

Perancangan *User Interface/User Experience* Pada Aplikasi *Baby Spa* Berbasis *Mobile* Untuk *User Customer* Dan Terapis Menggunakan Metode *User Centered Design*

¹Ariq Zeidan Mubarak, ²Carudin, ³Apriade Voutama

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

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : ¹ariq.zidan18234@student.unsika.ac.id, ²carudin@staff.unsika.ac.id,

³apriade.voutama@staff.unsika.ac.id

Abstrak

Pada era digital ini perkembangan teknologi informasi semakin pesat menawarkan berbagai macam inovasi didalamnya yang bertujuan untuk memberikan sebuah kemudahan bagi siapapun penggunaannya. Penggunaan *Smartphone* adalah salah satu aplikasi nyata yang dapat dilihat oleh masyarakat untuk sarana utama sebagai alat komunikasi. Peningkatan pada penggunaan *smartphone* juga diiringi dengan meningkatnya pengembangan yang dilakukan pada aplikasi *mobile*. Dengan banyaknya aplikasi berbasis *mobile* tersebut banyak orang yang memanfaatkannya untuk membangun sebuah *startup*. Contoh dari sebuah *startup* pengembangan aplikasi jasa adalah layanan pada aplikasi reservasi terapis *baby spa*. Pentingnya *baby spa* pada bayi dapat dimanfaatkan dengan membuat sebuah aplikasi reservasi terapis *baby spa* untuk memudahkan para orang tua yang ingin memesan jasa terapis *baby spa* tersebut. Hal ini didasari oleh pesatnya perkembangan teknologi dan minat orang-orang kepada aplikasi berbasis *mobile* di *smartphone*. Sebelum membangun aplikasi berbasis *mobile*, perlunya merancang tampilan antarmuka (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) terlebih dahulu pada aplikasi tersebut. *User Interface* adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan aplikasi, *user interface* bertugas menghubungkan antara aplikasi dengan pengguna agar interaksi dapat dilakukan dengan mudah. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain tampilan atau *user interface* dan *user experience* pada aplikasi *baby spa* berbasis *mobile* untuk para orang tua yang ingin memesan jasa terapis *baby spa* kepada anaknya yang masih balita serta para bidan yang akan memberikan *treatment* tersebut kepada bayi. Untuk menciptakan rancangan desain tampilan yang sesuai kebutuhan pengguna, pada penelitian ini menggunakan metode *user centered design* dengan pengujian *cognitive walkthrough*. Hasil dari penelitian perancangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi *baby spa* berbasis *mobile* untuk *user customer* dan *user* terapis ini para responden merasa puas dengan hasil perancangan tersebut baik dari sisi *user customer* ataupun *user* terapis, karena rata-rata pengujian dari semua skenario berada dibawah 30 detik dan presentase kesalahan para responden tidak melebihi batas maksimal yaitu 50%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perancangan menggunakan metode *user centered design* dapat memenuhi kebutuhan *user* atau pengguna sehingga metode tersebut mudah untuk dipahami.

Kata Kunci : *User Centered Design, Baby Spa, Cognitive Walkthrough*

Abstract

In this digital era, the development of information technology is increasingly rapidly offering various kinds of innovations in it which aim to provide convenience for any user. The use of Smartphones is one of the real applications that can be seen by the public for the main means as a means of communication. The increase in the use of smartphones is also accompanied by increased development carried out on mobile applications. With so many mobile-based applications, many people use them to build a startup. An example of a service application development startup is a service on a baby spa therapist reservation application. The importance of a baby spa for babies can be exploited by making a reservation application for a baby spa therapist to make it easier for parents who want to order the services of the baby spa therapist. This is based on the rapid development of technology and people's interest in mobile-based applications on smartphones. Before building a

mobile-based application, it is necessary to design the user interface and user experience first on the application. The user interface is an inseparable part of the application, the user interface is in charge of connecting the application with the user so that interaction can be carried out easily. The purpose of this study is to design a display or user interface and user experience on a mobile-based baby spa application for parents who want to order the services of a baby spa therapist for their toddlers and midwives who will provide the treatment to babies. To create a display design that fits the needs of the user, this study uses a user centered design method with cognitive walkthrough testing. The results of the research on user interface design and user experience on the mobile-based baby spa application for customer users and therapist users, the respondents were satisfied with the results of the design both in terms of the user customer or user therapist, because the average test of all scenarios was below 30 seconds and the percentage of errors of the respondents did not exceed the maximum limit of 50%. From these results it can be concluded that the design using the user centered design method can meet the needs of the user or users so that the method is easy to understand.

Keywords : User Centered Design, Baby Spa, Cognitive Walkthrough

PENDAHULUAN

Pada era digital ini perkembangan teknologi informasi semakin pesat menawarkan berbagai macam inovasi didalamnya yang bertujuan untuk memberikan sebuah kemudahan bagi siapapun penggunaannya. Hasilnya banyak sekali dari perkembangan teknologi tersebut yang luar biasa seperti *Smartphone* pada Android yang saat ini sudah bukan menjadi kebutuhan khusus melainkan kebutuhan umum bagi siapapun penggunaannya (Prakoso & Hartomo, 2020). Menurut (Muharrir & Alamsyah, 2020) Penggunaan *Smartphone* adalah salah satu aplikasi nyata yang dapat dilihat oleh masyarakat untuk sarana utama sebagai alat komunikasi. Peningkatan pada penggunaan *smartphone* juga diiringi dengan meningkatnya pengembangan yang dilakukan pada aplikasi *mobile*. Sebagai contoh, menurut survei yang pernah dilakukan oleh Comscore di Amerika Serikat, Jumlah penggunaan aplikasi berbasis *mobile* meningkat pesat sebesar 90% selama kurun waktu tiga tahun terakhir (2015-2018). Hal tersebut disebabkan karena aplikasi berbasis *mobile* lebih efisien dibandingkan dengan *website* atau media lainnya.

