

# Perancangan *UI/UX* Pengelolaan Cuti Pegawai Badan Pengawas Pemilihan Umum Provinsi Lampung Menggunakan Metode *Design Thinking*

Septian Fakhri Mulyono<sup>1</sup>, Kursehi Falgenti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Ilmu Komputer, Universitas Nusa Mandiri. 081315177738*  
*e-mail: septianfm200@gmail.com<sup>1</sup>, falgenti.kfe@nusamandiri.ac.id<sup>2</sup>*

---

## ABSTRAK

### **Kata Kunci:**

Cuti  
Bawaslu Provinsi Lampung  
*Design Thinking*

Pengelolaan cuti sangat penting di Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu) untuk memastikan kelancaran operasional dan manajemen SDM yang efektif. Namun, praktik saat ini menghadapi tantangan seperti ketidakefisienan, kurangnya integrasi sistem, dan pengalaman pengguna yang buruk. Aplikasi *mobile* dapat meningkatkan layanan pegawai secara signifikan karena fleksibilitasnya. Kemunculan *website* dan platform *Android* telah mendorong kemajuan dalam desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*, yang penting sebelum pengembangan produk. Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain *UI/UX* berbasis *mobile* untuk pengelolaan cuti pegawai dengan menggunakan *Design Thinking* untuk memastikan solusi yang berpusat pada pengguna. Proses desain melibatkan tiga tingkat akses: pegawai, atasan, dan admin. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada antarmuka pengguna, menghasilkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,697 dari 24 item, menunjukkan reliabilitas moderat. Hasil validasi menunjukkan penerimaan signifikan di antara pengguna, dengan partisipasi 66 responden. Desain *UI/UX* yang dihasilkan memberikan cetak biru bagi Bawaslu mengimplementasikan aplikasi *mobile* untuk pengelolaan cuti pegawai, meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna.

## ABSTRACT

### **Keyword:**

Leave  
Bawaslu Lampung Province  
*Design Thinking*

*Leave management is crucial for the Election Supervisory Board (Bawaslu) to ensure smooth operations and effective human resource management. However, current practices face challenges such as inefficiency, lack of system integration, and poor user experience. Mobile applications can significantly enhance employee services due to their flexibility. The emergence of websites and Android platforms has driven advancements in User Interface (UI) and User Experience (UX) design, which are essential before product development. This research aims to develop a mobile-based UI/UX design for employee leave management using Design Thinking to ensure user-centered solutions. The design process involves three access levels: employee, superior, and admin. Validity and reliability tests were conducted on the user interface, resulting in a Cronbach's Alpha of 0,697 from 24 items, indicating moderate reliability. The validation results showed significant acceptance among users, with participation from 66 respondents. The resulting UI/UX design provides a blueprint for Bawaslu to implement a mobile application for employee leave management, enhancing efficiency and user satisfaction.*

## I. PENDAHULUAN

Salah satu sumber daya yang sangat penting bagi perusahaan adalah pegawai karena merupakan bagian utama yang dimiliki oleh perusahaan. Pengelolaan cuti pegawai merupakan proses yang penting dalam organisasi. Pada Badan Pengawas Pemilu (Bawaslu), pengelolaan cuti merupakan hal yang krusial untuk memastikan kelancaran operasional dan manajemen sumber daya manusia. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat berbagai kendala dan tantangan dalam proses ini, seperti kurangnya efisiensi, kurangnya keterpaduan sistem, dan kurangnya pengalaman pengguna yang baik. Cuti salah satu hak wajib yang dimiliki oleh karyawan dalam masa kerja tertentu.

Pelayanan pada pegawai akan lebih efektif jika menggunakan sistem informasi, salah satu sistem informasi yang sedang banyak dikembangkan adalah aplikasi *mobile*. aplikasi *mobile* dapat diartikan sebuah program aplikasi yang dapat dijalankan atau digunakan walaupun pengguna berpindah-pindah dari satu tempat ketempat yang lain serta mempunyai ukuran yang kecil [1].

