

Penerapan Metode *User Centered Design* dalam Perancangan *UI/UX* *Website* Penerimaan Peserta Didik Baru Di SDK Yos Sudarso Kepanjen

Rustina Sia¹, Haris Satriyawan²

^{1,2}*Sistem Informasi, Universitas Merdeka Malang. 081234474232*
e-mail: rustinasia05@gmail.com¹, haris.satriyawan@unmer.ac.id²

Kata Kunci:

UI/UX
User Centered Design
Usability Testing
Website

ABSTRAK

Sistem penerimaan peserta didik baru di SDK Yos Sudarso Kepanjen saat ini masih secara manual. Sekolah sering mengalami kesalahan seperti dalam input data, pengolahan data, hingga berkas pendaftaran sering mengalami kerusakan dan kehilangan. Tujuan penelitian ini untuk merancang antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) untuk sistem penerimaan peserta didik baru di SDK Yos Sudarso Kepanjen yang berbasis website. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *User Centered Design (UCD)*, yang berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan keterlibatan pengguna dalam setiap tahap pengembangan. Proses penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *UCD* dapat meningkatkan kemudahan pengguna, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam proses penerimaan peserta didik baru secara daring. Wawancara dilakukan kepada admin, guru, dan umum ide solutif dikumpulkan. Pembuatan *user flow*, *sitemap* dan desain *UI* dalam bentuk *wireframe*. Evaluasi dilakukan dengan memberikan link *prototype* dan kuesioner kepada calon pengguna. Hasil penelitian menunjukkan perancangan *UI/UX* PPDB berbasis website menggunakan tools figma dengan metode *user centered design* dapat dilakukan di SDK Yos Sudarso Kepanjen. Hasil *Usability testing* menunjukkan indikator baik dari perhitungan *skala likert* satu sampai empat.

ABSTRACT

The system for accepting new students at SDK Yos Sudarso Kepanjen is currently still manual. Schools often experience errors such as in data input, data processing, and registration files are often damaged and lost. The aim of this research is to design a user interface (UI) and user experience (UX) for a website-based system for accepting new students at SDK Yos Sudarso Kepanjen. The method used in this design is User Centered Design (UCD), which focuses on user needs, preferences and involvement in each stage of development. The research process shows that the application of the UCD method can increase user convenience, efficiency and user satisfaction in the process of accepting new students online. Interviews were conducted with admins, teachers, and general solution ideas were collected. Creating user flow, sitemap and UI design in wireframe form. Evaluation is carried out by providing prototype links and questionnaires to potential users. The research results show that website-based PPDB UI/UX design using figma tools with the user centered design method can be done in the Yos Sudarso Kepanjen SDK. Usability testing results show good indicators from a Likert scale calculation of one to four.

Keyword:

UI/UX
User Centered Design
Usability Testing
Website

I. PENDAHULUAN

Proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) adalah kegiatan tahunan yang dilakukan sebelum sekolah negeri dan swasta memulai tahun ajaran baru. Penerimaan siswa baru di Indonesia biasanya berdasarkan pada usia dan kemampuan akademis siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Proses ini meliputi seleksi calon siswa berdasarkan kualifikasi akademik mereka, dan dilaksanakan pada periode tertentu. Meskipun pendaftaran siswa baru adalah kegiatan rutin di setiap sekolah pada awal tahun ajaran baru, banyak sekolah di Indonesia, termasuk SDK Yos Sudarso Kapanjen, masih menjalankan proses ini secara manual. Hal ini sering kali mengakibatkan berbagai masalah seperti penyimpanan data yang rentan terhadap kerusakan fisik, ketidakefisienan dalam transfer data, dan kesulitan dalam membaca tulisan tangan pada formulir pendaftaran, sehingga membuat proses ini menjadi tidak optimal.

