

# Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Daerah Menggunakan Metode *User Centered Design*

Beauty Insiyroh N.L<sup>1</sup>, Azzahra Asti K<sup>2</sup>, Dinda Ayu P.M<sup>3</sup>, M. Bagus Satrio A<sup>4</sup>, Hendra Maulana<sup>5\*</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Informatika, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

<sup>1</sup>[23081010141@student.upnjatim.ac.id](mailto:23081010141@student.upnjatim.ac.id)

<sup>2</sup>[23081010157@student.upnjatim.ac.id](mailto:23081010157@student.upnjatim.ac.id)

<sup>3</sup>[23081010175@student.upnjatim.ac.id](mailto:23081010175@student.upnjatim.ac.id)

<sup>4</sup>[23081010258@student.upnjatim.ac.id](mailto:23081010258@student.upnjatim.ac.id)

\*Corresponding author email: [hendra.maulana.if@upnjatim.ac.id](mailto:hendra.maulana.if@upnjatim.ac.id)

**Abstrak**— Pelestarian bahasa daerah menjadi salah satu tantangan penting dalam menjaga keberagaman budaya Indonesia. Penurunan penggunaan bahasa daerah di kalangan generasi muda juga merupakan tantangan pelestarian bahasa daerah, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan generasi muda agar bahasa daerah dapat dilestarikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dari sebuah aplikasi pembelajaran bahasa daerah dengan menerapkan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Pendekatan ini mengutamakan kebutuhan dan preferensi pengguna sebagai fokus dalam pengembangan. Penelitian dilakukan melalui empat tahap utama UCD, yaitu memahami konteks penggunaan, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, membuat solusi desain, dan melakukan evaluasi. Teknik pengumpulan data mencakup studi literatur, penyebaran kuesioner, dan pembuatan *prototype* menggunakan Figma. *Prototype* yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi menggunakan pendekatan *System Usability Scale* (SUS) terhadap sepuluh responden, dan hasilnya menunjukkan tingkat kelayakan yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan UCD efektif dalam menghasilkan desain aplikasi yang relevan, fungsional, dan berpotensi besar untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat, khususnya generasi muda, dalam mempelajari serta melestarikan bahasa daerah melalui teknologi digital.

**Kata Kunci**— Aplikasi pembelajaran, Bahasa daerah, *System usability scale*, UI/UX design, *User centered design*

## I. PENDAHULUAN

Berdasarkan laporan dari UNESCO, diperkirakan sekitar 2.500 bahasa di seluruh dunia berada dalam situasi yang mengkhawatirkan karena terancam punah. Di antara jumlah tersebut, lebih dari 100 merupakan bahasa daerah yang berasal dari Indonesia[1]. Temuan ini diperkuat oleh hasil kajian dari Badan Bahasa yang mengungkapkan adanya keprihatinan mendalam terhadap pelestarian bahasa daerah, terutama di Indonesia.

Terdapat beberapa faktor penyebab punahnya bahasa daerah, pertama, banyak masyarakat mulai meninggalkan penggunaan bahasa daerah karena dianggap ketinggalan zaman. Kedua, bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional dianggap lebih praktis untuk digunakan. Ketiga, perkembangan zaman serta arus globalisasi mendorong dominasi penggunaan bahasa asing, terutama bahasa Inggris. Keempat, generasi tua kurang berperan aktif mewariskan bahasa daerah kepada generasi

muda yang menyebabkan semakin berkurangnya penggunaan bahasa daerah pada aktivitas sehari-hari[2].

Selain itu, banyaknya populasi manusia yang merantau juga menyebabkan punahnya bahasa daerah. Merantau yaitu seseorang yang meninggalkan tempat kelahirannya untuk mencari pekerjaan, menuntut pendidikan, dan kehidupan di tempat lain[3]. Para perantau kerap kali kesusahan dalam beradaptasi yang mengharuskan mereka menghadapi berbagai tantangan, salah satunya dalam ranah bahasa[4].