Berkembangnya *website* dan *android* menumbuhkan perkembangan pada bidang desain untuk desainer yang disebut *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Tahap perancangan *UI/UX* desain merupakan tahap penting sebelum pembuatan produk dilaksanakan. Bawaslu adalah badan pengawas Pemilihan Umum yang memiliki tugas untuk mengawasi pelaksanaan pemilu di seluruh wilayah Indonesia [2]. Bawaslu Provinsi Lampung memiliki pegawai sekitar 64 pegawai, sehingga untuk menunjang pelayanan pegawai terutama pada izin cuti bawaslu harus secara efektif dan efisien. Namun pada Bawaslu Provinsi Lampung belum memiliki sistem yang mempermudah pelayanan kepada pegawai terutama cuti. Sehingga mengalami permasalahan yakni proses cuti yang lambat dan tidak efisien.

Perancangan *UI/UX* pengelolaan cuti pegawai berbasis *mobile* dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna dalam proses tersebut. Metode *Design Thinking* juga dapat diterapkan untuk memastikan perancangan yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam pengelolaan cuti karyawan Bawaslu menggunakan 3 hak akses untuk memudahkan operasional kepegawaian yaitu hak akses pegawai, atasan dan admin.

*Design Thinking* sangat berguna untuk memecahkan permasalahan *user*, permasalahan desain, pembentukan permasalahan, dan kemudian akan diciptakan ide dan solusi untuk menjawab permasalahan tersebut. Sedangkan *User Centered Design (UCD)* adalah pendekatan desain, diadopsi oleh banyak industri untuk mengembangkan produk dan jasa yang akan memenuhi kebutuhan dan harapan para pengguna akhir [3]. Fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan metode yang tepat akan membantu mencapai hasil yang optimal dalam pemecahan masalah. Dengan adanya perancangan *UI/UX* tersebut memberikan gambaran kepada Bawaslu untuk merealisasikan sistem aplikasi mengenai pengelolaan cuti pegawai dalam bentuk *mobile*.

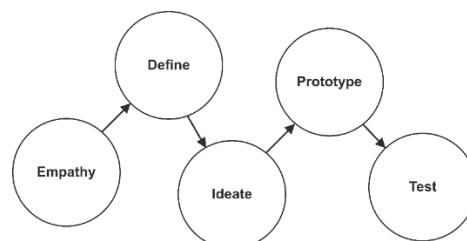
Penelitian terdahulu menggunakan metode *design thinking* dalam penelitian design *UI/UX* aplikasi Bumdes [4]. Dilakukan pengujian menggunakan metode *SUS* yang menunjukkan

perancangan ini dapat diterima oleh pengguna. Penelitian terdahulu yang dilakukan [5] mengenai perancangan sistem informasi cuti kepegawaian berbasis web dengan metode *prototype* memperoleh data pengajuan cuti yang lebih tepat, cepat dan akurat dengan adanya sistem cuti kekeliruan dan keterlambatan laporan data pengajuan cuti dapat diminimalisir.

Penelitian yang terdahulu dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Cuti Karyawan Di PT. Colorpak Indonesia, Tbk Berbasis Web”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *waterfall*. Permasalahan utama yang terjadi dalam penelitian ini adalah Pengelolaan sistem informasi cuti karyawan di PT. Colorpak Indonesia, Tbk yang masih menggunakan cara manual yaitu mengisi form dalam bentuk kertas dalam melakukan pengajuan hak cuti karyawan kepada pihak manajemen baik itu Manager maupun HRD. Hasil dari rancang bangun sistem informasi untuk mendukung proses pengajuan cuti menunjukkan adanya efisiensi dan efektifitas serta perubahan mendasar yang dapat dicapai. Hasil penelitian ini didapat untuk proses pengajuan cuti karyawan dengan mudah, serta mengolah data karyawan seperti: menyimpan, mencari, mengubah, dan cetak laporan data cuti karyawan menjadi lebih cepat karena data cuti karyawan mudah untuk dicari dan diakses setiap saat[6].

## II. METODE

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan sebuah pendekatan yang melibatkan pengumpulan berbagai ide dari pengalaman pengguna guna menciptakan solusi yang lebih baik[7].



