

Rancangan UI Website *Event Organizer Headbang Group* di Kota Lumajang dengan Metode UCD Menggunakan *User Testing SUS* dan *A/B Testing*

Alief Hijrul Kirom¹, Galandaru Swalaganata²

Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang. 081358789287

e-mail: aliefkirom01@gmail.com¹, galandaru.swalaganata@unmer.ac.id²

Kata Kunci:

Teknologi
Event Organizer
User Centered Design
Prototype
User Testing

Keyword:

Technology
Event Organizer
User Centered Design
Prototype
User Testing

ABSTRAK

Kemajuan teknologi di Indonesia mempermudah berbagai aktivitas, termasuk *Event Organizing*. Namun, banyak perusahaan jasa masih belum sepenuhnya mengadopsi teknologi, menimbulkan tantangan dalam kompetisi modern. Aplikasi berbasis web memberikan akses fleksibel dan efisien sehingga cocok untuk *Event Organizer* seperti *Headbang Group* di kota Lumajang, yang masih menggunakan metode manual. Merancang *User Interface* (UI) situs web *Event Organizer Headbang Group* di Lumajang menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk meningkatkan efisiensi operasional. Pendekatan UCD digunakan untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) situs web, dikarenakan pendekatan ini melibatkan pengguna secara langsung untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan mereka. Penelitian ini menghasilkan *Prototype low-fidelity* hingga *High-fidelity*. *User Testing* dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) pada penelitian ini menghasilkan rata-rata nilai 72,5 sehingga dapat dikategorikan (*excellent*). Kemudian testing menggunakan metode *A/B testing* dengan menggunakan alat *Net Promoter Score* (NPS) menunjukkan rancangan situs web memiliki nilai unggul 30% dibandingkan dengan situs web yang dibandingkan.

ABSTRACT

Technological advancements in Indonesia facilitate various activities, including event organizing. However, many service companies have not fully adopted technology, posing challenges in modern competition. Web-based applications offer flexible and efficient access, making them suitable for event organizers like Headbang Group in Lumajang, which still uses manual methods. Designing the User Interface (UI) of the Headbang Group Event Organizer website in Lumajang using the User Centered Design (UCD) method to enhance operational efficiency. The UCD approach is used to design the user interface and user experience (UI/UX) of the website, as this approach directly involves users to ensure the design meets their needs. This research produced prototypes ranging from low-fidelity to high-fidelity. Testing with the System Usability Scale (SUS) in this study yielded an average score of 72.5, categorizing it as excellent. Additionally, A/B testing using the Net Promoter Score (NPS) tool showed the website design was 30% superior compared to other websites.

I. PENDAHULUAN

Peningkatan kemajuan teknologi di Indonesia telah memberikan kemudahan bagi individu dalam menjalankan berbagai aktivitas, mulai dari transaksi online seperti berbelanja, pembelian tiket, hingga pemesanan makanan. Fenomena ini mendorong minat dan dorongan masyarakat untuk terus mengembangkan teknologi dalam sektor lainnya [1]. Salah satu sektor lainnya yakni *event organizer* yang bergerak dalam industri musik.

Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat dapat diamati dari progres yang signifikan terjadi dalam bidang informasi dan teknologi. Fenomena ini mencakup perkembangan dalam berbagai aspek seperti komunikasi, komputasi, dan akses informasi yang semakin mudah dan cepat. Hal ini tercermin dari inovasi, penemuan baru, dan peningkatan kinerja sistem yang terjadi secara terus-menerus dalam lingkup teknologi dan informasi. Dalam penulisan ini, perancangan *UI/UX website Event Organizer Headbang Group Kota Lumajang* terdapat beberapa faktor yang menjadi pedoman dalam penyusunannya, Salah satu diantaranya yakni menggunakan metode *User Centered Design*. Penulis menggunakan metode UCD (*User Centered Design*) dikarenakan sesuai dengan yang dikatakan oleh [2], bahwa, dalam proses perancangan antarmuka pengguna (UI), penting untuk memperhatikan aspek kenyamanan bagi pengguna agar dapat diterima oleh masyarakat secara luas. Menurut [3] UCD (*User Centered Design*) adalah pendekatan dalam perancangan yang mengutamakan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahap pengembangan sistem. Filosofi ini menempatkan kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna sebagai titik sentral dalam proses desain.