SDK Yos Sudarso Kapanjen, sebuah sekolah swasta yang terletak di Kapanjen, setiap tahun ajaran baru mengadakan kegiatan penerimaan siswa baru. Orang tua wali murid tentu menginginkan pelayanan yang cepat dan efisien saat mendaftarkan anak-anak mereka ke sekolah. Namun, dengan metode pendaftaran manual yang masih digunakan, berbagai masalah muncul, seperti penyimpanan data yang rentan terhadap kerusakan fisik, ketidakefisienan dalam transfer data, dan tulisan tangan yang sulit dibaca oleh panitia. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sebuah sistem yang dapat menjalankan proses pendaftaran dengan baik dan dapat diakses dari mana saja. Sebuah *website* penerimaan peserta didik baru dapat memudahkan panitia dalam proses penerimaan dan penyimpanan data calon peserta didik baru di SDK Yos Sudarso Kapanjen.

Penggunaan teknologi informasi telah menjadi solusi yang diadopsi oleh banyak lembaga pendidikan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas proses penerimaan peserta didik baru. Dengan mengintegrasikan desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*), lembaga pendidikan dapat menciptakan pengalaman penerimaan yang lebih baik bagi calon peserta didik dan pihak terkait. Dalam konteks ini, penggunaan metode *User Centered Design (UCD)* menjadi sangat relevan. *UCD* menempatkan pengguna di pusat perhatian dalam pengembangan sistem, sehingga memastikan bahwa antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Menurut Hidayat, Maafuf, & Bahari (2016), desain adalah suatu proses perencanaan yang dilakukan sebelumnya dan merupakan bentuk visual karena melibatkan kreativitas dalam perancangannya. Desain yang baik harus melibatkan elemen-elemen yang tertata dan menjalankan fungsinya dengan baik. Dalam hal penerimaan peserta didik baru, desain sistem yang efektif akan membantu dalam proses pendaftaran dan penyimpanan data secara efisien. PPDB secara *online* telah menjadi solusi untuk mengatasi berbagai kelemahan dari metode pendaftaran manual. Menurut Permendikbud Nomor 51 Tahun 2018 yang diperbarui dengan Permendikbud Nomor 44 Tahun 2019, PPDB dilaksanakan dalam dua bentuk: *offline* dan *online*. Penerimaan peserta didik secara *online*

melibatkan digitalisasi proses penerimaan, menggunakan sistem yang dirancang untuk mengelola input data pendaftar yang kemudian disampaikan ke sekolah yang melaksanakan PPDB.

Figma, sebagai alat desain yang digunakan untuk menciptakan *UI* untuk *desktop*, aplikasi mobile, dan situs web, sangat relevan dalam konteks ini. Figma dapat beroperasi di berbagai sistem operasi dan memfasilitasi pembuatan mockup yang terhubung secara *online*. Menurut Agus Muhyidin et al. (n.d.), Figma sering digunakan oleh desainer *UI/UX* karena fitur kolaborasinya yang memungkinkan beberapa individu atau kelompok bekerja sama dalam satu proyek meskipun berada di lokasi yang berbeda.

Website merupakan media yang penting untuk memperkenalkan diri di internet dan memfasilitasi interaksi dengan pengguna. Menurut *CNET Builder*, terdapat sembilan kriteria untuk menentukan apakah sebuah *website* termasuk *website* yang baik: desain dan tampilan yang menarik, navigasi yang mudah, konten yang relevan dan berkualitas, kecepatan akses, responsif dan mobile-friendly, keamanan dan privasi, interaksi dengan pengunjung, ketersediaan dan kendala, serta optimasi untuk mesin pencari (SEO) (Heny D. N., 2018).

User Interface (UI) memiliki peran penting dalam interaksi dengan pengguna. Antarmuka yang kurang baik dapat mengganggu pengguna dan berdampak negatif pada produktivitas mereka. Kesuksesan produk perangkat lunak sangat bergantung pada antarmuka pengguna yang dibuat dengan baik (Heny D., 2016). Dalam pembuatan antarmuka pengguna, langkah-langkah seperti penelitian pengguna, desain dan prototyping, serta evaluasi sangat penting untuk memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan pengguna (Intenics Inc., 2017).

