitungan nilai SUS setelah *redesign* ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil perhitungan skor SUS setelah *redesign*

No	Responden	Score SUS
1	R1	72,5
2	R2	52,5
3	R3	67,5
4	R4	62,5
5	R5	77,5
6	R6	57,5
7	R7	72,5
8	R8	85
9	R9	75
10	R10	100
11	R11	75
12	R12	75
13	R13	70
14	R14	60
15	R15	85
16	R16	85
17	R17	67,5
18	R18	67,5
19	R19	70
20	R20	95
	Rata-rata	73,625

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata SUS tercatat sebesar 73,625 yang menandakan bahwa *usability* website masuk dalam kategori *OK (acceptable)*. Ini menunjukkan bahwa sistem memiliki level kegunaan yang memuaskan dan layak untuk diterima oleh pengguna. Selain itu, hasil pengamatan memperlihatkan bahwa pengguna merasakan perbaikan dalam kemudahan penggunaan, termasuk navigasi yang lebih terdefinisi, penataan yang lebih teratur, tampilan yang lebih seragam, serta kemudahan dalam mencari informasi. Hasil perbandingan nilai SUS sebelum dan setelah *redesign* ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil perbandingan nilai SUS sebelum dan setelah *redesign*

Keterangan	Nilai SUS	Kategori
Sebelum	61,625	<i>Marginal</i>
Setelah	73,625	<i>OK (acceptable)</i>

Berdasarkan Tabel 3, nilai SUS mengalami kenaikan dari 61,625 menjadi 73,625 mengalami peningkatan sebesar 12 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi metode *User Centered Design* (UCD) efektif dalam meningkatkan kualitas situs web. Kenaikan ini menandakan bahwa perbaikan dalam hal navigasi, tata letak, konsistensi desain, dan kemudahan akses informasi memiliki dampak positif pada pengalaman pengguna.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan metode *User Centered Design* (UCD) dalam proses perancangan ulang situs web SMAN 1 Karawang berhasil meningkatkan kualitas kegunaan sistem yang semula sebesar 61,625 meningkat menjadi 73,625 atau mengalami kenaikan sebesar 12 poin. Di samping itu, perbaikan yang dilakukan pada berbagai aspek seperti navigasi, pengaturan *layout*, dan konsistensi visual telah terbukti meningkatkan pengalaman pengguna dan memudahkan mereka dalam memperoleh informasi.

5.2. Saran

Rekomendasi yang bisa diberikan untuk perbaikan di kemudian hari adalah memakai jenis huruf yang lebih terang dan seragam supaya antarmuka lebih gampang dibaca oleh pengguna. Di samping itu, desain seharusnya dibuat lebih minimalis agar tidak membingungkan dan pengguna merasa lebih nyaman saat mengakses aplikasi atau situs web. Menu juga harus disusun dengan lebih rapi dengan mengurangi opsi yang berlebihan sehingga navigasi dapat lebih gampang dimengerti. Penampilan keseluruhan juga sebaiknya ditata agar lebih jelas dan terorganisir sehingga informasi dapat disampaikan secara efektif dan pengalaman pengguna menjadi lebih baik.

Referensi

- [1] I. Hamidah, B. I. Nugroho, and S. Surejo, "Penerapan Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Antarmuka Sistem Informasi Akademik," *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, vol. 5, no. 1, pp. 111–120, 2023.
- [2] M. H. Hamdanuddinsyah, M. Hanafi, and P. Sukmasetya, "Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1464–1475, 2023.
- [3] D. Wijayanto and A. S. Habibulloh, "Perancangan Ui/Ux Untuk Sistem Pemantauan Data Bridging Bpjs Berbasis Web Di Rsu Queen Latifa," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 2, pp. 1987–1994, 2025.
- [4] B. Muhdaliha, Y. Pusparani, and F. Febriyasa, "Perancangan Ulang Antarmuka Website SD Islam Harapan Ibu Pondok Pinang Berbasis Identitas Visual dan Prinsip Desain Ramah Pengguna," *Pantarei*, vol. 1, no. 2, pp. 65–73, 2026.
- [5] A. H. Al Qossam, D. A. Warman, A. Abdullah, C. M. R. Eislam, and M. Fikri, "Analisis Usability Sistem Informasi Berbasis Web Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *An-Nuriyah: Journal of Islamic Technology and Informatics Education*, vol. 2, no. 01, pp. 117–127, 2026.
- [6] A. Putra and T. Kristiana, "Analisa Desain Ui/Ux Website E-Learningmts n 33 Jakarta Menggunakan Metode User Centered Design," *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, vol. 4, no. 3, pp. 590–606, 2025.
- [7] A. Olivia, P. D. Larasati, M. F. Mulya, S. Anwar, and Y. Efendi, "Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna," *Jurnal Siskom-Kb (Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan)*, vol. 8, no. 3, pp. 185–193, 2025.
- [8] M. R. Maulana and D. Nurdiana, "Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Website Sistem Informasi Akademik Universitas Terbuka (SIA UT) Menggunakan Metode System

- Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ),” *Journal of Informatics and Communication Technology (JICT)*, vol. 6, no. 1, pp. 1–17, 2024.
- [9] Y. Rahma, S. H. Setiyani, and F. N. Wijanarko, “Penerapan Human Computer Interaction (HCI) pada Sistem Informasi Akademik Perpustakaan,” *Jurnal Jaringan, Sistem Informasi, dan Teknologi*, vol. 1, no. 01, pp. 21–26, 2025.
- [10] A. Agustini et al., “Interaksi Manusia dan Komputer: Membangun Antarmuka Cerdas di Era Digital,” *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, vol. 1, no. 02, 2025.
- [11] D. Saputra, A. A. I. Sherill, and Q. M. Anindya, “User interface (UI) dan user experience (UX) design serta contohnya melalui SLiMS (Senayan Library Management System),” *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science*, vol. 4, no. 1, pp. 10–30, 2024.
- [12] W. A. P. RAMA, “Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Capaian Pembelajaran Lulusan (Cpl) Berbasis Website Menggunakan Metode User-Centered Design,” 2025.
- [13] R. S. Hutabarat and K. Sudaryana, “User-Centered Design pada User Interface (UI)/User Experience (UX) Prototyping Aplikasi E-Commerce,” *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains*, vol. 2, no. 4, pp. 89–99, 2024.
- [14] D. A. Wachnata, I. B. P. Jandhana, and S. Aritonang, “Perkembangan Konsep User Experience Dalam Teknologi Pertahanan Modern: Studi Literatur,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 5, pp. 7906–7913, 2025.
- [15] A. Hajizah, “Penerapan User Experience Dalam Permodelan Sistem Informasi Keuangan,” *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2024.
- [16] W. Buana and B. N. Sari, “Analisis user interface meningkatkan pengalaman pengguna menggunakan usability testing pada aplikasi android course,” *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, vol. 5, no. 2, pp. 91–97, 2022.
- [17] 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,” *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, vol. 8, no. 2, pp. 208–220, 2023.
- [18] R. Aulia and M. I. P. Nasution, “Pengaruh User Experience (Ux) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pada Perusahaan Teknologi,” *INTERNATIONAL, Journal of Sharia Business Management*, vol. 4, no. 5, pp. 467–472, 2025.
- [19] Y. Sriyeni, “Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale,” *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, vol. 13, no. 2, 2022.
- [20] Y. S. Purbo, F. S. Utomo, and Y. Purwati, “Analisis dan perancangan antarmuka aplikasi wisata menggunakan metode user centered design (ucd),” *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 9, no. 2, pp. 123–132, 2023.
- [21] B. H. Pakarti and A. Prapanca, “Perancangan Ulang User Inteface (UI) Dan User Experience (UX) Website Perzela Dengan Metode User Centered Design (UCD),” *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 4, no. 4, pp. 150–162, 2023.
- [22] F. A. Syah, “Mengoptimalkan Desain UI/UX: Perbandingan Antara Design Thinking dan User-Centered Design,” in *Prosiding Seminar Nasional Informatika*, 2024, pp. 684–691.
- [23] R. M. B. Santoso, T. Sagirani, and J. Lemantara, “Perancangan User Interface Marketplace UKM Batik Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *J. JSIKA*, vol. 7, no. 5, pp. 1–9, 2018.
- [24] E. R. Subhiyakto, Y. P. Astuti, and L. Umaroh, “Perancangan User Interface Aplikasi Permodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design,” *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 145–154, 2021.