Penyelenggara acara atau kegiatan, yang sering disebut sebagai *Event Organizer*, adalah sebuah perusahaan jasa yang mengorganisir dan menyelenggarakan berbagai acara atau kegiatan tertentu secara terstruktur dan terorganisir [4]. Teknologi dan digitalisasi berperan besar dalam membantu mewujudkan terstrukturnya dan kemudahan kegiatan bagi penyelenggara acara itu sendiri.

Event Organizer (EO) adalah entitas yang menyediakan layanan profesional dalam organisasi acara. EO melibatkan sekelompok individu yang terampil dalam menyelenggarakan berbagai acara, dengan pembagian tugas yang jelas di antara anggotanya, yang semuanya bertujuan untuk mencapai kesuksesan acara yang sama [5]. Setiap anggota tim EO memiliki tanggung jawab yang spesifik dan saling mendukung untuk mencapai tujuan keseluruhan dalam penyelenggaraan acara.

Dikutip dari [6], terdapat 4 jenis penggolongan event menurut jenisnya, diantaranya : *Sport Event* atau bisa dikatakan menyelenggarakan kompetisi olahraga dan sejenisnya. Contohnya seperti penyelenggaraan kompetisi sepak bola dan lain sebagainya. *Event marketing* adalah fenomena yang berkembang ketika berbagai perusahaan mulai menerapkan strategi

pemasaran dan promosi melalui penyelenggaraan acara. Ini mencakup berbagai kegiatan seperti peluncuran produk, pameran dagang, konferensi industri, dan acara promosi lainnya yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran merek, menghasilkan minat konsumen, dan memperluas jangkauan pasar. MICE (*Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition*) adalah jenis kegiatan acara yang tergolong dalam kategori yang berfokus pada aspek bisnis dan perdagangan. Contoh dari *event* ini yakni seminar dan simposium. *Entertainment, event* ini adalah acara yang dipersiapkan dengan maksud memberikan hiburan kepada pengunjung dengan harapan mereka akan menghadiri tempat acara tersebut. Acara semacam ini dapat berupa konser musik, festival budaya, pameran seni, pertunjukan teater, dan berbagai acara lain. jenis *event* ini merupakan jenis *event* yang akan diangkat dari penulisan ini yaitu EO penyelenggara konser musik yakni *Headbang Group Lumajang*.

Menurut [7], Aplikasi yang menggunakan basis web memiliki keunggulan dalam efisiensi karena mereka memungkinkan akses yang fleksibel di berbagai lokasi dan waktu, baik melalui perangkat *desktop* maupun *mobile*. Keuntungan utama dari jenis aplikasi ini adalah kemampuan untuk diakses melalui internet tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan, sehingga pengguna dapat mengaksesnya dengan mudah dari berbagai perangkat yang terhubung ke internet. Hal ini memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan fungsionalitas aplikasi tanpa batasan geografis atau waktu tertentu. Dengan demikian, aplikasi berbasis web memberikan fleksibilitas yang tinggi bagi penggunanya. *website* itu sendiri memiliki 4 fungsi yakni seperti fungsi komunikasi, fungsi informasi, fungsi transaksi, fungsi hiburan [8].