Pengalaman pengguna (UX) mencerminkan interaksi pengguna dengan produk, sistem, atau layanan. UX meliputi pemikiran, tindakan, dan respon pengguna saat berinteraksi dengan produk serta observasi tentang kegunaan dan kenyamanan yang dirasakan (Roth, 2017; Heny, 2018). Menurut Garrett (2002), UX memiliki lima elemen dasar: *strategy plane*, *scope plane*, *structure plane*, *skeleton plane*, dan *surface plane*. Elemen-elemen ini membantu dalam menciptakan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna.

Wireframe dan prototype adalah alat penting dalam proses desain *UI/UX*. Wireframe membantu dalam menampilkan tata letak akhir pada halaman situs, sedangkan prototype memungkinkan pengujian rancangan *UI* dan *UX* secara real (Chaffey, 2006; Swamidass, 2000; Ervina Purwaningtyas, 2023). Usability juga merupakan aspek penting dalam UX, yang meliputi kemudahan belajar, efisiensi penggunaan, kemudahan diingat, sedikit kesalahan, dan menyenangkan untuk digunakan (Nielsen & Budiu, 2021).

User Centered Design (UCD) adalah pendekatan desain yang memprioritaskan pengguna dalam setiap fase pengembangan produk atau sistem. Dengan memahami dan meneliti kebutuhan, preferensi, tujuan, tugas, dan konteks penggunaan, UCD memastikan bahwa produk atau sistem yang dihasilkan benar-benar sesuai dan bermanfaat bagi pengguna (Lowdermilk, 2013; ISO 9241-210, 2019; Mithun et al., 2018). Langkah-langkah dalam UCD meliputi spesifikasi konteks

penggunaan, spesifikasi kebutuhan pengguna dan organisasi, produksi solusi desain, dan evaluasi desain terhadap kebutuhan pengguna.

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengembangkan desain UI/UX dengan menggunakan metode UCD. Hilda Nur Hidayah (2023) melakukan perancangan UI/UX pendaftaran siswa baru dengan metode UCD pada SMP Islam Al-Muttaqin. Penelitian ini melibatkan sembilan langkah awal yang mencakup identifikasi calon pengguna, wawancara, pembuatan persona pengguna, identifikasi masalah pengguna, perancangan alur pengguna, pembuatan wireframe, pengembangan antarmuka pengguna, pembuatan prototipe, dan pengujian kegunaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan *UI/UX* yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Rizka Nur Kholiza (2024) merancang *UI/UX* untuk penerimaan peserta didik baru berbasis *website* menggunakan metode *UCD*. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang ada, sehingga peserta didik tidak harus mengunjungi sekolah untuk melakukan pendaftaran. Rizaldi Hikmah Alim (2023) melakukan perancangan desain *UI/UX* pada *website* SMAN 5 Karawang dengan metode *UCD*, fokus pada memenuhi kebutuhan pengguna dengan menyediakan tampilan menarik, tata letak yang terstruktur, dan pilihan font yang mudah dibaca. Muhammad Faisal Akbar Ritonga (2023) melakukan perancangan *UI/UX* untuk perhitungan luasan kumuh Balai Prasarana Permukiman Wilayah Lampung. Desain *UI/UX* yang dibuat memenuhi kebutuhan dengan tingkat usability yang sangat baik, terbukti dari nilai rata-rata *System Usability Scale (SUS)* sebesar 84,5 yang masuk dalam kategori *acceptable*.