Aplikasi berbasis *mobile* adalah aplikasi yang dapat digunakan pada pengguna *smartphone*, aplikasi *mobile* menawarkan banyak kemudahan yang dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun, oleh sebab itu aplikasi berbasis *mobile* selalu jadi pilihan utama dalam sebuah *smartphone* di era seperti sekarang ini. Dengan banyaknya aplikasi berbasis *mobile* tersebut banyak orang yang memanfaatkannya untuk membangun sebuah *startup*. Pada perkembangan teknologi yang sangat memudahkan masyarakat ini *startup* bukanlah hal baru yang sedang hangat dibicarakan oleh masyarakat. Menurut (Aulia Maulani, 2020) *Startup* merupakan sebuah perusahaan yang didirikan belum terlalu lama yang setelah proses didirikannya tersebut masih melakukan pengembangan serta penelitian untuk menemukan pasar yang benar-benar tepat. Dengan kata lain *stratup* adalah sebutan untuk suatu bisnis yang baru dibangun dengan mengedepankan teknologi sebagai dasar pada bisnisnya. Jenis usaha yang ada pada *startup* untuk nantinya dikembangkan sangat beragam, mulai dari perdagangan, keuangan, pengembangan aplikasi jasa dan masih banyak lagi yang lainnya. Contoh dari sebuah *startup* pengembangan aplikasi jasa adalah layanan pada aplikasi reservasi terapis *baby spa*.

Pentingnya *baby spa* pada bayi dapat dimanfaatkan dengan membuat sebuah aplikasi reservasi terapis *baby spa* untuk memudahkan para orangtua yang ingin memesan jasa terapis *baby spa* tersebut. Hal ini didasari oleh pesatnya perkembangan teknologi dan minat orang-orang kepada aplikasi berbasis *mobile* di *smartphone*. *Baby spa* sendiri adalah sebuah rangkaian stimulasi tumbuh kembang bayi dengan menggabungkan layanan senam bayi (*babygym*), berenang (*babyswim*) dan pijat bayi (*babymassage*) (Puteri dkk, 2019). Dengan dibuatnya aplikasi terapis *baby spa* juga akan memudahkan para bidan yang akan melakukan *baby spa* kepada pasien dalam menerima pesanan dan para ibu dari orang tua bayi yang akan memesan layanan tersebut. Sehingga para bidan hanya tinggal menunggu pasien yang akan melakukan pesanan *baby spa* pada aplikasi tersebut. Fasilitas yang diberikan kepada bidan ini akan meringankan pekerjaannya, karena dalam menerima pesannya bidan akan dapat kepastian mengenai pasien yang akan di *baby spa*, kepastian yang dimaksud meliputi waktu, alamat dan kepastian untuk tidak membatalkan secara sepihak pemesanan yang dilakukan oleh

pasien.

Menurut (Rahadian dkk, 2019) Ilmu yang mendalami hubungan sebuah interaksi antara manusia dengan komputer adalah *Human Computer Interaction (HCI)* atau bisa disebut interaksi manusia komputer. Dengan kata lain interaksi manusia komputer adalah suatu interaksi atau komunikasi dua arah yang terjadi karena pengguna melakukan sebuah perintah atau input kepada komputer, lalu dengan diberikannya sebuah perintah tersebut komputer akan merespon dengan memberikan sebuah *feedback* berupa hasil dari perintah yang diberikan tersebut. Dalam interaksi manusia dengan komputer ini berkaitan dengan sebuah tampilan antarmuka yang menjadi hal pertama yang terlihat oleh pengguna dalam mengoperasikan sebuah sistem pada aplikasi. Karena dalam membuat suatu perancangan aplikasi pentingnya untuk memperhatikan desain halaman yang akan dibuat seperti *user interface* dan *user experience* agar memberikan kenyamanan dalam berinteraksi dengan sebuah sistem.

Demi terciptanya sebuah sistem yang baik, sebelum membangun aplikasi berbasis *mobile*, perlunya merancang tampilan antarmuka (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) terlebih dahulu pada aplikasi tersebut. *User Interface* adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan aplikasi, *user interface* bertugas menghubungkan antara aplikasi dengan pengguna agar interaksi dapat dilakukan dengan mudah. *User Interface* pada aplikasi dapat mendorong kenyamanan dan dapat diketahui seberapa diminatnya aplikasi tersebut oleh pengguna. *User interface* yang baik dapat memberikan pengalaman interaksi yang mudah dioperasikan oleh pengguna (Anggara dkk, 2021). Sedangkan menurut (Murdiono dkk, 2018) *User Experience* adalah bentuk interaksi antara manusia dengan komputer yang meliputi *website*, aplikasi pada *smartphone* dan aplikasi *desktop*. *User Experience* berhubungan dengan kemudahan, kenyamanan, efisiensi dan kemanfaatan saat pengguna mengoperasikan aplikasi tersebut.

Momby adalah penyedia layanan dan jasa terapis *baby spa* di wilayah karawang, Momby sudah berdiri sejak tahun 2020, saat ini momby ingin memperluas jaringan *customernya* dan mempermudah *customer* ketika ingin memesan jasa terapis tersebut dengan memanfaatkan teknologi, saat ini antarmuka pada aplikasi momby belum tersedia untuk digunakan oleh *customer* ataupun terapis (bidan), oleh sebab itu momby berencana ingin membuat aplikasi berbasis *mobile* dengan tampilan antarmuka yang bersahabat dengan pengguna dan mengharuskan tampilan pada antarmuka tersebut mudah untuk dioperasikan, sehingga dengan begitu pengguna dapat merasakan kenyamanan saat mengoperasikan tampilan antarmuka tersebut tanpa merasa kebingungan.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk merancang sebuah desain *user interface* dan *user experience* pada sebuah aplikasi *baby spa* berbasis *mobile* untuk *user customer* dan *user terapis* perusahaan Momby dengan menggunakan metode *user centered design*. Dengan harapan dapat bermanfaat dan dapat merealisasikan antarmuka yang bersahabat dengan pengguna.