Seperti yang dikatan oleh [9], Di masa kini sebagian besar perusahaan di sektor jasa masih belum mengadopsi teknologi informasi sepenuhnya untuk mendukung operasional mereka, baik dalam aspek teknis maupun non-teknis, Kondisi ini menimbulkan tantangan bagi perusahaan- perusahaan tersebut agar tetap kompetitif dalam era modern saat ini. Meskipun demikian, banyak perusahaan yang masih menghadapi kesulitan dalam memahami proses pembangunan aplikasi pendukung yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Maka dari itu, Pendekatan yang dapat diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan sistem yang dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan dan pembuatan laporan keuangan. Sebagai bagian dari solusi tersebut, teknologi yang dianggap penting untuk dimiliki oleh setiap perusahaan bisnis saat ini adalah sebuah platform penjualan daring [5]

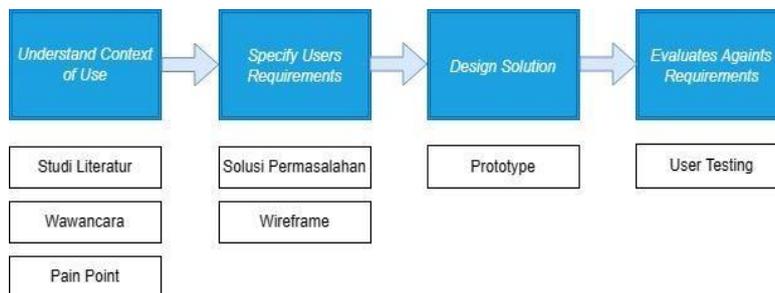
Hal ini juga terjadi pada salah satu *Event Organizer* di Kota Lumajang yakni *Headbang Group*. Dikarenakan keberadaanya yang bisa dibilang dibalang relatif baru, *Event Organizer* ini belum memiliki citra merek yang cukup dikenal masyarakat secara umum, maka dari itu perlu adanya kreatifitas atau inovasi terbaru dalam meningkatkan citra merek penyelenggara acara tersebut agar memperluas segmentasi pasar. Menurut pendiri EO

Headbang Group Lumajang, pelaksanaan pembagian tugas-tugas anggota serta penjualan produk masih dibidang relatif manual seperti pemesanan tiket presale dilakukan secara individu menggunakan platform Whatsapp maupun dengan tatap muka secara langsung, sehingga sering terjadi kesalahan dan kekurangan yang tidak diharapkan.

Dalam suatu sistem, terdapat antarmuka pengguna atau *User Interface (UI)* yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem [10]. Antarmuka pengguna atau UI ini adalah cara di mana program dan pengguna berkomunikasi. Dikutip dari [11] bahwa menurut standar ISO 9241-210, pengalaman pengguna (*user experience*) adalah bagaimana seseorang mempersepsikan dan merespons penggunaan suatu sistem, produk, atau layanan. Standar ini menekankan bahwa pengalaman pengguna melibatkan proses interpretasi dan evaluasi subjektif dari individu terhadap interaksi mereka dengan suatu sistem atau produk, serta tanggapan yang timbul dari pengalaman tersebut. Hal ini didukung oleh [12] yang mengatakan bahwa Pengalaman pengguna adalah hasil dari interaksi individu dengan sebuah aplikasi yang mencakup perasaan dan tanggapan subjektif yang muncul ketika pengguna menggunakan aplikasi tersebut..

II. METODE

Dalam penelitian ini, fokus peneliti adalah untuk melakukan perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dengan menggunakan pendekatan *User Centered Design (UCD)* seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian dengan metode *User Centered Design*

Dari gambar diatas, menjelaskan bahwa setiap masing-masing tahapan dari metode *User Centered Design* menghasilkan beberapa poin-poin kerja. dimana pada tahap pertama yaitu *Understanding Context of Use* menghasilkan beberapa poin kerja diantaranya peneliti melakukan studi literatur, wawancara, dan membuat pain point. Kemudian tahapan kedua, yakni *Specify Users Requirements* menghasilkan 2 point kerja yaitu merumuskan solusi permasalahan dan membuat *wireframe*. Pada tahap ketiga, yaitu *Design Solution* yang dimana merupakan tahap inti dari metode UCD itu sendiri yakni berupa *prototype*. Kemudian pada tahap akhir dari metode UCD adalah *Evaluates Against Requirements*, penulis melakukan *User Testing* guna membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan serta memberikan masukan

yang berharga untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian selanjutnya.