Lim et al. (2021) melakukan perancangan *UI/UX* untuk aplikasi absensi Jikan dengan metode UCD. Desain aplikasi ini dirancang agar ramah pengguna pada perangkat mobile, dilengkapi dengan fitur-fitur yang mudah diakses dengan tingkat kompleksitas yang rendah. Rama Pudjayadi (2022) merancang *UI/UX My Seven* berbasis mobile dengan metode *UCD*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini dalam perancangan desain *UI* menghasilkan hasil yang baik, terbukti dari pengujian usability menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Muhammad Ikar Zaidan (2024) merancang *UI/UX* untuk sistem informasi pencari kos (SIPKOS) menggunakan metode *UCD*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototype aplikasi SIPKOS memiliki tingkat usability yang tinggi, dengan sebagian besar responden mampu menggunakannya dengan sangat baik.

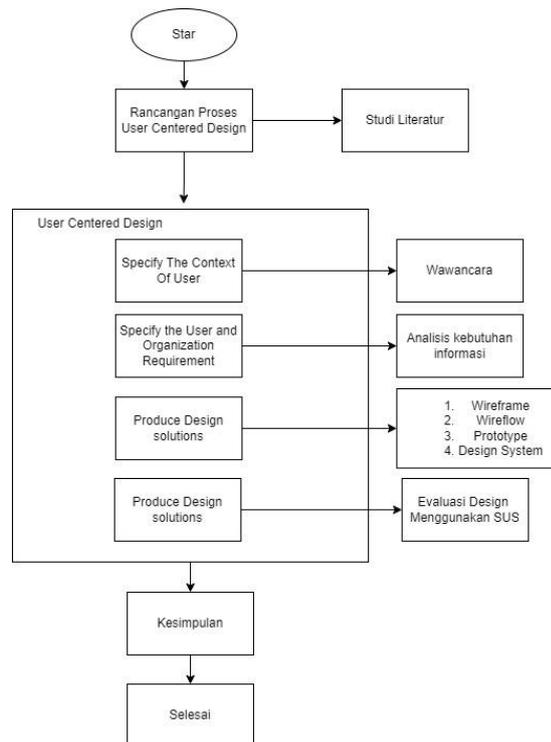
Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) untuk *website* penerimaan peserta didik baru (PPDB) di SDK Yos Sudarso Kepanjen menggunakan Figma. Desain ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam mengakses dan menggunakan sistem PPDB. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi SDK Yos Sudarso Kepanjen dalam melakukan penerimaan peserta didik baru, mempermudah prosedur pendaftaran, dan meningkatkan efisiensi waktu, tempat, biaya, dan personel dari proses pengumpulan data administrasi.

Hipotesis penelitian ini adalah bahwa perancangan dan pengembangan desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* akan menghasilkan sistem penerimaan peserta didik baru yang lebih efisien, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan sistem penerimaan peserta didik baru yang lebih baik dan efisien di SDK Yos Sudarso Kepanjen, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya penerapan metode *UCD* dalam perancangan *UI/UX* di bidang pendidikan.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*, sebuah pendekatan desain sistem yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama, mempertimbangkan tujuan pengguna, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas yang harus diselesaikan, dan alur kerja yang terlibat dalam proses desainnya.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SDK Yos Sudarso Kepanjen, sebuah sekolah dasar swasta yang beralamat di Jl. Puntan No 05, Kabupaten Malang, dari 20 Mei hingga 3 Juni 2024.

Populasi dalam penelitian ini adalah calon pengunjung maupun pengunjung yang akan melakukan penerimaan peserta didik baru di SDK Yos Sudarso Kepanjen. Sampel diambil dengan metode nonprobability sampling menggunakan teknik purposive sampling, yang melibatkan tenaga pengajar dan staf administrasi, wali murid, serta siswa dengan total 35 responden untuk pengukuran System Usability Scale (SUS).