**Gambar 1.** Metode *Design Thinking*

Sumber:[6]

- *Empathy* (Empati)

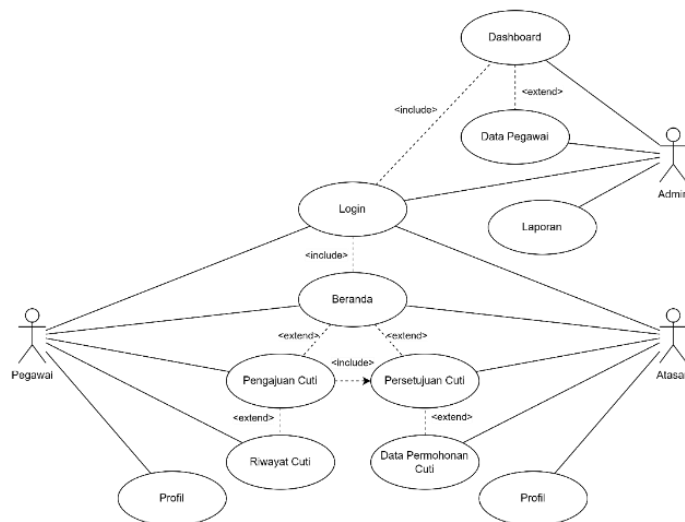
Pada tahap ini berusaha memahami kebutuhan dan harapan pengguna, serta menempatkan diri pada posisi pengguna untuk merasakan langsung pengalaman yang dialami. Dari analisis yang dilakukan melalui wawancara pada pihak yang berwenang, sistem yang sedang berjalan sekarang kurang efektif karena masih menggunakan cara manual sehingga membutuhkan sebuah desain *UI/UX* aplikasi yang dapat memberikan gambaran pembuatan aplikasi secara nyata. Dari hasil wawancara dan observasi secara langsung halaman-halaman yang perlu dibuat

adalah halaman *login*, halaman *dashboard* yang memberikan informasi sisa cuti, halaman pengajuan cuti, halaman acc cuti dan rekap laporan cuti pegawai[8].

- *Define* (Definisi)

Tahap kedua dari proses ini melibatkan identifikasi masalah dan tujuan yang perlu dicapai. Data yang telah dikumpulkan dan dianalisis pada tahap empati digunakan untuk menemukan masalah yang sebenarnya dan mendefinisikan tujuan yang diinginkan. Pada tahap ini, dibuat rancangan sistem *UX*, *Tools UML* seperti *Use Case* dan *Activity Diagram* digunakan untuk membuat rancangan *UX* ini (misalnya gejala, kondisi, ciri) yang dialami pengguna[9].

Analisa kebutuhan diperoleh dari riset yang dilakukan pada Bawaslu provinsi Lampung. Berdasarkan analisa yang dilakukan didapat beberapa kebutuhan sistem yaitu terdapat 3 hak akses untuk atasan, pegawai dan admin. Dengan dokumen masukan berupa form pengajuan cuti dan dokumen keluaran berupa hasil detail cuti. Desain Pengembangan seperti pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Use Case Diagram Pengajuan Cuti

- *Ideate* (Ideasi)

Tahap ketiga dari proses ini melibatkan pengembangan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, ide-ide inovatif harus dihasilkan dan semua solusi yang mungkin dipertimbangkan. Dalam tahap ini, desain *database* dibuat menggunakan *phpMyAdmin* dan rancangan alur sistem dihasilkan dengan menggabungkan *database*, halaman, dan pengguna menggunakan *tools UML* seperti *Class* dan *Sequence diagram*[10].

- *Prototype* (Prototipe)

Tahap keempat adalah mengembangkan *prototype* solusi yang telah dihasilkan pada tahap ideasi. Pada tahap ini prototipe yang dirancang menghasilkan solusi yang sederhana namun representatif. Perancangan *UI* menggunakan Figma[11].

- *Test (Uji Coba)*

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap solusi yang telah dibuat, dengan cara memperoleh umpan balik dari pengguna dan menganalisis kinerja solusi secara keseluruhan[12]. Hasil dari pengujian dan evaluasi dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan solusi yang lebih baik lagi. Evaluasi untuk perbaikan desain halaman menggunakan skala *likert* yang hasilnya dihitung menggunakan rata-rata, nilai dari pertanyaan yang diperoleh jika kurang dari rata-rata maka desain tersebut yang diperbaiki.