A. *Understanding Context of Use*

Tahap ini merupakan langkah awal yakni dengan melakukan proses perencanaan sebelum memulai penerapan pendekatan UCD. Perencanaan ini mencakup identifikasi tujuan, sasaran, dan ruang lingkup proyek, serta penentuan metodologi, sumber daya, dan jadwal yang dibutuhkan.

B. *Specify Users Requirements*

Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk memahami karakteristik pengguna dan menetapkan tujuan yang jelas untuk pengukuran kinerja di masa mendatang

C. *Design Solution*

Pada tahap ini, proses perancangan dibangun berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Proses ini mencakup implementasi desain, struktur, dan fungsionalitas yang telah dirancang sebelumnya dalam tahap analisis.

D. *Evaluates Against Requirements*

Pada tahap ini, dilakukan uji coba kepada pengguna. Analisis hasil uji coba membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan serta memberikan masukan yang berharga untuk perbaikan dan penyempurnaan selanjutnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode *Snowball Sampling* yaitu metode pengambilan sampel dengan menggunakan satu atau beberapa narasumber sebagai awalan dalam menentukan target *audiens* selanjutnya. Satu narasumber tersebut adalah pemilik EO itu sendiri yang kemudian narasumber utama tersebut memilih atau memberikan arahan untuk menentukan *audiens* lain yang tepat sasaran. Metode ini dilakukan dikarenakan jenis produk pada target penelitian belum begitu diketahui oleh masyarakat secara luas sehingga butuh pengetahuan dan pengalaman yang sesuai untuk mendapatkan hasil sampel yang tepat sasaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

Understanding Context of Use

Setelah melakukan studi literatur dan proses wawancara maka pada penelitian ini telah ditemukan *Pain Point*, *Pain point* adalah kondisi atau masalah yang sedang dialami atau dihadapi oleh pengguna yang dituju [16]. Berikut merupakan tabel *pain point* beserta dengan solusi yang dirumuskan.

Tabel 1. Tabel *Pain Point*

Masalah	Kebutuhan	Solusi
---------	-----------	--------

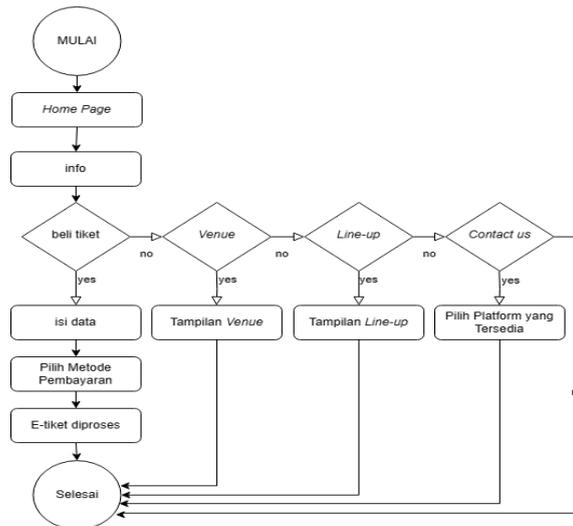
Komunikasi dan koordinasi yang kurang baik antara peserta,vendor, atau sponsor event	Mebutuhkan fitur komunikasi yang mudah diakses, seperti form kontak dan pesan	Menyediakan fitur kontak dan pesan yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan penyelenggara acara secara baik
Manajemen penjualan tiket yang kurang efektif dan efisien dikarenakan proses penjualan tiket presale masih manual dan cukup memakan waktu	Memerlukan sistem pembelian tiket yang mudah dipahami dan terintegrasi dengan sistem pembayaran yang aman	Merancang antarmuka atau fitur pembelian tiket presale dengan opsi yang aman dan beragam seperti transfer bank, kartu kredit, dan pembayaran elektronik
Keterbatasan dalam mempromosikan acara	Memerlukan fitur promosi yang memungkinkan penyelenggara acara untuk memperluas jangkauan promosi seperti, integrasi medsos ataupun fitur berbagi	Menyediakan fitur berbagi yang dapat terhubung ke seluruh situs web, media sosial, dan lain sebagainya.
Memberikan kejelasan informasi terkait jadwal, lokasi, atau detail acara	Memerlukan desain antarmuka yang baik dengan presentasi informasi yang jelas	Menyediakan antarmuka yang di desain dengan baik dengan tata letak jadwal acara, deskripsi acara yang informatif, dan membuat peta lokasi yang jelas dengan memanfaatkan API google maps
Pengguna kesulitan dalam menggunakan situs web dengan baik.	Memerlukan antarmuka pengguna yang mudah dimengerti dan responsif	Merancang UI/UX yang sederhana dengan fitur yang mudah dan jelas, serta menggunakan desain yang responsif agar dapat diakses dengan mudah dari berbagai perangkat
Sulitnya membangun <i>Branding Image</i> pada EO	Mebutuhkan platform sebagai media peningkatan citra merek yang mudah diakses serta dapat membangun kepercayaan klien atau pengguna.	Merancang website yang responsif dan membuat konten yang konsisten sehingga dapat memperkuat kepercayaan pengguna terhadap industri