METODE

Dalam penelitian *user interface* dan *user experience* pada aplikasi *baby spa* berbasis *mobile* untuk *user customer* dan terapis pada momby ini penulis akan menggunakan metode *User Centered Design* dalam melakukan sebuah penelitiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *User Interface Customer*
 - a. *User Interface Halaman Onboarding*

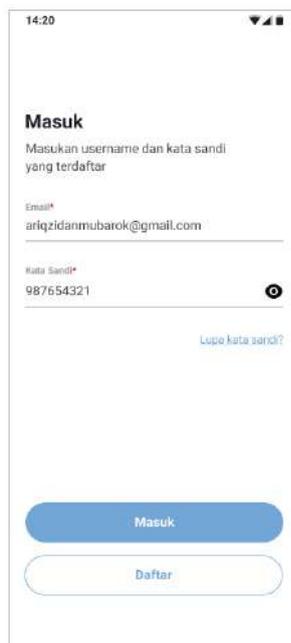
Berikut ini adalah gambar dari tampilan halaman *onboarding*, pada halaman tersebut adalah halaman saat pertama kali pengguna membuka aplikasi momby sebagai halaman pembuka untuk memberikan kesan yang menarik dalam aplikasi tersebut, pada halaman ini berisi logo momby itu sendiri dengan beberapa *element* desain didalamnya seperti pada gambar 4.32 dibawah ini.



Gambar 4. 1 *User Interface Customer Halaman Onboarding*

b. *User Interface Halaman Login*

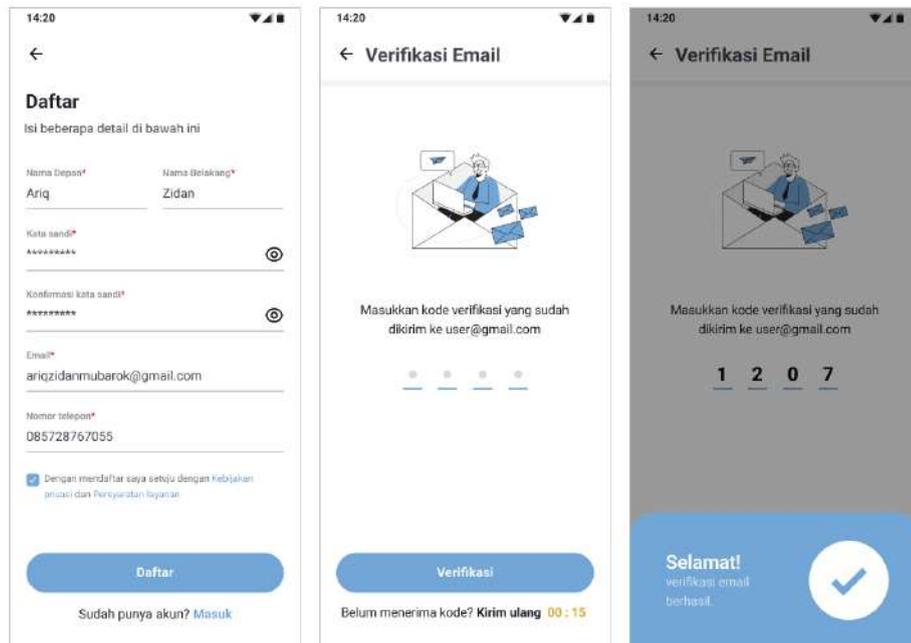
Setelah halaman *onboarding* muncul, lalu setelah itu aplikasi akan mengarahkan langsung ke halaman *login* yang berisi input text atau form *email* dan katasandi untuk masuk ke dalam aplikasi momby tersebut, untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.33.



Gambar 4. 2 *User Interface Customer Halaman Login*

c. *User Interface Halaman Registrasi*

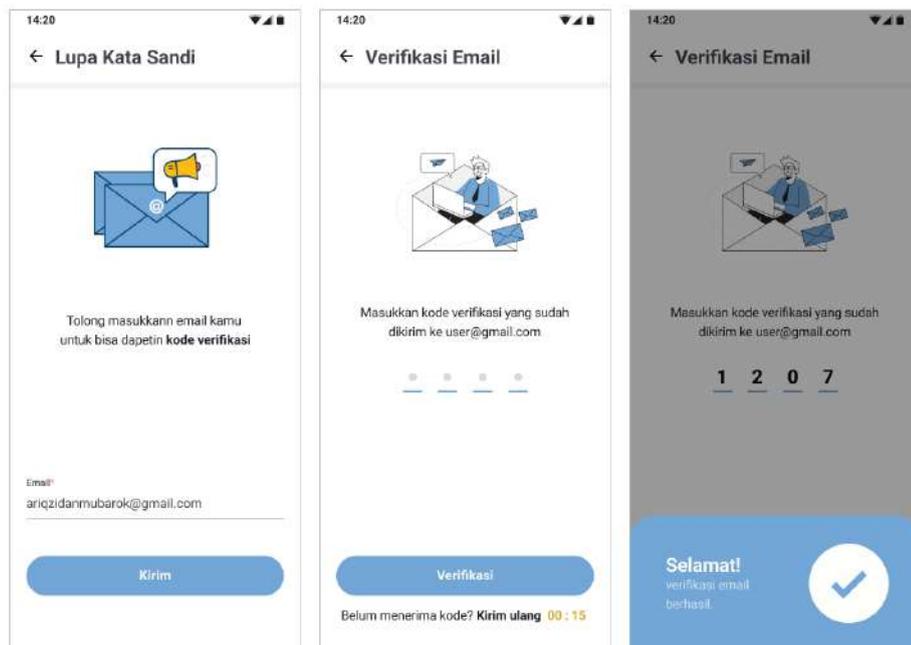
Pada halaman *login* sebelumnya menyediakan tombol daftar yang ketika di tekan akan langsung beralih ke halaman daftar seperti pada gambar 4.34, pada halaman daftar ini akan menampilkan beberapa form untuk membuat akun bagi yang belum mempunyai akun, setelah mengisi beberapa form pada halaman daftar ini tampilan akan langsung memverifikasi *email* lewat kode yang kirimkan melalui *email* yang diisikan tersebut, lalu setelah itu ketika kode sudah diverifikasi halaman akan menampilkan ucapan selamat karena verifikasi sukses dan akun berhasil dibuat.