Proses analisis data menggunakan skala *likert* yang dijabarkan indikator variabel[13]. Pengujian design dilakukan dengan uji validitas data dengan Persamaan (1) [14] :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \sum x (\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}} \quad (1)$$

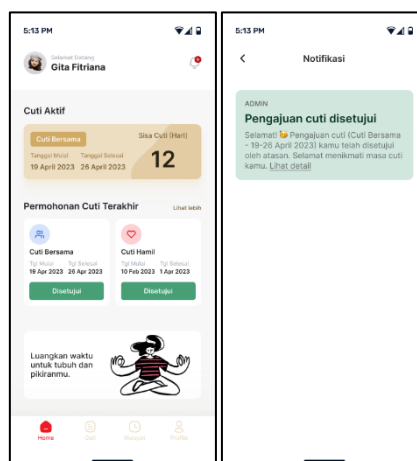
Pengujian reliabilitas dilakukan untuk menentukan instrumen pengukuran dapat menghasilkan hasil yang konsisten dan stabil jika digunakan berulang menggunakan Persamaan (2)[15]:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right) \quad (2)$$

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Desain Antar Muka

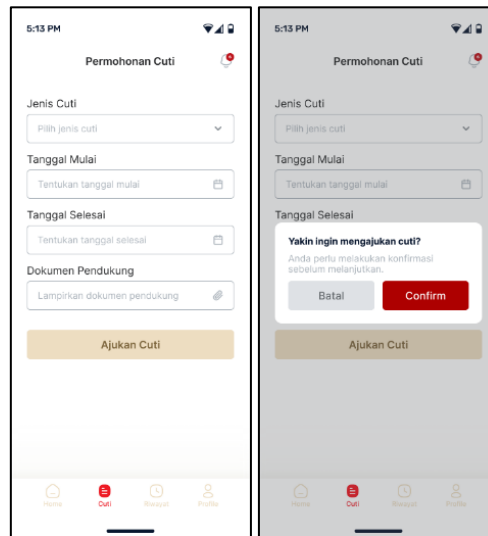
Desain antarmuka dibuat menggunakan figma, sesuai kebutuhan Bawaslu, berikut tampilan antarmuka aplikasi pengajuan cuti pegawai bawaslu Bandar Lampung yang telah dibuat.



**Gambar 3.** *Interface* Halaman Awal

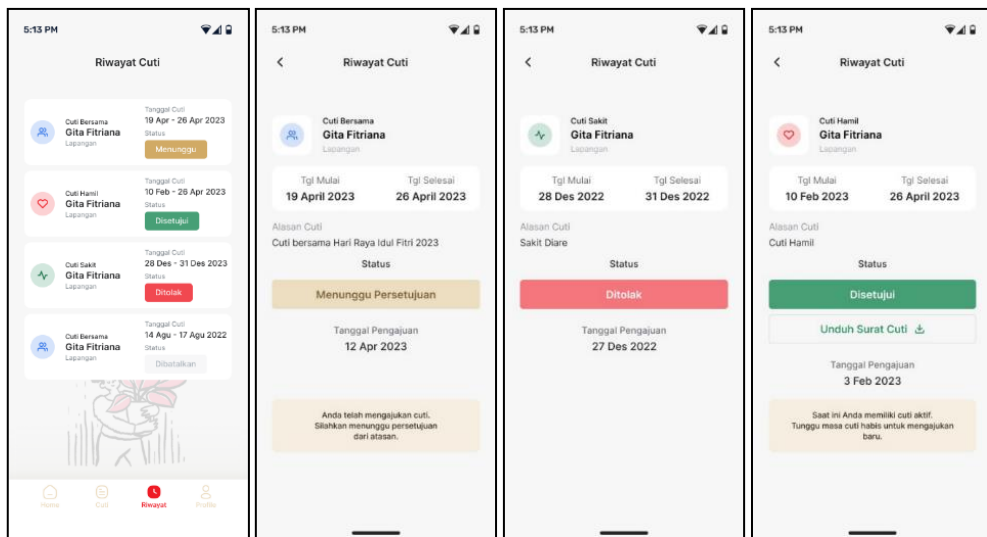
Pada halaman beranda menampilkan informasi cuti aktif dan permohonan cuti terakhir. Pada cuti aktif menampilkan informasi jenis cuti, tanggal mulai dan berakhir, dan sisa masa cuti dalam jumlah hari. Permohonan cuti terakhir ditampilkan dalam bentuk kartu yang memuat informasi jenis

cuti dan status persetujuan. Selain itu terdapat tombol notifikasi, pegawai dapat melihat notifikasi terbaru yang berkaitan dengan permohonan cuti atau pengaturan yang telah diubah pada sistem.



