

# Perancangan UI/UX Pada Website Percetakan di PT. Ikhtiar Berkah Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)

<sup>1</sup>Siti Dewi Murni, <sup>2</sup>Heni Wulandari, <sup>3</sup>Sri Wahyuni

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, Indonesia

<sup>1</sup>[sitidewimurnimurni@gmail.com](mailto:sitidewimurnimurni@gmail.com) <sup>1</sup>[heniwulandari04@gmail.com](mailto:heniwulandari04@gmail.com), <sup>2</sup>[wahyunisw296@gmail.com](mailto:wahyunisw296@gmail.com)

Submit : 28 Jun 2025 | Diterima : 04 Jul 2025 | Terbit : 07 Jul 2025

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital saat ini mendorong perusahaan untuk memanfaatkan website sebagai media utama dalam memberikan informasi dan layanan kepada pelanggan. Tidak terkecuali di industri percetakan, di mana website berperan penting dalam memudahkan calon pelanggan mengakses informasi produk, melakukan pemesanan, serta berinteraksi dengan penyedia layanan secara cepat dan efisien. PT. Ikhtiar Berkah sebagai salah satu perusahaan percetakan telah menggunakan website untuk mendukung kegiatan operasionalnya. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan beberapa permasalahan seperti ketidakkonsistenan ukuran gambar produk, tata letak yang kurang rapi, navigasi yang tidak intuitif, dan alur pemesanan yang belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan pengalaman pengguna menjadi kurang nyaman dan dapat menurunkan kepuasan pelanggan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan perancangan ulang desain UI/UX antarmuka website dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)*, yaitu metode perancangan yang berfokus pada kebutuhan, kenyamanan, serta karakteristik pengguna sebagai faktor utama dalam proses desain. Evaluasi website dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* yang mengukur tingkat *usability* atau kemudahan penggunaan dari sudut pandang pengguna. Pengujian melibatkan 20 responden yang merupakan pengguna aktif website PT. Ikhtiar Berkah, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap skor SUS setelah diterapkannya desain baru, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan prinsip *UCD* secara efektif meningkatkan kualitas antarmuka, kemudahan penggunaan, serta kepuasan pengguna terhadap website percetakan PT. Ikhtiar Berkah.

**Kata Kunci:** Kepuasan Pengguna, UI/UX, *Usability*, *User Centered Design*, Website

## PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin maju kehadiran sebuah website yang informatif dan mudah digunakan menjadi kebutuhan penting bagi berbagai perusahaan, termasuk industri perusahaan. Website bukan lagi sekedar media informasi, tetapi juga sarana utama untuk memberikan pelayanan kepada pelanggan secara praktis dan efisien (Aulia, 2020). Dalam industri percetakan, di mana pengguna sering kali mencari detail produk atau melakukan pemesanan secara online, tampilan antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang optimal menjadi kunci dalam meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pelanggan.

PT. Ikhtiar Berkah, sebuah perusahaan percetakan, telah menggunakan website sebagai media untuk menampilkan produk dan layanan. Namun, berdasarkan observasi awal, tampilan website PT. Ikhtiar Berkah dinilai masih kurang optimal dalam memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna. Beberapa permasalahan yang diidentifikasi antara lain ketidakkonsistenan dalam ukuran gambar produk, tata letak yang kurang rapi, dan navigasi yang tidak intuitif. Hal ini membuat pengguna kesulitan dalam mencari informasi dan melakukan pemesanan, yang dapat berdampak pada kepuasan dan loyalitas pelanggan (Mayasari et al., 2023).

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, diperlukan perancangan ulang tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada website PT. Ikhtiar Berkah dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)*. *UCD* merupakan metode perancangan yang menempatkan kebutuhan dan kenyamanan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses desain, mulai dari tahap perencanaan, pengembangan, hingga evaluasi produk (Mubiarto et al., 2023). Pendekatan ini mendorong dilakukannya riset mendalam untuk memahami karakteristik, kebutuhan, serta perilaku pengguna yang menjadi target sistem (Putra et al., 2024).