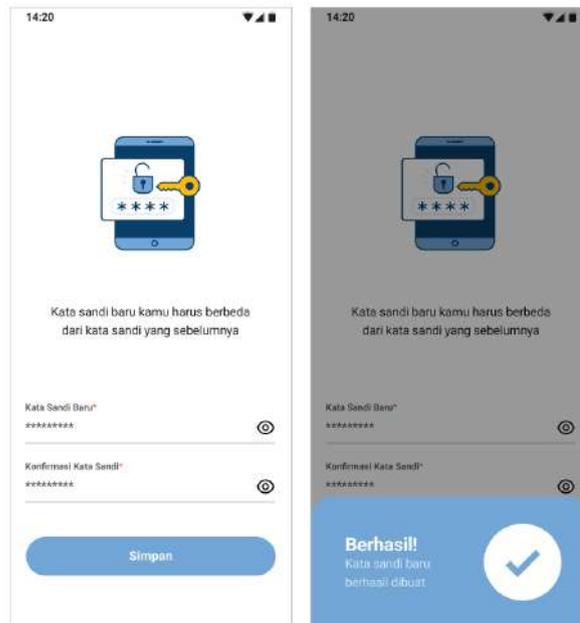
Gambar 4. 3 User Interface Customer Halaman Registrasi

d. *User Interface* Halaman Lupa Kata Sandi

Pada gambar 4.35 adalah halaman lupa kata sandi yang berisi gambar ilustrasi, petunjuk halaman dan form untuk mengisi *email* agar dapat dikirimkan kode verifikasi lupa kata sandi tersebut. Setelah mengisi *email* pada halaman lupa kata sandi, selanjutnya *email* akan diverifikasi dengan mengirimkan kode verifikasi tersebut ke *email* yang diisikan dan jika kode verifikasi tersebut telah dimasukkan ke dalam halaman verifikasi *email* maka halaman akan menampilkan ucapan selamat karena verifikasi *email* berhasil. Setelah verifikasi tersebut berhasil, setelah itu tampilan akan langsung menampilkan halaman untuk membuat kata sandi baru seperti pada gambar 4.36 dibawah ini, dan setelah kata sandi baru berhasil dibuat lalu tampilan akan memberikan notifikasi sukses karena kata sandi baru telah berhasil dibuat.



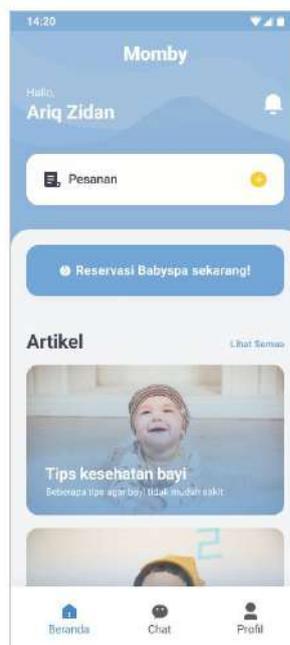
Gambar 4. 4 User Interface Customer Halaman Lupa Kata Sandi



Gambar 4. 5 *User Interface Customer* Halaman Kata Sandi Baru

e. *User Interface* Halaman *Homepage*

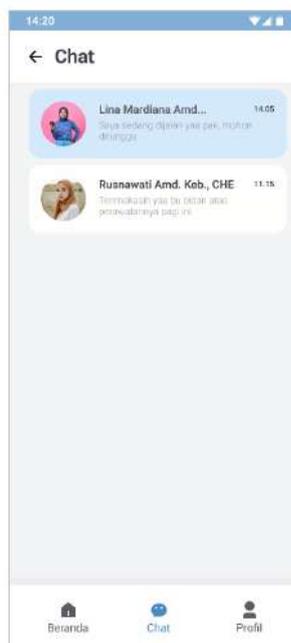
Halaman *homepage* adalah halaman utama yang didalamnya berisi menu-menu yang tersedia dalam aplikasi ini seperti pada gambar 4.37. Untuk melakukan pemesanan jasa terapi baby spa, pengguna hanya tinggal menekan tombol "reservasi baby spa sekarang!" pada halaman *homepage* tersebut.



Gambar 4. 6 *User Interface Customer* Halaman *Homepage*

f. *User Interface* Halaman *Chat*

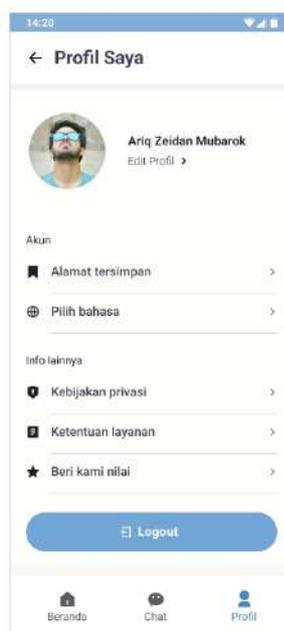
Halaman *chat* adalah halaman berisi pesan-pesan untuk berkomunikasi dengan bidan atau terapis yang akan melakukan perawatan kepada bayi, dengan fitur *chat* ini pengguna dapat menanyakan apapun perihal pesannya kepada terapis seperti pada gambar 4.38.