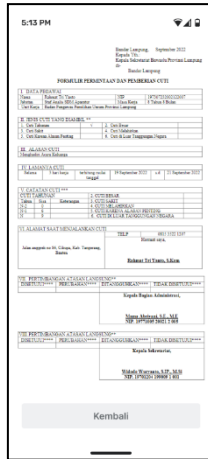
**Gambar 4.** Interface Formulir Permohonan Cuti

Pada halaman permohonan cuti menampilkan formulir pengajuan cuti, pegawai dapat melakukan submit formulir dengan tombol Ajukan Cuti kemudian muncul modal konfirmasi untuk konfirmasi.



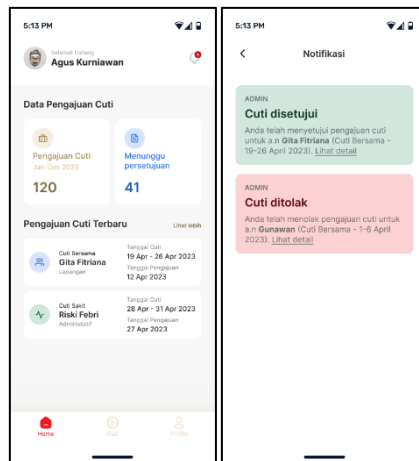
**Gambar 5.** Interface Halaman Riwayat Cuti

Pada halaman riwayat cuti menampilkan daftar Riwayat cuti yang pernah diajukan dan detail informasi cuti, serta mampu untuk melakukan cetak surat cuti.



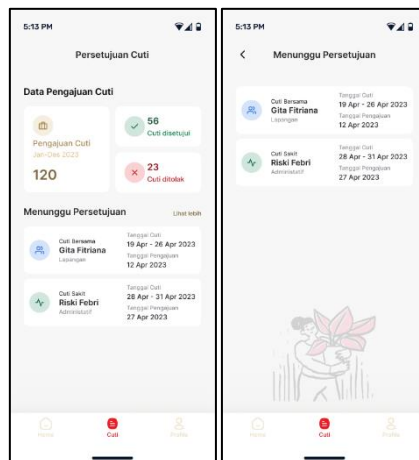
**Gambar 6.** Interface Halaman Cetak Cuti

Halaman surat pengajuan cuti dapat di cetak sebagai bentuk berkas fisik yang didapat dilampirkan ke atasan sebagai syarat pengajuan cuti.



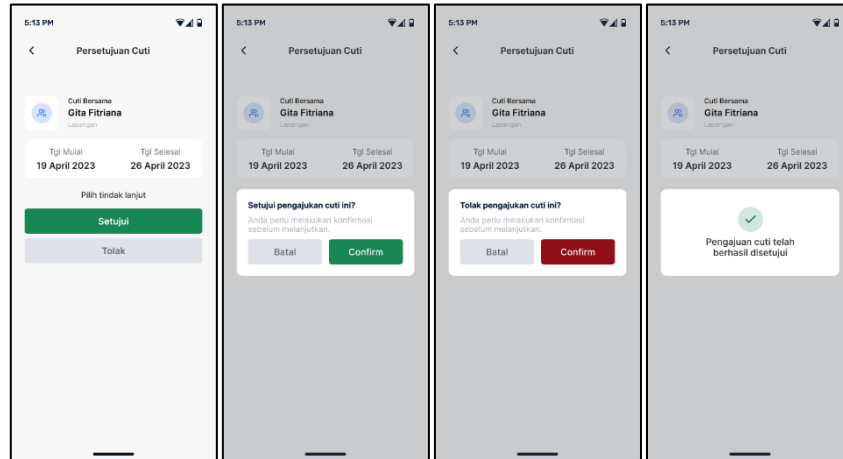
**Gambar 7.** Interface Halaman Awal (Atasan)

Pada halaman beranda Atasan menampilkan informasi Data Pengajuan Cuti dan Pengajuan Cuti Terbaru.