Melalui penerapan *UCD*, perancangan website akan diawali dengan proses pemahaman terhadap konteks penggunaan dan karakteristik pengguna PT. Ikhtiar Berkah, seperti profil demografis, preferensi, serta tantangan yang mereka hadapi saat menggunakan website perusahaan. Selanjutnya, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pengguna dan permasalahan utama yang mereka alami, melalui metode seperti observasi, wawancara, atau pengisian kuesioner. Hasil identifikasi ini menjadi dasar untuk merumuskan solusi desain yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap berikutnya adalah perancangan solusi antarmuka yang berpusat pada pengguna. Desain yang dihasilkan akan mempertimbangkan aspek kenyamanan, kemudahan navigasi, konsistensi visual, kejelasan informasi, dan efektivitas alur interaksi agar sesuai dengan ekspektasi pengguna. Selain itu, desain yang telah dibuat akan dievaluasi secara berkelanjutan melalui keterlibatan langsung pengguna, seperti uji coba prototipe dan pengumpulan umpan balik, sehingga desain dapat terus disempurnakan sebelum diterapkan secara menyeluruh (Putra et al., 2023).

Untuk mengukur tingkat keberhasilan dan kenyamanan pengguna terhadap desain baru, penelitian ini juga menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* (Sudana et al., 2024). *SUS* adalah alat ukur standar yang telah terbukti valid dan reliabel dalam menilai tingkat kegunaan, kemudahan penggunaan, serta kepuasan pengguna terhadap sistem digital, termasuk website (Eugenia et al., 2022). Evaluasi melalui *SUS* memberikan hasil kuantitatif yang mudah dipahami dan aplikatif, sehingga dapat digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan desain dari sudut pandang pengguna secara langsung.

Penerapan pendekatan *UCD* yang terintegrasi dengan evaluasi *SUS* diharapkan dapat menghasilkan desain website yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna. Melalui proses ini, diharapkan website PT. Ikhtiar Berkah mampu meningkatkan efisiensi navigasi, mempermudah pengguna dalam mengakses informasi, serta menciptakan pengalaman digital yang lebih baik. Desain yang konsisten, informatif, dan mudah digunakan tidak hanya meningkatkan kenyamanan pengguna, tetapi juga dapat memberikan citra profesional terhadap perusahaan (Namira Syahrial et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang antarmuka pengguna (UI) yang rapi, konsisten, dan mudah digunakan, serta merancang pengalaman pengguna (UX) yang lebih nyaman dan mendukung aksesibilitas pengguna pada website PT. Ikhtiar Berkah. Diharapkan kepuasan pelanggan terhadap layanan digital PT. Ikhtiar Berkah dapat meningkat, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan loyalitas pelanggan serta mendukung pencapaian tujuan bisnis perusahaan dalam menghadirkan layanan yang efisien, efektif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna di era digital.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Kepuasan Pelanggan

(Natasya br Hutapea & Mariana Simanjuntak, 2024) mengemukakan bahwa seluruh aspek kualitas layanan digital, termasuk kemudahan penggunaan, keandalan sistem, pemenuhan layanan, dan responsivitas, berkontribusi secara signifikan terhadap kepuasan pelanggan. Di antara dimensi tersebut, kemudahan penggunaan atau *usability* menjadi faktor paling dominan yang memengaruhi pengalaman positif pengguna dalam platform digital (Octavia et al., 2020).

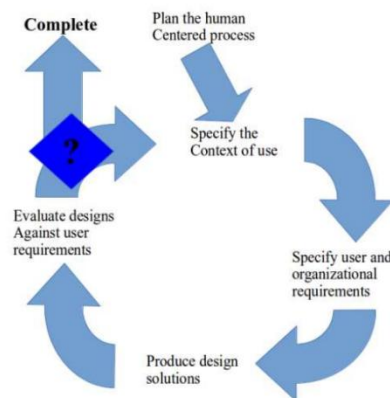
(Nursalim, 2022) juga menegaskan bahwa peningkatan kualitas layanan pada platform digital tidak hanya berdampak terhadap kepuasan pengguna, tetapi juga berperan dalam meningkatkan loyalitas pelanggan dan kecenderungan untuk melakukan transaksi ulang.

## UI/UX (User Interface/User Experience)

*User Interface* (UI) adalah sekumpulan grafis yang beraturan sehingga dapat digunakan untuk berinteraksi dengan sistem (Rijal et al., 2025). *User interface* merupakan gambaran antarmuka dari suatu sistem yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna dengan berbagai macam informasi didalamnya (Y. Putri & Saidah, 2024). Menurut (Javaid et al., 2025) *User Experience* (UX) adalah penilaian atau tanggapan masyarakat dalam suatu produk, *user experience* meliputi rasa kepuasan dan rasa kenyamanan saat menggunakan suatu produk, sistem, jasa (Nurmala Dwi Amalina & Eka Putri Rachmawati, 2025)