Gambar 4. 7 *User Interface Customer* Halaman Chat

g. *User Interface* Halaman Profil

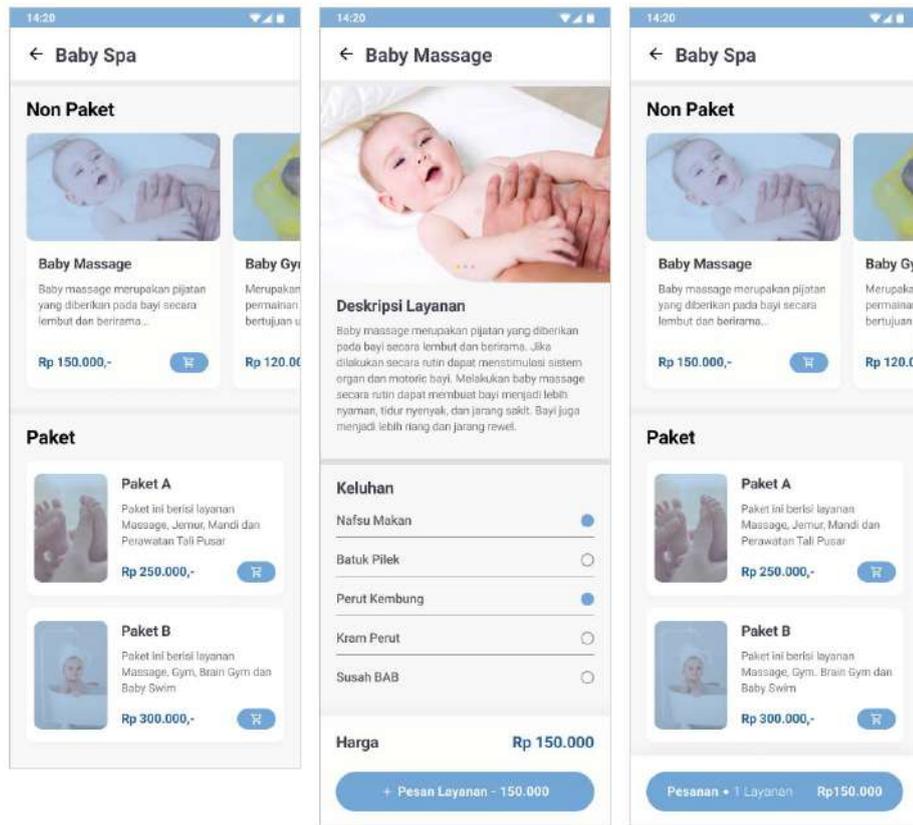
Pada gambar 4.39 ini adalah halaman profil yang berguna untuk mengatur bahasa, mengubah alamat yang tersimpan, edit profil dan masih banyak lagi. Dalam halaman profil ini juga disediakan tombol keluar atau *logout* pada akun pengguna.



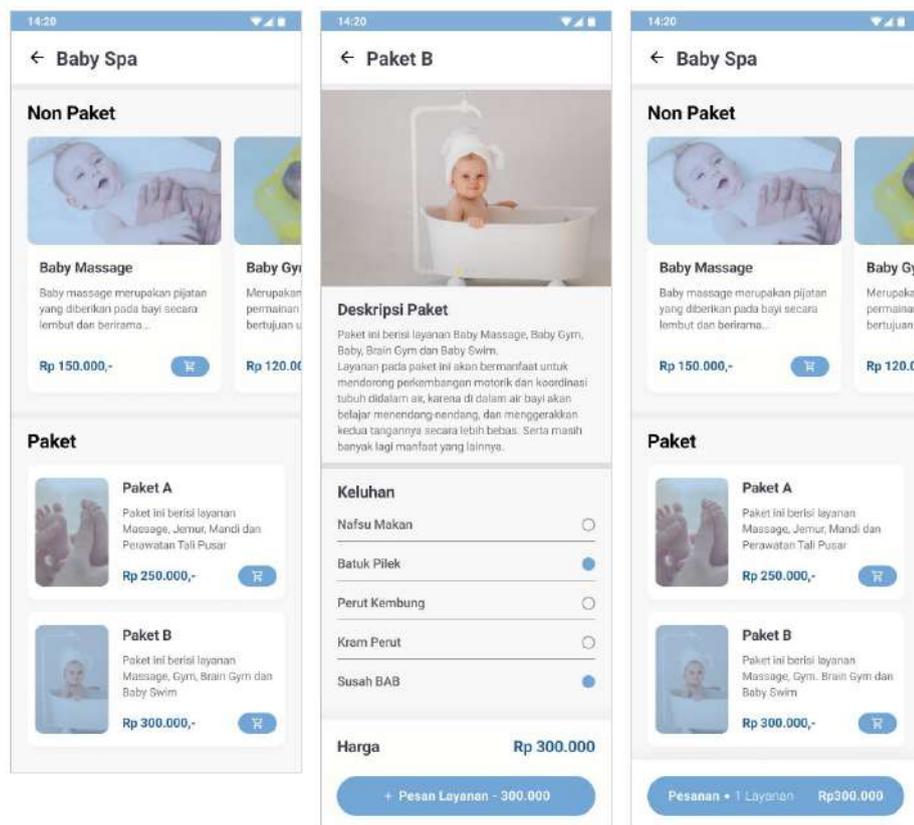
Gambar 4. 8 *User Interface Customer* Halaman Profil

h. *User Interface* Halaman Layanan dan Pemesanan

Halaman layanan adalah halaman yang berisi daftar apa saja yang dapat dilakukan pada aplikasi ini untuk pengguna terhadap bayinya pada kondisi ketika pengguna ingin memesan jasa terapis. Terdapat dua jenis layanan yang ada pada aplikasi ini, yang pertama adalah halaman layanan non paket seperti pada gambar 4.40 dibawah ini, dan yang kedua adalah halaman layanan paket pada gambar 4.41.