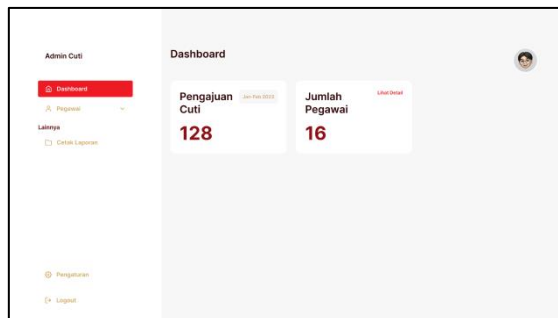
**Gambar 8.** Permohonan Cuti (Atasan)

Pada halaman persetujuan cuti, menampilkan informasi Data Pengajuan Cuti yang didalamnya memuat informasi jumlah cuti yang diajukan, cuti yang disetujui dan cuti yang ditolak. Pada halaman ini juga menampilkan informasi permohonan cuti yang masih menunggu persetujuan. Atasan dapat melihat daftar permohonan cuti yang masih menunggu persetujuan.



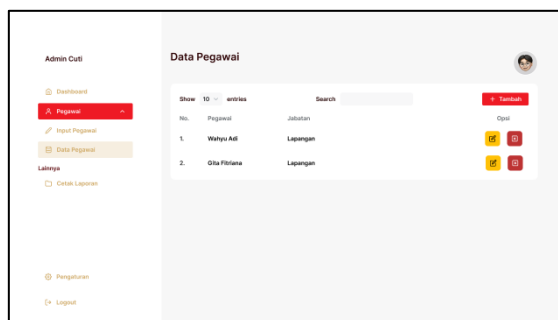
**Gambar 9.** Halaman Permohonan Cuti (Persetujuan)

Pada halaman ini, Atasan dapat menyetujui dan menolak pengajuan cuti pegawai. Pada halaman ini juga menampilkan modal konfirmasi ketika Atasan menyetujui maupun menolak pengajuan cuti.



**Gambar 10.** Interface Halaman Beranda

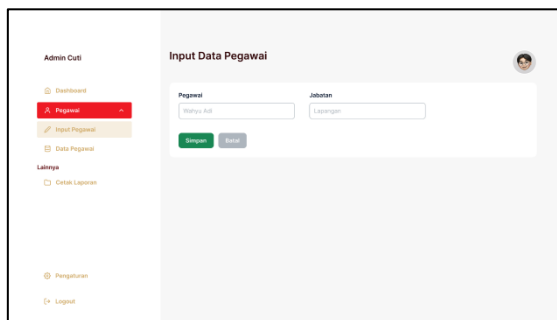
Pada halaman Beranda atau *Dashboard* admin, menampilkan informasi data pengajuan cuti dan jumlah pegawai yang terdaftar.



**Gambar 11.** Interface Halaman Pegawai

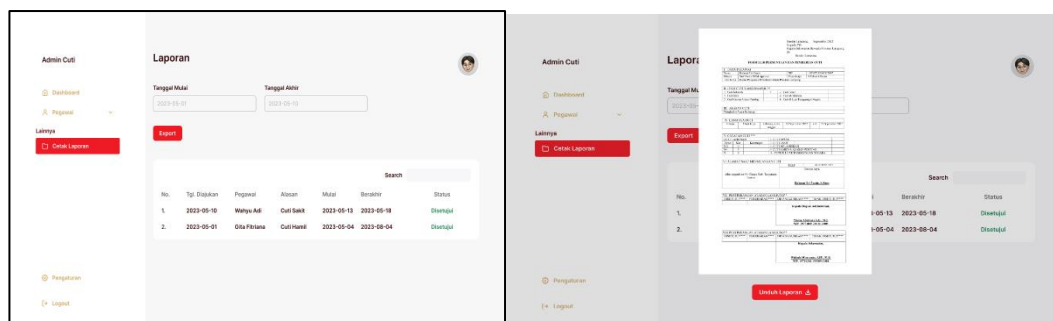


Pada halaman Pegawai, menampilkan data pegawai dalam bentuk tabel. Admin dapat melakukan menambah, mengedit maupun menghapus pegawai.