Pada era digital saat ini, kehidupan manusia selalu dihubungkan dengan perkembangan teknologi. Teknologi juga berkembang dengan sangat pesat pada bidang akademik/pendidikan[5], salah satu contohnya berupa pembelajaran bahasa daerah di Indonesia. Guna mencegah punahnya bahasa daerah tersebut[6], dibuatlah aplikasi belajar bahasa daerah yang dirancang akan membantu masyarakat untuk belajar bahasa daerah secara *online* dengan banyaknya layanan yang ditawarkan[7] seperti tes mendengar, tes kosakata, dan tes berbicara.

Aplikasi belajar yang dikembangkan juga dipengaruhi oleh UI/UX yang baik[8] untuk menggunakan aplikasi ini. Sehingga, dapat memaksimalkan kemudahan serta kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi[9]. Perancangan ini menggunakan *User centered design* (UCD) yang memprioritaskan pengguna sebagai fokus utama dalam proses pengembangan sistem dan pembuatan sistem yang bermanfaat[9].

## II. KAJIAN PUSTAKA

- a. Perancangan  
Perancangan merupakan langkah awal dalam merancang desain dimulai dari ide atau gagasan, kemudian dilanjutkan dengan proses pengerjaan dan pengelolaan[11]. Perancangan UI/UX merupakan tahapan yang dilakukan UI/UX *designer* dalam pembuatan aplikasi[11].
- b. Aplikasi  
Aplikasi dapat diartikan sebagai program berbentuk perangkat lunak[13] yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat memproses *input* menjadi *output*.
- c. *User Interface* (UI)  
*User interface* (UI) yang memiliki arti antarmuka pengguna merupakan tampilan yang digunakan untuk

berinteraksi langsung antara pengguna dan sistem dengan tujuan sebagai penghubung antara keduanya[14].

d. *User Experience (UX)*

*User experience (UX)* bisa disebut sebagai cara interaksi pengguna dengan teknologi saat mengoperasikannya[15]. Produktivitas dan efisiensi operasional pengguna lebih diperhatikan untuk mengurangi rasa ketidaknyamanan ketika digunakan, meningkatkan aksesibilitas, dan meningkatkan *user experience*[16].

e. *User centered design (UCD)*

*User centered design (UCD)* adalah proses pendekatan yang dilakukan secara iteratif. UCD merupakan model baru dalam mengembangkan sistem[17], dengan menggunakan pendekatan yang melibatkan pengguna dalam setiap prosesnya. Prinsip utama dalam UCD berfokus pada kebutuhan pengguna, serta desain yang terintegrasi, mulai dari langkah awal hingga langkah pengujian dan perancangan interaktif.

### III. METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian terdapat dua tahapan yang digunakan untuk merancang aplikasi, yaitu metodologi pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi dari pengguna dan metodologi UCD untuk merancang aplikasi agar sesuai dengan keinginan pengguna.

#### A. Metodologi pengumpulan data

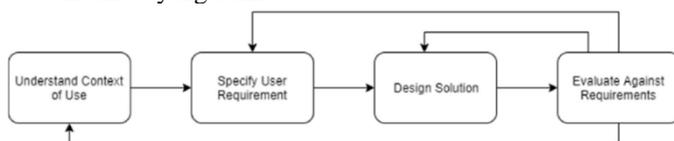
##### a. Kuesioner

Mengumpulkan data melalui kuesioner dinilai lebih hemat dari segi waktu dan biaya, terutama jika melibatkan jumlah responden yang cukup banyak. Metode ini memungkinkan pengumpulan informasi secara efisien dalam skala yang luas.

##### b. Kajian Pustaka

Kajian kepustakaan dilakukan dengan proses sistematis dalam mengumpulkan, mengevaluasi, dan menyintesis berbagai bacaan yang sesuai dengan tema penelitian[18]. Pendekatan ini bermaksud untuk memperoleh dasar teori yang kuat dan mendukung penyusunan kerangka penelitian.