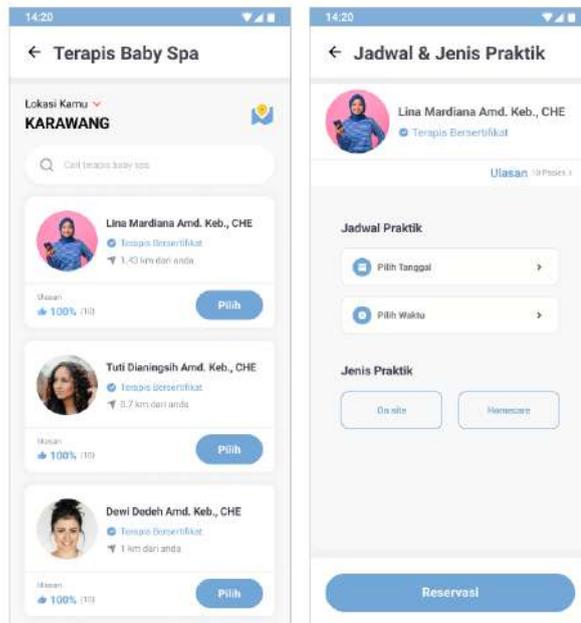


Gambar 4. 9 User Interface Customer Halaman Layanan non paket



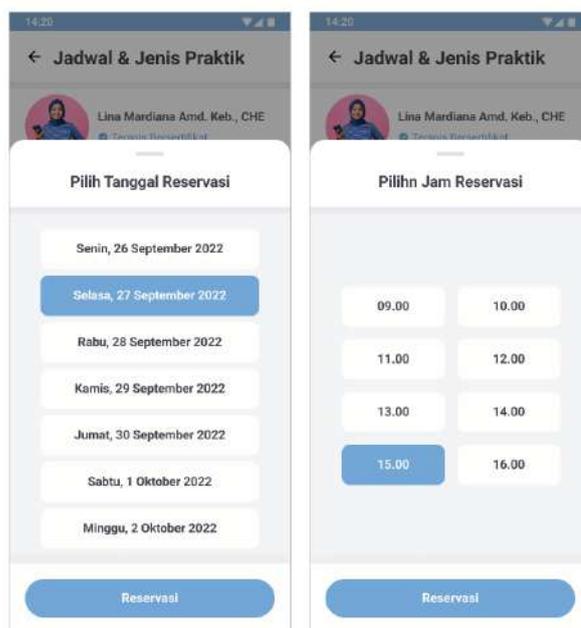
Gambar 4. 10 User Interface Customer Halaman Layanan paket

Selain halaman layanan, untuk memesan jasa terapis juga pengguna dapat memilih terapis atau bidan yang akan melakukan perawatan kepada bayinya, setelah itu pengguna di haruskan untuk memilih tanggal dan waktu serta jenis praktik yang akan dilakukan seperti pada gambar 4.42.



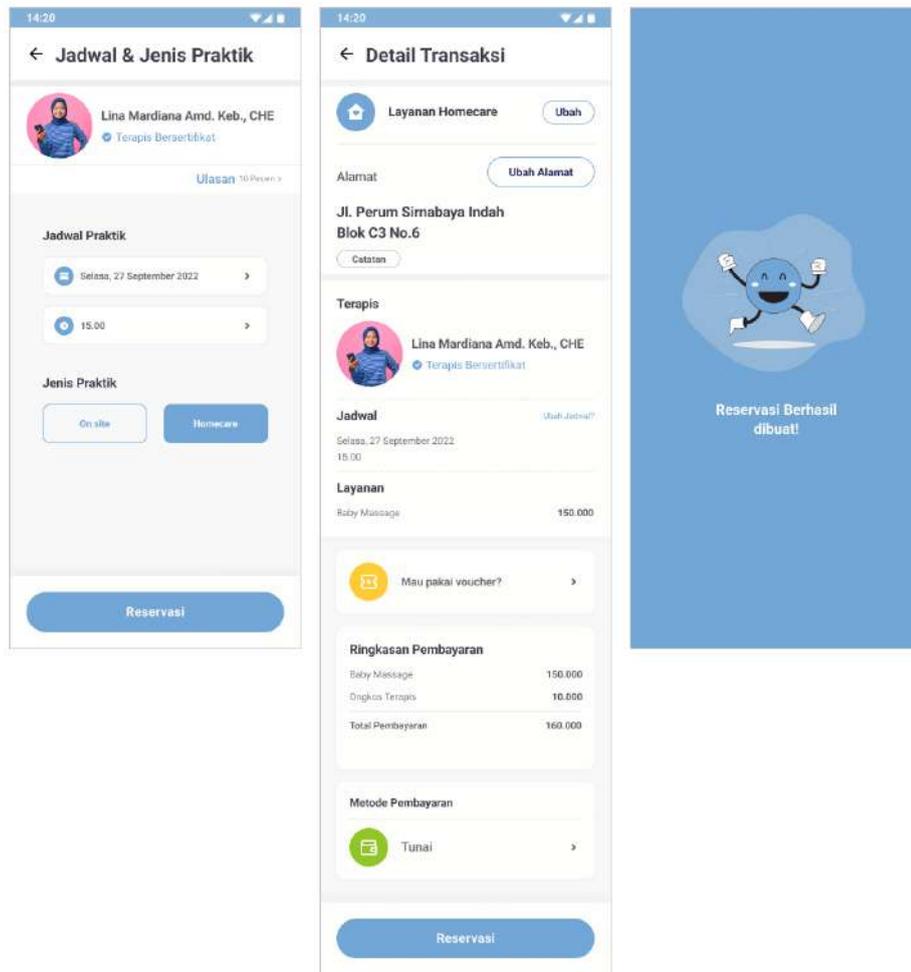
Gambar 4. 11 User Interface Customer Halaman Pemesanan (1)

Dan pada gambar 4.43 dibawah ini adalah tampilan halaman ketika memilih tanggal dan waktu pada pemesanan yang dilakukan.