## User Centered Design (UCD)

*User Centered Design* ialah proses desain antarmuka pengguna yang memfokuskan pada tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, task, dan alur kerja dalam desain antarmuka (Nurahman & Kurniawan R, 2023). *UCD* mengikuti metode dan teknik untuk analisis, desain, dan evaluasi antarmuka web. Sesuai dengan pengertiannya, metode *UCD* sangat cocok digunakan untuk merancang *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada situs web percetakan PT.Ikhtiar Berkah karena berfokus kepada pengguna (J. M. Putri et al., 2022)



Gambar 1. Ilustrasi model *UCD*

Menurut (Ariq Dzaky et al,2022), *User Centered Design* adalah suatu paradigma dalam pengembangan, yang berfokus menjadikan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan dari segala sifat, tujuan, konteks dan lingkungan sistem yang dimana semuanya berpusat pada pengalaman pengguna.

## METODE PENELITIAN

### Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah calon pengguna website PT. Ikhtiar Berkah yang berasal dari berbagai kalangan usia, mulai dari kurang dari 20 tahun hingga lebih dari 40 tahun. Penentuan populasi ini didasarkan pada kelompok pengguna potensial yang memiliki ketertarikan atau kebutuhan terhadap layanan pemesanan jasa secara daring. Jumlah populasi yang dijadikan acuan dalam penelitian ini merupakan hasil dari penyebaran kuesioner dan uji coba desain antarmuka yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebanyak 40 orang, yang terdiri dari 20 responden untuk kuesioner evaluasi desain dan 20 responden untuk uji kepuasan pengguna menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

#### 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi yang telah disebutkan sebelumnya. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel

berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria tersebut meliputi responden yang merupakan pengguna potensial layanan serta bersedia memberikan penilaian terhadap desain antarmuka website. Total sampel yang digunakan berjumlah 40 orang, terdiri dari 20 responden kuesioner dan 20 responden uji SUS, yang dianggap telah mewakili karakteristik populasi calon pengguna website PT. Ikhtiar Berkah.

### Teknik Model Analisis

Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)* sebagai teknik model analisis. Pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai pusat dalam proses perancangan dan evaluasi, sehingga antarmuka sistem yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, serta preferensi pengguna.

*UCD* dilakukan melalui beberapa tahapan utama berikut :

1. **Pemahaman Konteks Penggunaan**

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi siapa pengguna sistem, apa tujuan mereka, serta dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan website PT. Ikhtiar Berkah. Informasi ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada calon pengguna dari berbagai kelompok usia dan latar belakang.

2. **Spesifikasi Kebutuhan Pengguna**

Data yang dikumpulkan dari pengguna digunakan untuk menyusun kebutuhan sistem, baik dari sisi fungsional maupun antarmuka pengguna (UI). Kebutuhan ini mencakup aspek kemudahan penggunaan, aksesibilitas, kejelasan informasi, serta efisiensi dalam proses pemesanan.

3. **Perancangan Solusi Desain**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan proses pembuatan desain awal (prototipe) dari antarmuka website menggunakan tools desain seperti Figma. Prototipe dirancang untuk mencerminkan hasil temuan dari pengguna dan mempertimbangkan prinsip-prinsip *usability*.

4. **Evaluasi oleh Pengguna**

Prototipe yang telah dikembangkan diuji langsung oleh pengguna melalui metode *System Usability Scale (SUS)*. Sebanyak 20 responden mengikuti uji coba ini untuk menilai kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan saat menggunakan desain antarmuka. Hasil evaluasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberterimaan pengguna terhadap desain yang dibuat.

Melalui pendekatan *UCD* ini, penelitian memastikan bahwa proses perancangan website tidak hanya berdasarkan asumsi teknis atau estetika, tetapi benar-benar berbasis pada kebutuhan nyata pengguna (Hartawan, 2022). Dengan demikian, hasil akhir dari desain antarmuka website diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan, efektivitas, dan kepuasan pengguna dalam mengakses layanan PT. Ikhtiar Berkah.