#### B. Metode UCD agar aplikasi yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik.



Gbr 1. Flow *User Centered Design*

Pada Gambar 1 ditampilkan 4 tahapan metode *user centered design*[19], yaitu:

- a. *Understand context of use*
- b. *Specify user requirements*

c. *Produce design solution*

d. *Evaluate against user requirements* dan terdapat poin-poin yang harus diselesaikan pada setiap tahapan.

Tahapan pertama yaitu *specify the context of use*, di mana identifikasi pengguna aplikasi akan dilakukan. Setelah itu, *specify user requirements*, kebutuhan pengguna terhadap aplikasi akan diidentifikasi secara rinci. Tahap ketiga, *produce design solution*, merupakan pembuatan *prototype* menggunakan alat desain, seperti Figma. Tahap terakhir, *evaluate design*, yaitu penilaian pada desain yang telah dibuat sebelumnya dan telah memenuhi keinginan pengguna. *System usability scale (SUS)* digunakan untuk menilai *prototype UI/UX*[20]. *System usability scale* adalah pengujian yang dikembangkan oleh John Brooke dengan memberikan kuisioner[21] dan menggunakan 5 penilaian dengan skala Likert, yaitu “Tidak Sesuai”, “Kurang Sesuai”, “Netral”, “Sesuai”, dan “Sangat Sesuai”. Sehingga, pendekatan UCD dapat mengarahkan rangkaian penelitian untuk memastikan rancangan aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari perancangan UI/UX menggunakan pendekatan UCD, didapatkan hasil sebagai berikut:

#### a. *Understand context of use*

Memahami konteks penggunaan penting dalam pendekatan UCD[22] yang bertujuan untuk memahami sasaran pengguna secara mendalam. Dalam studi ini, yang disasar merupakan 10 individu berusia lebih dari 14 tahun yang sedang / pernah berkegiatan di luar daerah asal mereka.

Kuesioner dibuat untuk mengumpulkan informasi mengenai kesulitan yang dihadapi pengguna dalam memahami bahasa daerah. Dengan demikian, peneliti mampu mendapatkan pemahaman yang lebih baik untuk aplikasi belajar bahasa daerah yang diberikan pada pembagian kuesioner seperti pada Tabel I:

TABEL I. PERTANYAAN KUESIONER

No	Pertanyaan
1.	Apakah Anda merasa kesulitan memahami bahasa di daerah tersebut?
2.	Apakah Anda dapat berinteraksi dengan mudah dengan warga di daerah tersebut? Berikan alasannya!
3.	Apakah menurut Anda, Aplikasi belajar bahasa daerah dapat membantu Anda untuk mengatasi kesulitan ini? Berikan juga alasannya!

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebutkan kepada 10 responden, didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Mayoritas responden kesulitan memahami bahasa di daerah yang mereka jadikan tempat rantau. Hal ini menunjukkan pentingnya pemahaman bahasa daerah.

2. Berinteraksi dengan warga di daerah rantau menjadi hal yang mudah apabila mereka menggunakan bahasa Indonesia, tetapi dapat membuat kebingungan jika mereka menggunakan bahasa daerah mereka.
3. Mayoritas responden mengharapkan adanya aplikasi belajar bahasa daerah agar mereka dapat mudah memahami bahasa daerah, dan lebih mudah berbaur dengan warga sekitar.

b. *Specify user requirements*

Tahap kedua yaitu menjabarkan apa yang diperlukan pengguna setelah menyelesaikan kuesioner pada langkah pertama. Hasil yang didapatkan ditunjukkan pada TABEL II:

TABEL II. *SPECIFY USER REQUIREMENTS*

Kebutuhan	Spesifikasi
Homepage	Fungsi homepage untuk menunjukkan progres <i>user</i> dalam tes bahasa dan rekomendasi bahasa untuk <i>user</i> .
Profil	Fungsi halaman profil yaitu untuk menunjukkan <i>username</i> dan berbagai navigasi lain, seperti pengaturan, syarat dan ketentuan, kebijakan privasi, kontak untuk dihubungi, dan <i>logout</i> .
Tes membaca	Fungsi halaman tes membaca yaitu agar <i>user</i> dapat membaca bahasa daerah yang dipilih dengan baik.
Tes mendengar	Fungsi halaman tes mendengar adalah agar <i>user</i> dapat mendengar pelafalan kata dalam bahasa daerah dengan baik.
Tes berbicara	Fungsi halaman tes berbicara yaitu memeriksa apakah <i>user</i> dapat melafalkan kata dalam bahasa daerah dengan baik.
Tes kosakata	Fungsi halaman tes kosakata yaitu agar <i>user</i> dapat mencocokkan 2 kata yang sesuai.
Kamus Bahasa	Fungsi halaman kamus bahasa yaitu memberikan kata-kata dari 2 bahasa yang sama, yang memiliki arti berbeda.

c. *Produce design solution*

Tahap selanjutnya yaitu perancangan yang bertujuan mengubah kebutuhan pengguna menjadi solusi desain UI/UX dengan merancang *prototype* antarmuka[23] yang telah diidentifikasi sebelumnya.

1) Halaman Login *User*

Pada halaman ini, *user* diharuskan mencantumkan email dan *password* agar bisa mengakses aplikasi. Formulir *login* digunakan bagi *user* yang sudah pernah menggunakan aplikasi dan

formulir sign up digunakan bagi *user* yang baru menggunakan aplikasi atau ingin menggunakan email lain.



Gbr 2. Halaman Login

2) Halaman Beranda

Pada halaman beranda terdapat beberapa informasi yang ditampilkan kepada *user* seperti profil *user*, notifikasi, progres bahasa, rekomendasi bahasa, dan pencarian bahasa.



Gbr 3. Halaman Beranda

3) Halaman Profil

Halaman profil menampilkan informasi *user* seperti *profile picture* dan *username user*. Selain itu, pada halaman profil terdapat beberapa informasi

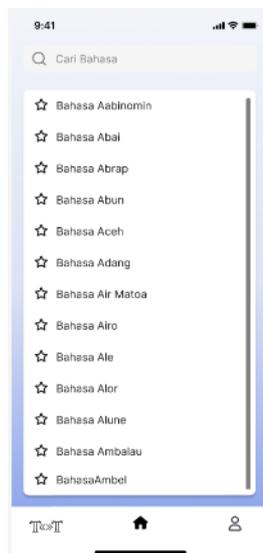
seperti pengaturan, syarat dan ketentuan, kebijakan privasi, hubungi kami, dan *log out* akun.



Gbr 4. Halaman Profil

#### 4) Halaman Pencarian

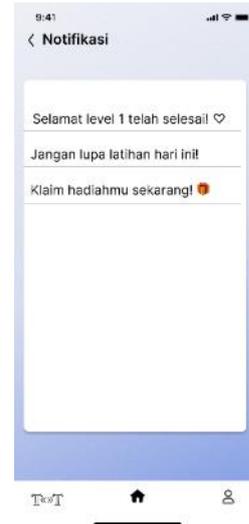
Pada halaman pencarian, *user* dapat melakukan pencarian 350 bahasa daerah yang tersedia pada aplikasi.



Gbr 5. Halaman Pencarian

#### 5) Halaman Notifikasi

Halaman ini memberikan informasi kepada *user* terkait level yang sudah selesai, pengingat latihan, dan *streak* keaktifan *user*.



Gbr 6. Halaman Notifikasi

#### 6) Halaman Progress

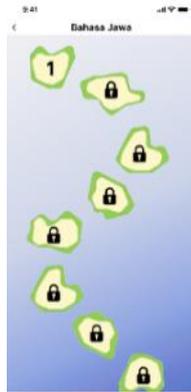
Pada halaman progres akan ditampilkan jenis bahasa daerah dan level yang sedang dilakukan, serta presentase tiap tes dan latihan untuk masing – masing bahasa daerah.