Specify Users Requirements

Pada tahap kedua ini, menghasilkan 2 *point* kerja yaitu menentukan *workflow* dan membuat *wireframe*, sebagai berikut :

1. *Workflow*

Work Flow merupakan istilah alur kerja yang digunakan dalam menggambarkan urutan aktivitas yang diperlukan untuk menyelesaikan prosedur tertentu. Prosedur yang dimaksud disini yaitu berupa produk pemesanan tiket online. Pada *work flow* ini berisi gambaran grafis pilihan dan tindakan yang dapat dilakukan *user* untuk mencapai tujuan atau prosedur tertentu. Berikut merupakan bentuk *workflow* dimulai dari akses awal hingga pembelian tiket pada Gambar 2



Gambar 2. Workflow Website Headbang Group

2. Wireframe

Menurut [17], Wireframe merupakan representasi visual dari struktur dasar suatu laman web atau aplikasi yang bertujuan untuk menyusun elemen-elemen seperti teks, gambar, layout, dan komponen lainnya. Berikut merupakan hasil *Low-Fidelity* dari *wireframe* perancangan UI/UX website *Event Organizer Headbang Group* Kota Lumajang.

- *Wireframe Home Page*

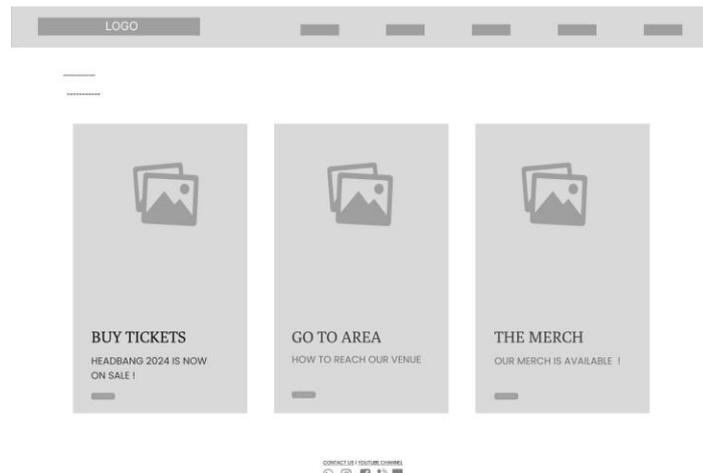
Home Page adalah halaman pertama atau halaman awal dari sebuah situs web yang berfungsi sebagai titik masuk utama bagi pengguna. Home Page ini merupakan tempat di mana pengunjung pertama kali tiba ketika mengakses situs web. Pada halaman ini berisi ringkasan atau navigasi bar menuju konten-konten utama yang ada di halaman web.