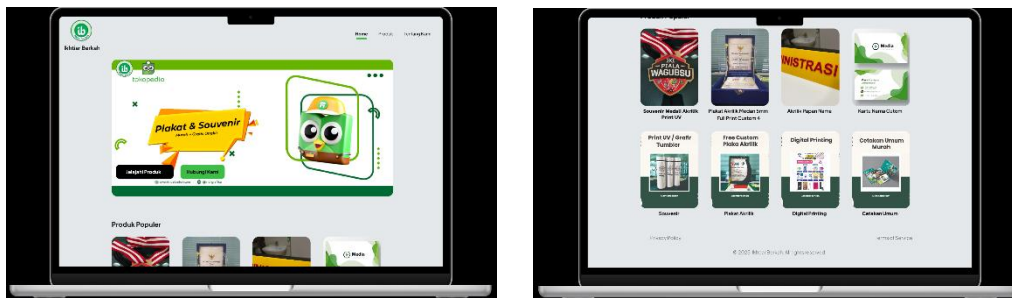
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Desain Prototype UI/UX

1. **Halaman Beranda**

Halaman beranda website PT. Ikhtiar Berkah dirancang dengan pendekatan *User Centered Design (UCD)* untuk memberikan kemudahan navigasi dan pengalaman pengguna yang optimal. Tampilan utama terdiri dari logo, menu navigasi (Home, Produk, Tentang Kami), serta banner promosi interaktif yang menampilkan produk unggulan Plakat & Souvenir.

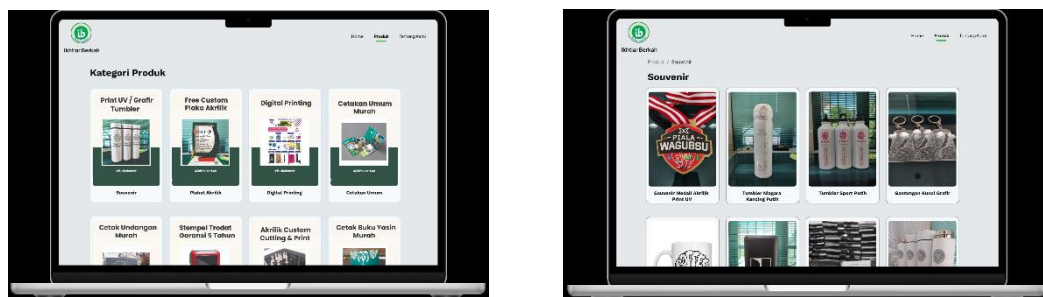
Tersedia dua tombol aksi utama, yaitu "Jelajahi Produk" dan "Hubungi Kami", yang memudahkan pengguna mengambil tindakan dengan cepat. Di bawahnya, ditampilkan deretan Produk Populer dalam bentuk grid, agar pengguna dapat langsung melihat produk yang banyak diminati.



Gambar 2. Tampilan Halaman Beranda dengan tombol cta jelajahi produk dan hubungi kami

## 2. Halaman Produk

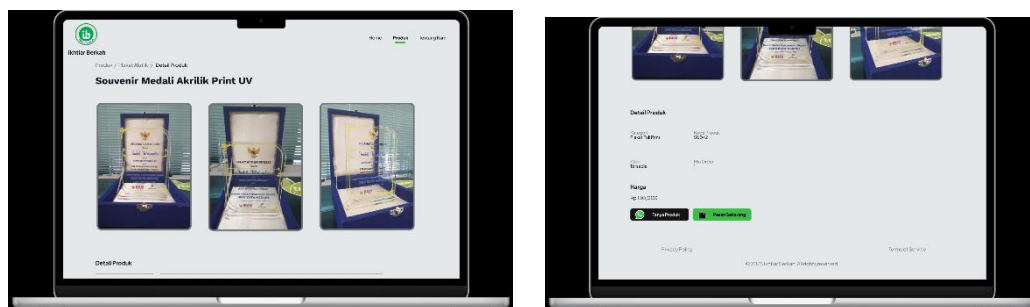
Halaman ini menampilkan semua gambar produk PT.Ikhtiar Berkah berdasarkan kategori, pengguna bisa mengklik salah satu kategori produk maka halaman akan menampilkan produk-produk sesuai kategori-kategori nya.



Gambar 3. Tampilan Halaman Produk

## 3. Halaman Pemesanan

Setelah pengguna sudah memilih produk yang di inginkan, pengguna akan diarahkan ke halaman pemesanan, dihalaman ini menampilkan gambar produk, detail produk dan harga produk, lalu pengguna bisa memesan produk dengan mengklik tombol pesan sekarang, atau pelanggan juga bisa bertanya informasi yang lebih detail tentang produk terkait kepada admin dengan mengklik tombol Tanya Produk maka dengan otomatis pengguna akan dialihkan menuju whatsapp.