**Gambar 12.** Interface Halaman Input Data Pegawai

Pada halaman input data pegawai menampilkan formulir yang berisi nama pegawai dan jabatan serta tombol simpan dan batal.



**Gambar 13.** Interface Halaman Cetak Laporan

Pada halaman cetak laporan, Admin dapat mencetak laporan pengajuan cuti pegawai. Pada halaman ini menampilkan kolom rentang tanggal yang digunakan untuk filter data cuti sesuai rentang tanggal serta tombol export untuk melakukan cetak laporan.

### Penyebaran Kuisisioner (Implementasi)

Dalam menentukan pertanyaan kuisisioner peneliti menggunakan prinsip validitas yang merujuk pada sejauh mana suatu instrumen pengukuran, seperti kuesioner, benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam hal ini peneliti menggunakan pendekatan validitas konten yang mana setiap pertanyaan dalam kuisisioner relevan dan mencakup aspek dari isi konten yang ingin diteliti. Pertanyaan harus memadai dan komprehensif dalam mencakup area yang ingin diukur yaitu terkait review desain yang telah dibuat. Hasil Validasi data menggunakan metode pearson dengan *thail 2*.

Kuisisioner berbagai pertanyaan terkait review desain terdapat 24 butir pertanyaan dengan parameter penilaian pemilihan jawaban 1-5 yakni dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju” dengan menggunakan Skala *Likert*. Kuisisioner dibuat dalam bentuk *google form*, format form dapat dilihat pada lampiran *template* kuisisioner. Pada penelitian ini perhitungan jumlah responden menggunakan rumus slovin untuk memilih jumlah *sample* yang akan menjadi fokus penelitian. Rumus yang akan digunakan adalah Persamaan (3):

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \quad (3)$$

n = jumlah sample

N = Jumlah populasi

E = batas toleransi kesalahan (5%)

Berdasarkan rumus diatas, perhitungan jumlah *sample* yang akan digunakan pada penelitian ini adalah: diambil sampel responden  $\pm 66$  responden admin.

Dari hasil kuesioner yang disebar terdapat 66 responden pegawai Bawaslu didapat data seperti pada Tabel 1. Data ini merupakan data responden yang berhasil diperoleh dengan menyebarkan *google form*. Didapat 66 responden dengan target penyebaran pelanggan pegawai Bawaslu Lampung.

**Tabel 1.** Rangkuman Uji Validasi Data

No	Nama	Jabatan
1	Nama 1	Pegawai
2	Nama 2	Pegawai
3	Nama 3	Staff Administrasi (Admin)
4	Nama 4	Staff Administrasi (Admin)
5	Nama 5	Staff Administrasi (Admin)
6	Nama 6	Staff Administrasi (Admin)
7	Nama 7	Staff Administrasi (Admin)
8	Nama 8	Pegawai
9	Nama 9	Staff Administrasi (Admin)
...	.....	.....
66	Nama 66	Staff Administrasi (Admin)

### Validasi Data

Data hasil validasi data mengenai *interface*, data validitas diatas menggunakan *SPSS* untuk menghitung secara otomatis validasi dari data yang di olah. Hasil validasi data menggunakan metode pearson dengan *thail 2*. Untuk mempermudah pembacaan hasil validasi data dirangkum dalam Tabel 2.

**Tabel 2.** Rangkuman Hasil Uji Validasi Data

No Soal	r hitung	r table	Keterangan
1	0,672	0,317	Valid
2	0,765	0,317	Valid
3	0,766	0,317	Valid
4	0,759	0,317	Valid
5	0,811	0,317	Valid
:	:	:	:
21	0,795	0,317	Valid
22	0,767	0,317	Valid
23	0,765	0,317	Valid
24	0,763	0,317	Valid

Dari Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa nilai r hitung < r tabel berdasarkan uji signifikan 0.05, artinya bahwa item-item tersebut diatas tidal valid. Pendekatan r *table* menggunakan n = jumlah responden – 2.