Gbr 7. Halaman Progress

#### 7) Halaman Menu

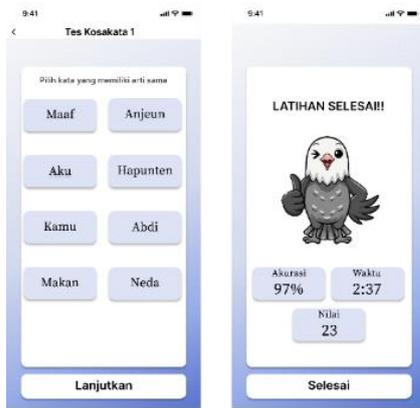
Halaman ini menampilkan level menu untuk mengatur level yang sudah ditempuh dan tingkat kesulitan yang terus bertambah seiring meningkatnya level.



Gbr 8. Halaman Menu

## 8) Halaman Tes dan Latihan Soal

Aplikasi ini memiliki 3 tes yaitu tes mendengar, tes berbicara, dan tes kosakata. Ada pula latihan soal yang dapat *user* jalani setelah menyelesaikan beberapa tes.



Gbr 9. Halaman Tes dan Latihan Soal

## 9) Halaman Kamus Bahasa

Halaman ini berisi beberapa kosa kata dari bahasa bahasa yang sedang atau sudah *user* lakukan tes dan latihannya.



Gbr 10. Halaman Kamus Bahasa

## d. Evaluate against user requirements

Tahap terakhir dalam pendekatan UCD yaitu mengevaluasi kebutuhan dengan melakukan menguji desain yang telah dibuat[24]. Metode ini mencakup pembagian kuesioner kepada sepuluh partisipan yang berisi pertanyaan untuk mengevaluasi sistem. Data hasil kuesioner akan diakumulasikan untuk memberikan bobot sesuai dengan skor SUS guna menilai apakah *prototype* yang dikembangkan memenuhi keperluan pengguna.

TABEL III. PERTANYAAN SUS

No	Pertanyaan
1.	Mudahkah tampilan dari aplikasi belajar bahasa daerah ini digunakan untuk Anda?
2.	Apakah Anda kesulitan menggunakan aplikasi ini karena terlalu rumit?
3.	Apakah menurut Anda mudah menggunakan aplikasi ini?
4.	Apakah Anda membutuhkan dukungan teknis dari seseorang dalam penggunaan aplikasi MeLokal?
5.	Apakah berbagai fungsi dari aplikasi MeLokal terhubung dengan baik bagi Anda?
6.	Apakah Anda setuju bahwa terlalu banyak ketidakcocokan antarmuka di aplikasi ini?
7.	Apakah Anda mudah belajar menggunakan aplikasi ini?
8.	Apakah fitur di aplikasi ini sulit digunakan?
9.	Apakah adanya latihan soal untuk belajar di aplikasi ini Anda terbantu?
10.	Apakah Anda perlu mencari sumber untuk menunjukkan penggunaan aplikasi ini?

Pembobotan skor jawaban berdasarkan TABEL III dibagi menjadi rentang nilai 1 – 5. Rincian penilainya sesuai dengan Tabel IV:

TABEL IV. PENILAIAN SKOR

Skor	Penilaian
1	Tidak sesuai
2	Kurang sesuai
3	Netral
4	Sesuai
5	Sangat sesuai

Pembobotan skor SUS dibagi menjadi 5 kategori dari A, B, C, D, dan F dengan pilihan rating pada Tabel V:

TABEL V. PEMBOBOTAN SCORE SUS

Skor SUS	Huruf	Penilaian
>80.3	A	Luar Biasa
68 - 80.3	B	Baik
68	C	Oke
51 - 67	D	Buruk
< 67	F	Sangat Buruk