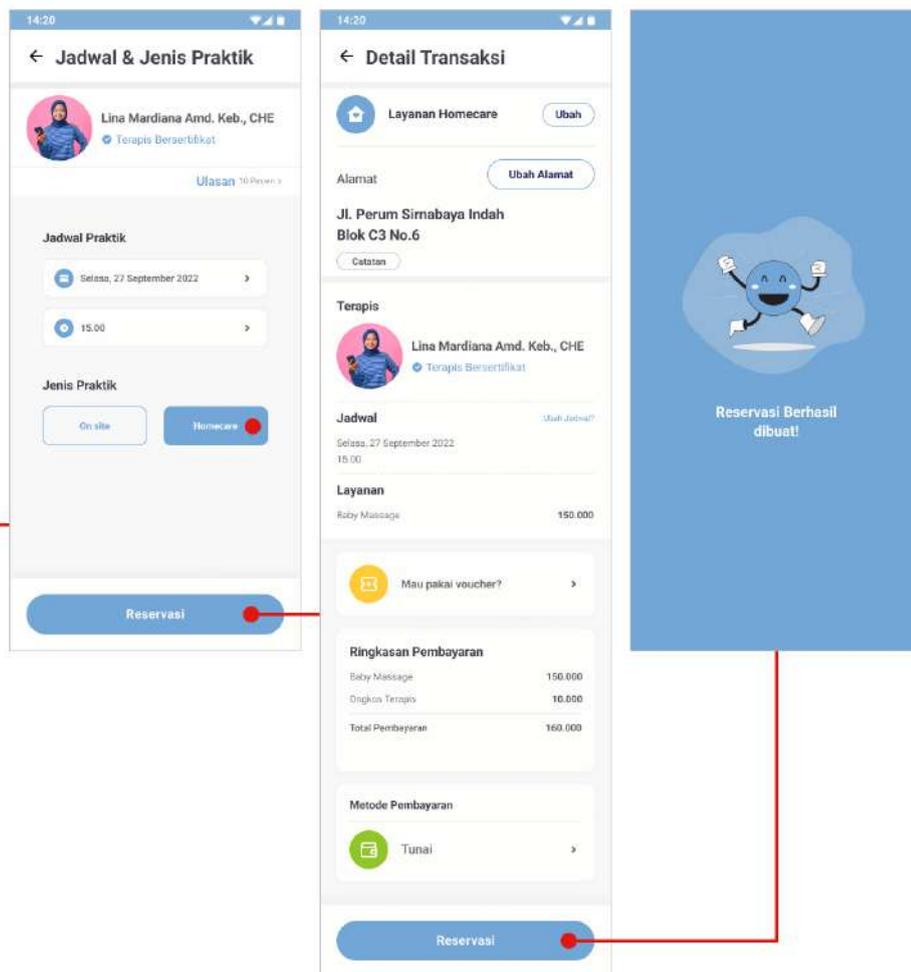


Gambar 4. 12 User Interface Customer Halaman Pemesanan (2)

Setelah memilih waktu dan tanggal pemesanan, pengguna dapat memilih jenis praktik apa yang ingin dipilih pada pemesanan apakah *onsite* atau *homecare*. Dan setelah ditekan tombol reservasi pada halaman tersebut, tampilan akan menampilkan detail transaksi yang berisi daftar apa saja yang dipilih pada proses pemesanan jasa terapis seperti pada gambar 4.44 dibawah ini, dan setelah itu pengguna berhasil memesan jasa terapis *baby spa*.



Gambar 4. 13 User Interface Customer Halaman Pemesanan (3)