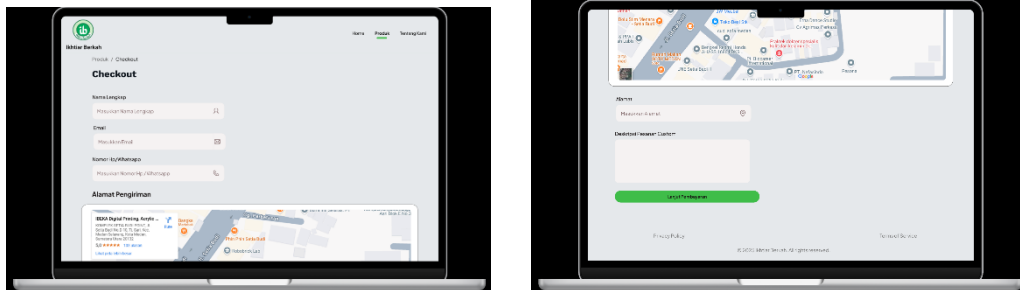


Gambar 4. Tampilan Halaman Pemesanan dengan tombol cta tanya produk dan pesan sekarang

## 4. Halaman Checkout

Halaman checkout merupakan bagian penting dari proses transaksi pada website Ikhtiar Berkah yang dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam melakukan pemesanan produk. Pada tahap ini, pengguna diwajibkan mengisi informasi berupa nama lengkap, email, serta nomor telepon atau WhatsApp untuk keperluan konfirmasi dan komunikasi. dan deskripsi pesanan custom jika diperlukan. Selain itu, disertakan integrasi Google Maps untuk menampilkan lokasi fisik toko,

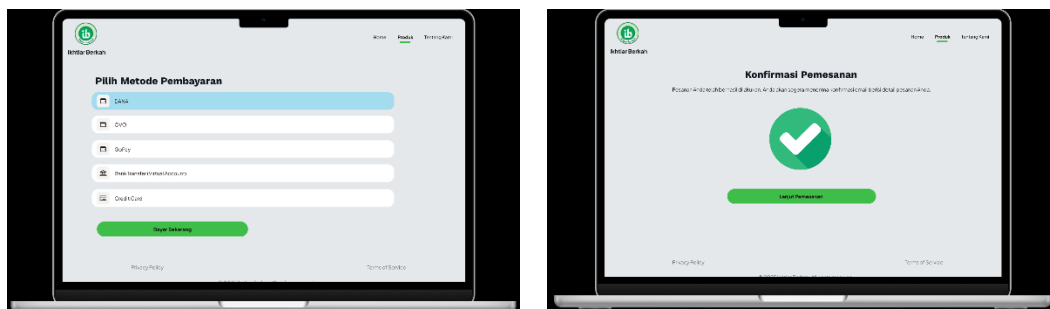
guna meningkatkan transparansi dan kepercayaan pengguna terhadap layanan. Fungsionalitas halaman ini berperan penting dalam memastikan validitas data pesanan dan kelancaran proses komunikasi antara pengguna dan penyedia layanan. Evaluasi terhadap halaman checkout ini juga menjadi bagian dari pengujian tingkat *usability* sistem secara keseluruhan.



Gambar 5. Tampilan Halaman Checkout dengan tombol cta pembayaran

## 5. Halaman Pembayaran

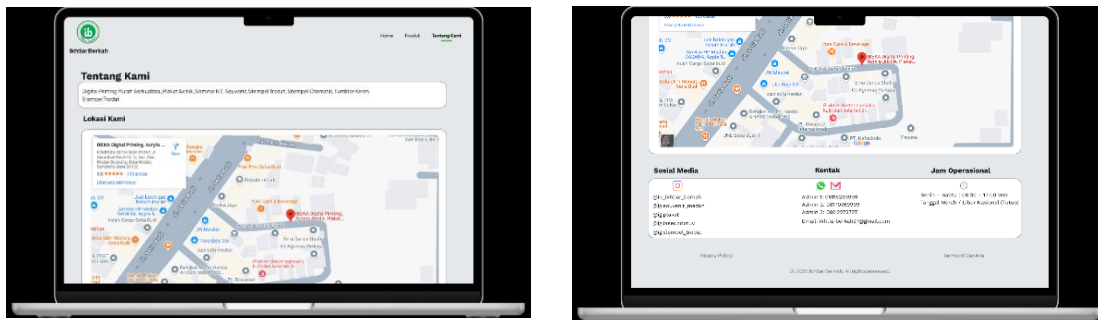
Halaman pertama adalah tampilan metode pembayaran, di mana pengguna dapat memilih opsi pembayaran yang diinginkan seperti DANA, OVO, GoPay, transfer bank (virtual account), atau kartu kredit. Desain halaman ini dibuat sederhana agar pengguna dapat dengan mudah memilih metode pembayaran sebelum melanjutkan proses transaksi. Setelah metode pembayaran dipilih, pengguna diarahkan ke halaman konfirmasi pemesanan. Pada halaman ini ditampilkan notifikasi bahwa pesanan telah berhasil dilakukan. Halaman ini juga dilengkapi tombol "Lanjut Pemesanan" untuk kembali ke halaman produk atau melanjutkan aktivitas di website.