Data asli SUS dari kuesioner mendapatkan hasil seperti pada TABEL VI:

TABEL VI. DATA ASLI SUS

	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10
R1	5	1	4	1	5	1	5	1	3	3
R2	5	2	4	1	4	1	4	2	4	1
R3	4	1	5	2	4	1	4	1	5	1
R4	4	2	4	1	3	2	5	1	5	2
R5	5	2	5	1	5	2	5	1	5	2
R6	5	2	4	2	4	2	4	1	4	1
R7	4	1	4	2	5	1	4	2	3	2
R8	5	1	5	1	4	1	5	2	4	1
R9	5	1	4	2	4	1	4	1	5	2
R10	5	1	5	1	5	1	4	1	5	2

Data akan dihitung dengan menerapkan aturan penilaian pada kuesionernya:

1. Semua pertanyaan bernomor ganjil, nilai akhir bernilai skor pengguna (x) dikurangi 1.
2. Semua pertanyaan dengan nomor genap, skor akhir merupakan nilai 5 dikurangi skor pengguna (x).
3. Skor SUS diperoleh dari akumulasi seluruh skor pengguna yang dikalikan dengan 2,5.

Aturan ini diterapkan pada 1 responden, sehingga diperoleh total skor SUS pada Tabel VII [25]:

TABEL VII. DATA HITUNG SUS

	Skor SUS
Q1	47
Q2	14
Q3	44
Q4	14
Q5	43
Q6	13
Q7	44
Q8	13
Q9	43
Q10	17
Total Skor SUS	292
Konversi SUS	73

Berdasarkan dengan perhitungan skor kegunaan, didapatkan nilai 73 yang termasuk dalam kategori “Baik” dengan tanda “B”. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi belajar bahasa daerah memiliki tingkat fungsionalitas yang memuaskan dan mendapatkan tanggapan positif dari pengguna.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, perancangan UI/UX aplikasi belajar bahasa daerah melalui pendekatan UCD menjadikan proses pengembangan lebih efektif dan desain yang dihasilkan

memenuhi harapan pengguna. Setelah diuji menggunakan SUS, didapatkan nilai sebanyak 73 dengan penilaian “Baik” yang berarti tampilan dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Secara keseluruhan, UCD sukses menjadi pedoman yang tepat untuk merancang aplikasi yang fungsional, dan mendukung upaya pelestarian bahasa daerah melalui teknologi digital.