Gambar 3. Wireframe Homepage

- *Wireframe Info*

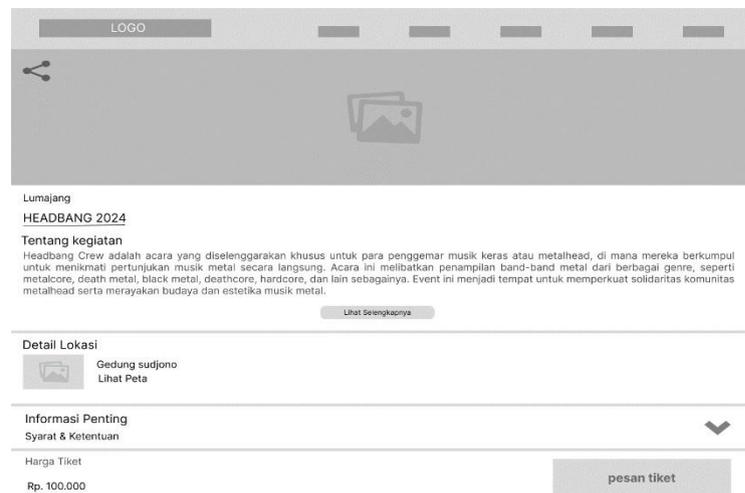
Halaman info merupakan halaman yang berisi informasi rinci dan penting. Pada halaman info ini terdapat beberapa fitur utama yaitu menu informasi dan pembelian tiket, informasi lokasi acara, informasi *merchandise*, *youtube channel*, dan informasi kontak yang dapat dihubungi serta akun tautan akun sosial media. Pada halaman *page* ini juga tersedia fitur berbagi *link* tautan guna menyebarkan link website yang dapat dilakukan oleh user.



Gambar 4. Wireframe Info

- **Wireframe Pembelian Tiket**

Halaman pembelian tiket ini merupakan halaman yang dimana pengguna atau user dapat melihat informasi tiket serta membeli tiket dengan pilihan metode pembayaran menggunakan berbagai platform seperti *e-commerce* dan transfer antar bank. Setelah melakukan pembayaran, *e-tiket* akan diterima oleh *user*



Gambar 5. Wireframe Pembelian Tiket

Evaluates Againts Requirements

Tahap terakhir adalah melakukan *user testing* dengan menggunakan 2 metode yakni SUS dan *A/B Testing* dengan alat ukur NPS. *Testing* dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada 30 responden dari masing-masing metode. Berikut merupakan data dari responden tersebut. Berikut hasil dari *testing* menggunakan kedua metode tersebut.

- **System Usability Scale (SUS)**

Pada *user testing* SUS, terdapat 10 pertanyaan dengan menggunakan skala linier 1-5. Berikut merupakan tabel 3 daftar pertanyaan dan tabel 4 skala linier yang digunakan.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan

Kode	Daftar pertanyaan
Q1	Saya berpikir akan menggunakan website ini lagi
Q2	saya merasa website ini rumit untuk digunakan
Q3	saya merasa website ini mudah digunakan
Q4	saya masih membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan fitur website ini
Q5	saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya
Q6	saya akan tetap memilih website ini
Q7	saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat
Q8	saya merasa website ini membingungkan
Q9	saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website ini
Q10	saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini

Tabel 4. Skala Jawaban

Skor	Kriteria Jawaban
1	Sangat Tidak setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