Gambar 6. Halaman Pembayaran dengan tombol cta bayar sekarang dan lanjut pemesanan

## 6. Halaman Tentang Kami

Halaman "Tentang Kami" pada website Ikhtiar Berkah menampilkan profil singkat bisnis yang berfokus pada layanan digital printing berkualitas, termasuk produk seperti plakat akrilik, seminar kit, souvenir, stempel otomatis, dan tumbler custom. Di bagian bawah halaman, disediakan peta interaktif Google Maps yang menunjukkan lokasi toko secara detail untuk memudahkan pelanggan menemukan alamat. Selain itu, tersedia informasi kontak lengkap seperti akun sosial media resmi, nomor WhatsApp admin, email, serta jam operasional layanan. Dengan desain yang sederhana dan terstruktur, halaman ini dibuat untuk meningkatkan kepercayaan pengguna serta mempermudah akses komunikasi antara pelanggan dan penyedia layanan.



Gambar 7. Tampilan Halaman Tentang Kami

## Hasil Penelitian

### 1. Hasil Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada 20 responden calon pengguna website PT. Ikhtiar Berkah, diperoleh beberapa temuan penting terkait pengalaman pengguna saat mengakses website saat ini. Mayoritas responden mengeluhkan tampilan website yang tidak konsisten, terutama pada ukuran gambar produk, serta kesulitan dalam mencari informasi pemesanan. Beberapa poin penting yang teridentifikasi antara lain:

- 80% responden menyatakan bahwa navigasi website sulit dipahami.
- 70% mengeluhkan layout yang membingungkan dan informasi yang tidak tersusun rapi.
- 85% responden menginginkan proses pemesanan yang lebih cepat dan intuitif.

Dari hasil observasi dan wawancara, pengguna juga mengharapkan adanya fitur pencarian produk, informasi harga yang jelas, serta tampilan antarmuka yang lebih modern dan profesional.

### 2. Hasil Perancangan Prototipe

Berdasarkan analisis kebutuhan pengguna, prototipe website dirancang menggunakan prinsip-prinsip *User Centered Design (UCD)*. Prototipe awal dibuat dengan *tools* desain seperti Figma, yang menampilkan:

- Tata letak yang lebih terstruktur dan rapi.
- Navigasi yang lebih intuitif dengan menu yang jelas.
- Tampilan gambar produk seragam dan beresolusi baik.
- Fitur pemesanan cepat dan formulir yang mudah diisi.
- Warna dan tipografi yang konsisten untuk meningkatkan kenyamanan visual.

Desain ini kemudian diuji menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengetahui tingkat *usability* dari perspektif pengguna.