Gambar 4. 14 Prototype User Customer Berhasil Memesan Jasa Terapis

Perancangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi *baby spa* berbasis *mobile* untuk *user customer* dan terapis telah dilakukan dengan menggunakan metode *user centered design* (UCD) dan telah dilakukan juga validasi menggunakan pengujian *cognitive walkthrough* pada *prototype* yang sudah dibuat. Proses pada perancangan menggunakan empat tahapan, dimulai dari tahapan *specify the context of use* dimana pada tahapan pertama tersebut melakukan konteks penggunaan desain tampilan antarmuka aplikasi yang dirancang atau target untuk siapa aplikasi tersebut digunakan. Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu tahap *specify user and organization requirements* yang mengharuskan untuk melakukan kegiatan kuesioner *designer* dan wawancara kebutuhan pengguna kepada responden untuk menghasilkan *user persona*, setelah mendapatkan *user persona* kemudian akan diolah kembali menjadi bentuk *pain point* yang bertujuan untuk mengidentifikasi calon pengguna. Pada tahap ketiga yaitu *produce design solution* dimana pada tahapan tersebut dimulai dengan merancang aplikasi dari menyiapkan *user flow*, perancangan *wireframe* sampai kepada membuat desain *user interface*. *User interface* tersebut dibuat menggunakan *tools* atau *software* Figma dengan dominan warna yang sudah disesuaikan pada proses wawancara kepada *designer*, yaitu dengan menggunakan dominan warna biru muda yang dipercaya dapat membawa kesejukan dan ketenangan bagi pengguna pada aplikasi. Akhirnya setelah ketiga tahapan tersebut selesai, tibalah tahapan untuk melakukan pengujian pada desain tampilan antarmuka yang dibuat yaitu tahapan *evaluate design against user requirements* pada tahapan keempat atau tahapan terakhir. Tahapan *evaluate design against user requirements* atau *usability testing* pada pengguna ini menggunakan pengujian *cognitive walkthrough*.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian skripsi perancangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi *baby spa* berbasis *mobile* untuk *user customer* dan terapis menggunakan metode *user centered design* ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam perancangan *user interface* dan *user experience* dengan menggunakan metode *user centered design* ini sangat memuaskan, karena pada metode tersebut mengedepankan keinginan dan kebutuhan pengguna serta melibatkan langsung pengguna dalam merancang sebuah desain tampilan antarmuka. Dalam proses perancangan *user interface* dan *user experience* pada penelitian ini, penulis mendapatkan kebutuhan *user* atau pengguna dengan dilakukannya tahapan *specify user and organization requirements*, tahapan yang mengharuskan untuk melakukan kegiatan wawancara untuk menentukan pengguna pada desain tampilan antarmuka yang dibuat. Lalu setelah itu dilakukannya tahap *produce design solution* yang menghasilkan *wireframe* dan mendapatkan hasil *wireframe* serta menghasilkan desain tampilan antarmuka *user interface* pada aplikasi Momby yang sesuai dengan keinginan pengguna.
2. Dalam penelitian yang dilakukan ini, mendapatkan hasil sebuah rancangan desain tampilan antarmuka *user interface* dan *user experience* aplikasi *baby spa* berbasis *mobile* untuk *user customer* dan terapis pada perusahaan momby yang dimana pada rancangan tersebut sudah dilakukan pengujian atau *usability testing* menggunakan metode *cognitive walkthrough*. Dalam proses pengujian rancangan tersebut, pengguna diberikan beberapa tugas skenario untuk menggunakan rancangan *prototype* yang sudah dibuat sebelumnya, dan tugas tersebut harus diselesaikan oleh setiap responden dibawah atau sama dengan 30 detik dalam 1 skenario, serta presentase kesalahan yang tidak melebihi 50%. Dan setelah dilakukan pengujian kepada responden, hasil rata-rata pengerjaan skenario dari desain tampilan antarmuka pada penelitian ini terdapat angka dibawah 30 detik dan pada total kesalahan yang dilakukan tiap skenario dibawah 50% sehingga dengan hasil tersebut rancangan *User Interface* dan *User Experience* telah selesai untuk dilakukan testing menggunakan metode *cognitive walkthrough* pada iterasi pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69.
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), 58-74.
- Auliaddina, S., Puteri, A. A., & Anshori, I. F. (2021). Perbandingan Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Shopee Dan Bukalapak Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), 188-192.
- Fahmi, M. D., Az-Zahra, H. M., & Dewi, R. K. (2018). Perbaikan Usability Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 6653-6660.
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1245-1256.
- Fitriana, L. B., & Krisnanto, P. D. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Frekuensi Kunjungan ke Baby Spa. *Jurnal Keperawatan*, 13(2), 411-422.
- Firmansyah, M. T., Fauzi, R., & Gumilang, S. F. S. (2020). Perancangan User Interface Dan User Experience Mobile Application Sibengkel Untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode User-centered Design (ucd). *eProceedings of Engineering*, 7(2).
- Glowdy, A. G., Fauzi, R., & Alam, E. N. (2020). Perbaikan Tampilan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Nganggur.id Menggunakan Metode User-centered Design. *eProceedings of Engineering*, 7(2).
- Ikhsan, M., & Sukmasetya, P. (2020, April). Perancangan User Interface Aplikasi Central Islam Berbasis Mobile Application dengan Metode User Centered Design (UCD). In *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 97-103.
- Irsan, M. (2015). Rancang bangun aplikasi mobile notifikasi berbasis android untuk mendukung kinerja di instansi pemerintahan. *JustIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(1), 115-120.
- Lim, C., Sumarlie, A. C., Fernando, F., & Haris, D. A. PERANCANGAN UI/UX APLIKASI ABSENSI "JIKAN" DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 5(1), 16-24.
- Maulani, A. (2020). Pusat Pengembangan Startup (Startup Incubator Dan Co-Working Space) Di Kota Pontianak. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 8(1), 12-28.
- Muharrir, M., & Alamsyah, N. (2020). Pemanfaatan Mobile Push Notification Dalam Penyampaian Informasi Perkuliahan Mahasiswa Pada Fakultas Teknologi Informasi Berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 111-118.
- Murdiono, R. A., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2017). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X, 2078-2085.
- Nurdin, M. (2020). Mengukur user experience sistem informasi akademik. *INFOTECH journal*, 6(1), 7-10.
- Nudesti, N. P. (2020). Hubungan Baby Spa Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Bayi Usia 6 Bulan Di Riu Mom Kids and Baby Spa Pati. *THE SHINE CAHAYA DUNIA KEBIDANAN*, 5(1).
- Prakoso, H. S., & Hartomo, K. D. (2020). Perancangan Antarmuka Sistem Pelaporan Kerusakan Gedung Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) Berbasis Mobile dengan Teknologi Hybrid (Studi Kasus: Kampus Notohamidjojo FTI UKSW). *Jurnal Transformatika*, 18(1), 1-12.
- Puteri, V. T. A., Taufik, S., & Nurul, M. (2019). Pengaruh Tekhnik Baby Spa Terhadap Perkembangan Motorik Dan Kenaikan Berat Badan Bayi. *MMJ (Mahakam Midwifery Journal)*, 4(1), 324-329.
- Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal Petik*, 5(1), 11-24.
- Ramadan, R., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Sistem dan Ilmu Komputer. e-ISSN*, 2548(9), 8831-8840.

- Simanullang, A. J., Manalu, D. R., Jaya, I. K., Aritonang, M., & Purba, M. J. (2021). Analisa Persepsi Mahasiswa FIKOM Di Universitas Methodist Indonesia Terhadap Pelayanan Tenaga Pendidik Menggunakan Design. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika METHOTIKA*, 1(1), 1-6.
- Sofyan, A. A., Gustomi, L. F., & Fitrianto, S. (2016). Perancangan Sistem Informasi Perencanaan dan Pengendalian Bahan Baku Pada PT. Hema Medhajaya. *Jurnal Sisfotek Global*, 6(1).
- Supardianto, S., & Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 4(1), 74-83.
- Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). Pengukuran user experience pada e-learning di lingkungan universitas menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal mantik penusa*, 2(2), 146-151.
- Yessy, Y., & Rahman, S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Self Service in Menu dengan Pendekatan User Centered Design. *KHARISMA Tech*, 16(2), 1-14.
- Voutama Apriade, Novalia Elfina, 2021, Perancangan aplikasi M-Magazine berbasis android sebagai sarana Mading Sekolah Menengah Atas: *Jurnal Tekno Kompak*, Volume 15, halaman 104-115
- Voutama Apriade, 2018, Perancangan aplikasi M-Discussion berbasis android sebagai wadah diskusi sekolah: *Jurnal Informatika*. Terbitan 2. Halaman 116-124
- Voutama Apriade, Novalia Elfina, 2022, Sosialisasi Pemanfaatan teknologi digital sebagai ide peluang bisnis di era revolusi 4.0 : *Jurnal bidang pengabdian masyarakat*, volume 1 nomor 1 April 2022