## REFERENSI

- [1] Kurnia Azizah and Valdi Giffari Rahmayati Putra, “Analisis Hierarki Nilai-Nilai Max Scheler dalam Cerita Anak Gorontalo Berjudul Saku Abah,” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 10, no. 1, 2024, doi: 10.30605/onoma.v10i1.3291.
- [2] A. D. Azis and K. Yusra, “FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KEPUNAHAN BAHASA DAERAH DI TANAH RANTAU,”
- [3] A. Nadia, R. Putra Chaniago, T. D. Putri, R. Yani, and M. H. Wafi, “Penyebab Perempuan Minangkabau Merantau dan Pengaruh Relasi Sosial Keluarga Inti dalam Sistem Kekeabatan Matrilineal,” *Psyche 165 Journal*, 2022, doi: 10.35134/jpsy165.v15i4.204.
- [4] E. Hutabarat and N. Nurchayati, “Penyesuaian Diri Mahasiswa Batak yang Merantau di Surabaya,” *Jurnal Penelitian Psikologi*, vol. 1, no. 1, 2021.
- [5] O. M. O. Setiadi, I. M. Nugroho, and Y. Muhyidin, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN,” *Jurnal Informatika Progres*, vol. 15, no. 2, 2023, doi: 10.56708/progres.v15i2.370.
- [6] M. Agung, H. D. Putri, and N. Ainul, “MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL PEMBELAJARAN MULTIBAHASA UNTUK KONSEP PEMBELAJARAN BAHASA DAERAH SULAWESI,” *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, vol. 9, no. 2, 2022, doi: 10.26618/jp.v9i2.8971.
- [7] R. W. Naim, H. Fabroyir, and R. J. Akbar, “Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Marketplace Berdasarkan Design Thinking,” *Jurnal Teknik ITS*, vol. 10, no. 2, 2021, doi: 10.12962/j23373539.v10i2.64072.
- [8] M. I. Ikhlas and Z. Zukhri, “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track,” *Automata*, vol. 3, no. 2, 2022.
- [9] T. U. Kulsum, F. M. Al Anshary, and R. Fauzi, “PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA PADA APLIKASI HELPMEONG BAGI ADOPTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN,” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 8, no. 1, 2023, doi: 10.29100/jupi.v8i1.3298.
- [10] M. P. Eugenia, M. Abdurrofi, B. Almahenzar, and A. Khoirunnisa, “Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website,” *Seminar Nasional Official Statistics*, vol. 2022, no. 1, 2022, doi: 10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454.
- [11] R. Hikmah Alim, O. Komarudin, and C. Carudin, “PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA WEBSITE SMAN 5 KARAWANG DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 5, 2024, doi: 10.36040/jati.v7i5.7319.
- [12] L. Angela and E. Erandaru, “STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/UX di ARYANNA,” *Jurnal DKV Adiwarna*, vol. 1, 2022.
- [13] A. C. Mardhatillah, “Pengaruh Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Aplikasi Online terhadap Efektivitas Pengendalian Internal dan dampaknya Pada Kinerja Keuangan (Studi pada UMKM Kedai Kopi Kammassana Kota Bandung),” *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2023.
- [14] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, “Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design),” *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, no. April, 2022.

- [15] R. F. Meuthia, F. Ferdawati, and G. Gustati, "Analisis User Experience Pada Aplikasi E-Kelurahan Menggunakan Model UX Honeycomb," *Jurnal Akuntansi Keuangan dan Bisnis*, vol. 14, no. 2, 2021, doi: 10.35143/jakb.v14i2.5167.
- [16] S. D. Wahyuningtyas, L. Fanani, and A. H. Brata, "Perancangan User Experience Aplikasi Pemantau Kesehatan pada Lansia menggunakan Metode Human-Centered Design," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 11, pp. 4910–4919, 2021, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [17] D. Rachmayani, "TA : Analisis dan Perancangan User Interface pada Website Pusat Karir dan Alumni Universitas Dinamika dengan Menggunakan Model User Centered Design (UCD)," 2020.
- [18] Ardiansyah, Risnita, and M. S. Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 2, 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- [19] T. Daffa, A. Dakhilullah, and B. Suranto, "Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star," *AUTOMATA*, vol. 3, no. 2, 2022.
- [20] A. R. Bahtiar and M. A. Gustalika, "Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Mobile Apps Gamification Tari Rakyat di Indonesia," *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 6, no. 1, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i1.3510.
- [21] Z. A. W. Sugandi and K. N. Isnaini, "Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Marketplace Bahan Makanan Dapur: Metode User-Centered Design," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, vol. 11, no. 3, 2023, doi: 10.26418/justin.v11i3.67793.
- [22] D. K. Safitri and A. Andrianingsih, "Analisis UI/UX untuk Perancangan Ulang Front-End Web Smart-SITA dengan Metode UCD dan UEQ," *Techno.Com*, vol. 21, no. 1, 2022, doi: 10.33633/tc.v21i1.5639.
- [23] S. R. R I and S. A. Saputra, "PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA APLIKASI JASA FREELANCER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN," *Jurnal Ilmiah Matrik*, vol. 25, no. 1, 2023, doi: 10.33557/jurnalmatrik.v25i1.2279.
- [24] D. Setiawan and S. L. Wicaksono, "Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 2, no. 1, 2020, doi: 10.21580/wjit.2020.2.1.5792.