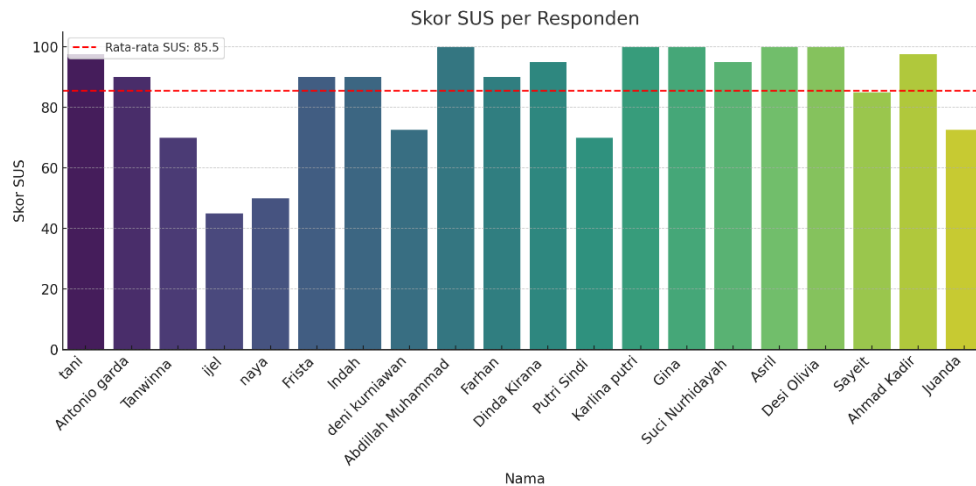
### 3. Hasil Evaluasi *Usability (SUS)*

Evaluasi dilakukan kepada 20 responden menggunakan skala SUS setelah mereka mencoba prototipe website yang telah dirancang ulang. Hasil perhitungan SUS menunjukkan nilai rata-rata sebesar **85,5**.

Menurut interpretasi standar SUS:

- Skor > 68 dianggap di atas rata-rata (baik).
- Skor > 80,3 masuk kategori "Excellent".

Dengan skor **85,5**, dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka baru PT. Ikhtiar Berkah masuk dalam kategori "**Excellent**", menunjukkan bahwa pengguna merasa puas dan nyaman saat menggunakan website hasil perancangan ulang.



Gambar 8. Grafik Skor SUS

### Kesimpulan Hasil

Dari keseluruhan proses penelitian yang dilakukan, mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna, perancangan ulang dengan pendekatan *UCD*, hingga evaluasi dengan metode *SUS*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Website PT. Ikhtiar Berkah sebelumnya memiliki sejumlah kendala dalam hal navigasi, visual, dan *usability*.
2. Pendekatan *UCD* terbukti efektif dalam menghasilkan desain antarmuka yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna.
3. Evaluasi menggunakan *SUS* menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap desain baru.
4. Uji statistik memperkuat temuan bahwa kualitas pelayanan digital berpengaruh positif terhadap kepuasan pengguna.

Dengan demikian, penerapan *UCD* dan evaluasi *usability* dalam penelitian ini berhasil memberikan solusi yang signifikan terhadap permasalahan awal, serta menjadi acuan dalam pengembangan layanan digital berbasis kebutuhan pengguna (Putro Setyoko, 2024)

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) pada website PT. Ikhtiar Berkah dengan menerapkan pendekatan *User Centered Design (UCD)*. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kualitas antarmuka digital, khususnya aspek kemudahan penggunaan dan keandalan sistem, sangat berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna (Fadli et al., 2024). Dengan demikian, penerapan metode *UCD* terbukti efektif dalam menciptakan desain website yang lebih intuitif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna, serta mendukung tujuan perusahaan dalam meningkatkan pelayanan berbasis digital

## KESIMPULAN

Perancangan desain *UI/UX* website PT. Ikhtiar Berkah menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* berhasil meningkatkan kualitas tampilan dan pengalaman pengguna. Pendekatan *UCD* memungkinkan identifikasi kebutuhan pengguna secara menyeluruh, yang kemudian diterapkan dalam desain prototipe yang lebih intuitif, konsisten, dan mudah digunakan. Hasil evaluasi menggunakan *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan skor rata-rata 82,5, yang termasuk kategori "Excellent", menandakan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Uji statistik juga membuktikan bahwa perbaikan *UI/UX* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Dengan demikian, penerapan *UCD* terbukti efektif dalam menciptakan website yang lebih responsif, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi praktis yang signifikan dalam mendukung transformasi digital UMKM di bidang

percetakan. Hasil dan temuan dari perancangan ini dapat dijadikan acuan untuk perbaikan UI/UX pada website sejenis, sehingga diharapkan mampu meningkatkan daya saing serta efisiensi layanan berbasis digital.