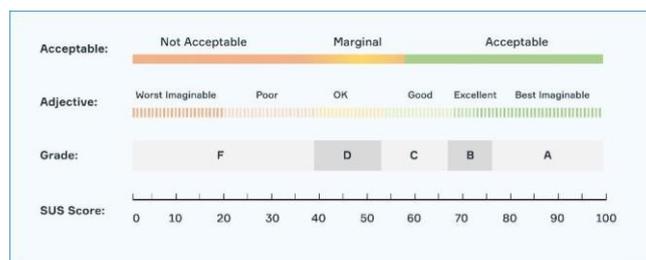
Untuk menghitung nilai rata-rata menggunakan metode System Usability Scale (SUS), yakni menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\chi = \frac{\sum skor\ SUS}{n}$$

$$\chi = \frac{\sum 2192,5}{30} = 72,5$$

Jadi, rata-rata nilai dari kuesioner adalah 72,5

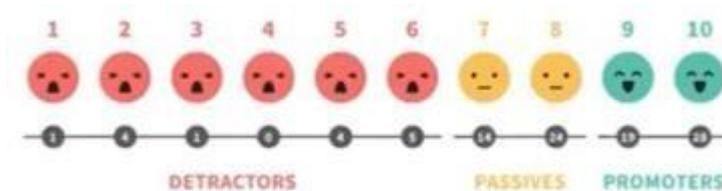
Pada perhitungan metode SUS terdapat hasil rata-rata nilai sejumlah 72,5 sehingga termasuk kategori **B** dilihat dari tolak ukur SUS Score sebagai berikut :



Gambar 10. SUS Score

Bila dilihat dari segi nilai yang dihasilkan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) tersebut, maka termasuk dalam kategori **Excellent** yang artinya rancangan ini diterima oleh pengguna. Pada *A/B Testing* ini dilakukan dengan memberikan kuisisioner menggunakan alat NPS (*Net Promoter Score*) terhadap masing-masing 30 responden. Pada alat NPS ini menggunakan satu pertanyaan yang membandingkan desain peneliti dengan produk lain, maka bentuk pertanyaan yang

diajukan yakni : “ Dari skala 1-10, menurut anda seberapa layak website Headbang Group ini direkomendasikan dibandingkan dengan website lain yang sejenis?”. Pertanyaan tersebut bertujuan untuk mengetahui kategori dari masing- masing responden sehingga dapat dihitung menggunakan perhitungan NPS seperti pada Gambar 11 sebagai berikut.



Gambar 11. Perhitungan NPS

Dilihat dari gambar 11 maka dapat diketahui responden yang menjawab pertanyaan dengan nilai 1-6 maka termasuk kategori *Detractors*, nilai 7-8 termasuk *Passives*, dan responden yang menjawab nilai 9-10 maka dikatakan *Promoters*. Sedangkan untuk mengetahui produk yang lebih unggul, maka rumus yang digunakan pada perhitungan NPS ini, yakni $NPS = \%promoters - \%detractors$.

Diketahui responden berjumlah 30 orang, dilihat dari tabel diatas maka promoters sebanyak 43,3%, Passives 43,3%, dan Detractors sejumlah 13,3%. hasil perhitungan menggunakan metode A/B Testing dan NPS ini memiliki hasil yakni $43,3\% - 13,3\% = 30\%$. Artinya, rancangan Website Event Organizer Headbang Group Di Kota Lumajang ini memiliki nilai unggul 30% lebih dari website lain yang sejenis bagi pengguna.

IV. SIMPULAN

Perancangan desain tampilan website Event Organizer Headbang Group Di Kota Lumajang dengan metode *User Centered Design* (UCD) dapat dikatakan berhasil. *Output* penelitian ini melewati beberapa tahapan metode UCD yaitu *Spesify the contex of use* dengan menentukan calon pengguna, melakukan wawancara terhadap calon pengguna, dan *pain point* permasalahan dari setiap calon pengguna. Dilanjutkan dengan tahap *Specify user and organization requirements* dengan mencari solusi dari setiap permasalahan yang dialami calon pengguna, membuat *workflow*, dan membuat *wireframe* website EO Headbang Group Lumajang. Kemudian masuk pada tahap *Produce design solution* dengan membuat tampilan antarmuka dan melakukan *prototyping*. Tahap terakhir yaitu *Evaluate design against user requirement* dengan melakukan testing kepada calon pengguna. Hasil pengujian yang dilakukan pada partisipan memberikan hasil yang positif. Pada penelitian ini menggunakan lebih dari satu metode dalam mengukur hasil pengujian. Metode tersebut terdiri dari *System Usability Scale* (SUS), *A/B Testing*, dan *Net promoter Score* (NPS). Dari masing-masing perhitungan menggunakan berbagai metode tersebut diketahui metode SUS