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik:

- Observasi: Mengamati komunikasi verbal dan nonverbal, tindakan, serta faktor lingkungan dalam konteks perawatan.
- Wawancara: Mengumpulkan data mendalam melalui wawancara dengan partisipan yang dilakukan secara tatap muka, *online*, atau melalui telepon.
- Studi Literatur: Mengumpulkan informasi dari sumber-sumber tulisan yang telah ada sebelumnya seperti buku, jurnal ilmiah, dan hasil penelitian mahasiswa.
- Kuesioner: Menggunakan kuesioner berstruktur untuk mengumpulkan data dari responden mengenai pendapat dan persepsi mereka.

Analisis data menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem. *SUS* terdiri dari 10 pernyataan dengan skala penilaian dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Skor *SUS* dihitung dengan menggabungkan dan mengubah skor dari setiap pernyataan, menghasilkan skor total antara 0 hingga 100. Skor di atas 68 dianggap baik, dengan skor rata-rata pengguna yang sangat puas berada di angka 82 atau lebih. Proses penghitungan skor *SUS* dilakukan dengan mengurangi skor pertanyaan ganjil dari 1 dan mengurangi 5 dengan skor pertanyaan genap, kemudian hasilnya dikali 2,5. Skor dari setiap responden dijumlahkan dan dirata-ratakan untuk mendapatkan skor *SUS* keseluruhan.

Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi dan meningkatkan area yang perlu diperbaiki dalam sistem penerimaan peserta didik baru berbasis *website* di SDK Yos Sudarso Kepanjen, memastikan sistem sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menentukan Calon Pengguna

Penelitian ini telah menetapkan objek penelitian dan dilakukan wawancara untuk lebih memahami kebutuhan serta karakteristik masalah yang akan diteliti. Wawancara dilakukan dengan beberapa kategori responden, yaitu tenaga pengajar dan staf administrasi, wali murid, serta siswa. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan mengumpulkan

informasi yang akan menjadi dasar dalam perancangan sistem penerimaan peserta didik baru berbasis *website* di SDK Yos Sudarso Kepanjen.

Solusi Desain Produk

Dari hasil wawancara dengan responden serta pembuatan wireframe pada tahapan sebelumnya, selanjutnya dilakukan perancangan desain *user interface* pada tahap prototyping. Proses ini meliputi pembuatan wireframe dan pengembangan *prototype* menggunakan *software* Figma.

Wireframe: *Wireframe* yang dibuat mencakup berbagai halaman penting dalam *website* penerimaan peserta didik baru (PPDB). Berikut adalah beberapa wireframe yang telah dirancang:

- Profil Sekolah: Sejarah sekolah, visi/misi sekolah, halaman fasilitas sekolah, halaman ekstrakurikuler, halaman data kepala sekolah beserta guru.
- Halaman Pendaftaran: Halaman persyaratan, registrasi akun, login akun, formulir pendaftaran, bukti pendaftaran, dan halaman *follow us*.

Prototype: Prototyping dirancang berdasarkan wireframe yang telah dibuat sebelumnya. Pada fase *prototyping*, *software* yang dipakai adalah Figma. Berikut adalah beberapa *prototype* halaman yang telah dirancang :

- *Prototype* Beranda (*Homepage*): Halaman beranda berisi pilihan berita, jadwal, dan informasi pendaftaran yang dapat diklik untuk menuju halaman yang dipilih.
- *Prototype* Halaman Persyaratan: Halaman persyaratan yang berisikan tentang apa saja yang diperlukan untuk pendaftaran dan terdapat juga pendaftaran secara *offline*.
- *Prototype* Halaman Jadwal Pendaftaran: Jadwal pendaftaran dibagi dua yaitu pendaftaran *online* dan *offline*.
- *Prototype* Halaman Proses Seleksi: Halaman proses seleksi penerimaan peserta didik baru.
- *Prototype* Halaman Biaya Pendaftaran: Halaman biaya pendaftaran penerimaan peserta didik baru.
- *Prototype* Halaman Pendaftaran: Pada halaman pendaftaran formulir peserta didik ada beberapa bagian yaitu data peserta didik dan orang tua peserta didik.
- *Prototype* Halaman Pertanyaan/Jawaban: Halaman pertanyaan seputar PPDB.
- *Prototype* Halaman Kontak: Halaman kontak yang dihubungi untuk mencari tahu informasi PPDB SDK Yos Sudarso Kepanjen.
- *Prototype* Halaman Profil Sekolah: Halaman profil yang berisikan tentang sejarah, visi misi, fasilitas, dan struktur SDK Yos Sudarso Kepanjen.