## Reliabiliti

Hasil Uji *Reliability* data pada kuisisioner mengenai *interface* terlihat pada Tabel 3. Data ini merupakan hasil *reliability* data mengenai *interface*, N merupakan total responden yang berjumlah 66 dengan nilai valid mencapai 100%. Pada hasil yang diperoleh *Cronbach's Alpha* memiliki nilai 0,697 pada 24 soal yang berarti reliabilitas moderat.

**Tabel 3.** Hasil *Reliability* Data Kuisisioner Mengenai *Interface*

<i>Case Processing Summary</i>			
		N	%
Cases	Valid	66	100
	<i>Excluded<sup>a</sup></i>	0	0
	Total	66	100
<i>a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.</i>			
<i>Reliability Statistics</i>			
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>		
0,697	24		

## IV. SIMPULAN

Proses desain melibatkan tiga tingkat akses: pegawai, atasan, dan admin. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada antarmuka pengguna, menghasilkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,697 dari 24 item, menunjukkan reliabilitas moderat. Hasil validasi menunjukkan penerimaan signifikan di antara pengguna, dengan partisipasi 66 responden. Desain *UI/UX* yang dihasilkan memberikan cetak biru bagi Bawaslu Provinsi Lampung mengimplementasikan aplikasi *mobile* untuk pengelolaan cuti pegawai, meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna.

## DAFTAR RUJUKAN

- [1] A. Ardian and Y. Fernando, "Sistem Informasi Manajemen Lelang Kendaraan Berbasis Mobile (Studi Kasus Mandiri Tunas Finance)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 10–16, 2020, doi: 10.33365/jtsi.v1i2.358.
- [2] N. S. Millah and D. A. Dewi, "Skpp Bawaslu Sebagai Sarana Pendidikan Politik Dalam Upaya Meningkatkan Partisipasi Politik Warga Negara," *Jurnal Kewarganegaraan*, vol. 5, no. 2, pp. 355–363, 2021, doi: 10.31316/jk.v5i2.1583.
- [3] Y. Mukti, "Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (UCD)," *Jurnal Ilmiah Betrik*, vol. 9, no. 02, pp. 84–95, 2018, doi: 10.36050/betrik.v9i02.34.
- [4] M. Taufik and Dkk, "UI/UX APLIKASI BUMDES SUKATANI MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DENGAN PENGUJIAN SYSTEM

- USABILITY SCALE Moch,” JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains), vol. 4, no. 3, pp. 231–236, 2022.
- [5] A. A. H. Safitri and M. Ardiansyah, “Perancangan Sistem Informasi Cuti Kepegawaian Berbasis Web dengan Metode Prototype,” Prosiding Seminar Nasional Informatika dan Sistem Informasi, 2018, doi: 2549-4805.
- [6] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company,” Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [7] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. A. Sastika, and M. R. Pribadi, “Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Idemopet dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” MDP Student Conference 2022, vol. 1, no. 1, pp. 504–511, 2022.
- [8] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [9] M. Taufik and Dkk, “UI/UX APLIKASI BUMDES SUKATANI MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DENGAN PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE Moch,” JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains), vol. 4, no. 3, pp. 231–236, 2022.
- [10] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. A. Sastika, and M. R. Pribadi, “Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Idemopet dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” MDP Student Conference 2022, vol. 1, no. 1, pp. 504–511, 2022.
- [11] B. Kurniawan and M. Romzi, “Perancangan Uiox Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” Jurnal Sistem Informasi Mahakarya, vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [12] J. Sains, D. Teknologi, P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, “PENGUNAAN USABILITY TESTING SEBAGAI ALAT EVALUASI WEBSITE KRS ONLINE PADA PERGURUAN TINGGI”.
- [13] E. Suwandi, F. H. Imansyah, and H. Dasril, “Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome,” Jurnal Teknik Elektro, p. 11, 2018.
- [14] M. Ikhbal and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android,” INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information Management, vol. 5, no. 1, p. 15, 2020, doi: 10.51211/imbi.v5i1.1411.
- [15] P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, “Pergunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi,” JST (Jurnal Sains dan Teknologi), vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020, doi: 10.23887/jstundiksha.v9i1.24691.