memiliki hasil *Excellent* sehingga dapat diterima dengan baik. Kemudian metode A/B Testing menggunakan NPS menghasilkan nilai 30% lebih unggul sehingga dapat disimpulkan bahwa rancangan website EO Headbang Group Lumajang ini berhasil dibuat dan dapat dilanjutkan ke tahap pengimplementasian.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] S. Supangat and D. F. Sandani Agista, "Implementasi E-Ticketing Event Organizer Dengan Metode Non Iterative Algorithm Guidelines For Rapid Application Engineering," *SIMKOM*, vol. 8, no. 1, pp. 26–38, Feb. 2023, doi: 10.51717/simkom.v8i1.102.
- [2] C. Ravelino and Y. A. Susetyo, "Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design," *J. JTik (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 7, no. 1, pp. 121–129, 2023, doi: 10.35870/jtik.v7i1.697.
- [3] K. Y. Palilingan, A. J. Santoso, and F. L. S. Rahayu, "Perancangan aplikasi pencarian tempat wisata berbasis lokasi menggunakan metode user centered design (UCD)(studi kasus: kabupaten minahasa)," *ReTH*, 2015.
- [4] F. Nursiyam and A. Ratnasari, "Strategi Event Organizer dalam Menyelenggarakan Pameran (The Strategy of Event Organizer to Held an Exhibition)," *Pros. Manaj. Komun.*, pp. 906–913, 2018.
- [5] B. D. Juniansyah, E. R. Susanto, and A. D. Wahyudi, "Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment," *J. Tekno Kompak*, vol. 14, no. 1, p. 41, 2020, doi: 10.33365/jtk.v14i1.499.
- [6] Y. A. Respati, "Perkembangan Event Organizer," *Event Organ. Teor. Dan Prakt.*, vol. 13, 2022.
- [7] R. Fang and J. J. Pangaribuan, "Pengembangan Web Pemesanan Tiket pada Perusahaan Startup Skilldemy," *INSOLOGI J. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 4, pp. 340–352, 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i4.575.
- [8] A. Sidik, "Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain." Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, 2019.
- [9] M. F. Rizky, M. Cleopatra, and D. Parwatiningsy, "Sistem Informasi Event Organizer Pada Wahana Entertainment Berbasis Java," *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 117, 2021, doi: 10.52362/jisamar.v5i1.346.
- [10] R. Setyono and S. Adelia, "Implementasi Teori Ron Weber Mengenai User Interface dan Input Website Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus Universitas X)," *J. Strateg. Maranatha*, vol. 2, no. 2, pp. 443–455, 2020.
- [11] G. Pandusarani, A. H. Brata, and E. M. A. Jonemoro, "Analisis User Experience Pada Game CS: GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 940–950, 2018.

- [12] F. K. Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, “Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, 2022.
- [13] A. Kusumaningtyas and P. Prihandoko, “Evaluasi Layanan Kesehatan Aplikasi Depok *Single Window* Dengan Metode *System Usability Scale* dan *Heuristic Evaluation*,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 1, pp. 167–174, 2024, doi: 10.25126/jtiik.20241117714.
- [14] R. D. Darmawan and H. Rohman, “Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B: Studi Kasus UX Terhadap Ajaib-Platform Investasi Daring,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2022.
- [15] Abdul Rachman Malik and T. Amijoyo, “Sistem Informasi Ujian Online Pada Universitas Saintek Muhammadiyah,” *INFOTECH J.*, vol. 9, no. 1, pp. 30–37, 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i1.4414.
- [16] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, “Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking,” *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [17] A. P. M. Adoe, “LKP: Perancangan UI/UX Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Berbasis Website (Studi Kasus PT. Disty Teknologi Indonesia).” Universitas Dinamika, 2022.