#### REFERENSI

- Dzaky, M. A., Junaedy, & Musdar, I. A. (2022). ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA STARTUP RENOVATION MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *KHARISMA Tech*, 17(1), 16–30. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i1.171>
- Aulia, A. (2020). Enhancement of User-Centered Design Method for Improving Usability of E-Learning Website Design. *International Journal of Emerging Trends in Engineering Research*, 8(6), 2543–2550. <https://doi.org/10.30534/ijeter/2020/54862020>
- Fadli, B., Ramadlan, N., Wulandari, S., Hajar, R. R., Sejati, P., & Suhendar, A. (2024). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada Sistem Perpustakaan Sekolah Berbasis Android. *Media Online*, 4(5), 2430–2441. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1803>
- Hartawan, M. S. (2022). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JEIS: JURNAL ELEKTRO DAN INFORMATIKA SWADHARMA*, 2(1), 43–47. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no1.161>
- Javaid, Z., Khan, I., & Pakistan, ). (2025). *When UX Meets Machine Logic: The Role of AI in Digital Design*. <https://doi.org/10.18535/ijecs/v14i06.5175>
- Putri, J. M., Krisnanik, E., Nurramdhani, H., Tjahjanto, T., & Mahdiana, D. (2022). Analisis dan Perancangan User Interface dan User Experience BNI Life Mobile dengan Metode User Centered Design. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 18(1), 34. <https://doi.org/10.52958/iftk.v17i4.4319>
- Mayasari, N., Hermansyah, H., & Prasetyo, D. (2023). RANCANGAN APLIKASI GUEST BOOK DI DESA LAU GUMBA BERBASIS WEB. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.32767/jutim.v8i1.1954>
- Mubiarto, D. S., Rizal Isnanto, R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi “BCA Mobile” Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 1(4), 209–216. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i4.37686>
- Namira Syahrial, A., Akib, H., Mardatilla, A. M., & Syarifuddin, S. (2024). Pengaruh Service Quality (Kualitas Pelayanan) Terhadap Kepuasan Pelanggan Pengguna Jasa Servis Bengkel Faisal Kabupaten Gowa. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.26858/jab.v3i1.56735>
- Natasya br Hutapea, & Mariana Simanjuntak. (2024). Analisis Pengaruh Selfie Marketing Value Co-Creation, Kepuasan Pelanggan Terhadap Peningkatan Brand Image. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, 3(3), 42–61. <https://doi.org/10.55606/jupiman.v3i3.4130>
- Nurahman, & Kurniawan R. (2023). Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Design Interface Website Toko Online Azkajaya Komputer. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 22(1). <https://doi.org/10.32409/jikstik.22.1.3336>
- Nurmala Dwi Amalina, & Eka Putri Rachmawati. (2025). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Ulang UI&UX Aplikasi iPusnas. *Jurnal Informatika Polinema*, 11(3), 317–326. <https://doi.org/10.33795/jip.v11i3.7233>
- Octavia Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Al-Madani Bandar Lampung Jl Kavling Raya, R., Pramuka, J., & Bandar Lampung, K. (2020). *PENGARUH KUALITAS PELAYANAN DAN KEPUASAN NASABAH TERHADAP LOYALITAS NASABAH PT. BANK INDEX LAMPUNG*. <https://doi.org/10.9744/pemasaran.13.1.35–39>
- Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka

- 
- Website. *Seminar Nasional Official Statistics*, 2022(1), 573–584. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454>
- Putra, R. R., Putri, N. A., & Handayani, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Kelompok Tani Menggunakan Design User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(1), 9–17. <https://doi.org/10.31539/intecom.s.v6i1.5519>
- Putri, Y., & Saidah, S. (2024). Designing UI/UX on Adaptive Skills Learning Application for Autistic Children Using Design Thinking Method and Applied Behavior Analysis Theory. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Komputer Dan Informatika (JITEKI)*, 10(4), 914–929. <https://doi.org/10.26555/jiteki.v10i4.28560>
- Putro Setyoko. (2024). Perancangan antarmuka aplikasi foodCare menggunakan metode user centered design. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 5(2), 464–473. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v5i2.7117>
- Putra, R. R., Kurniawan, F., Yanti Yusman, & Aldi Alvin. (2024). Desain User Interface Sistem Informasi Digital Dalam Meningkatkan UMKM Desa Pertumbuhan Kecamatan Wampu. *JURNAL MAHAJANA INFORMASI*, 9(1), 33–40. <https://doi.org/10.51544/jurnalmi.v9i1.5067>
- Rijal, A. M. A. K., Wulandari, H., & Hermansyah, H. (2025). Desain UI/UX Aplikasi Pembelajaran Kreativitas Siswa di SD Nanda Al Manaf berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2542–2551. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14542>
- Sudana, O., Sukma, Kd. V. M., Wirdiani, A., & Putri, G. A. A. (2024). E-Dharmagita Learning Model Innovation with Mobile and Multimedia Technology. *Scientific Journal of Informatics*, 11(1), 41–52. <https://doi.org/10.15294/sji.v11i1.46653>
- Nursalim, N. (2022). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PADA PT. PLN (PERSERO) ULP MATTOANGING DI KOTA MAKASSAR. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 1(1), 15. <https://doi.org/10.26858/jab.v1i1.31641>