Evaluasi Desain Terhadap Kebutuhan: Evaluasi terhadap desain yang telah direkomendasikan dilakukan menggunakan kuesioner *System Usability Scale (SUS)*. Berdasarkan penyebaran kuesioner, hasil dari kuesioner dihitung dan direkapitulasi. Setelah itu, dilakukan perhitungan *System Usability Scale (SUS)* untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan sistem.

aplikasi memiliki tingkat penerimaan yang “*Acceptable*” atau dapat diterima oleh pengguna. Ini adalah nilai yang baik dan mengindikasikan bahwa rancangan *User Interface (UI)* telah diterima dengan baik oleh responden.

IV. SIMPULAN

Perancangan desain *UI/UX* menggunakan Figma untuk *website* Pendaftaran Peserta Didik Baru (PPDB) telah berhasil dikembangkan. Desain yang dihasilkan memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam mengakses dan menggunakan sistem PPDB, sesuai dengan tujuan penelitian. Penerapan metode *UCD* dalam proses ini terbukti efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (n.d.). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA*. 10(2).
- Effendi, R., Al Jufri, H., Fernando, I., Sapaatullah, A., Arief, R., & Lestari, E. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada Sdn Pasirdurung 1 Pandeglang. *Jurnal Simasi : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 2(2), 113–122. <http://simasi.lppmbinabangsa.id/index.php/home>
- Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website. *Seminar Nasional Official Statistics, 2022(1)*, 573–584. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454>
- Hasrawati, H., Sarjan, M., & Basri, B. (2021). Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Pada Smp Negeri 2 Tapalang. *Journal Peqguruang: Conference Series*, 3(1), 322. <https://doi.org/10.35329/jp.v3i1.2037>
- Hikmah Alim, R., Komarudin, O., & Carudin, C. (2024). Perancangan Desain Ui/Ux Pada Website Sman 5 Karawang Dengan Metode User Centered Design. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3274–3280. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7319>
- Junanda, D. A., & Yunita, Y. (2023). Perancangan UI/UX Pendaftaran Siswa Baru Dengan Metode User Centered Design Pada Sekolah Smp Islam Al-Muttaqin. *Reputasi:*

Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak, 4(2), 146–156.
<https://doi.org/10.31294/reputasi.v4i2.2220>

Lim, C., Sumarlie, A. C., Fernando, F., & Haris, D. A. (2021). Perancangan User Interface Aplikasi Web e-Learning untuk Kader Kesehatan dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Computatio : Journal of Computer Science and Information Systems*, 5(1), 16. <https://doi.org/10.24912/computatio.v1i1.12992>

Pudjayadi, R., & Al Hakim, S. (2022). Perancangan UI/UX My Seven Berbasis Mobile Dengan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Ilmiah FIFO*, 14(2), 123. <https://doi.org/10.22441/fifo.2022.v14i2.002>

Puspita Hannah, M., & Nur Kholiza, R. (2024). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan UI/UX Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design. *Media Online*, 4(4), 2342–2356. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i4.1722>

Teknik, J., & Universitas, E. (2023). *PERANCANGAN UI / UX MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN BERBASIS WEB PADA PERHITUNGAN LUASAN KUMUH BALAI PRASARANA*. 11(2), 176–187.

Ulinuha, Z., Suakanto, S., & Novriza, E. (2022). Perancangan User Interface Aplikasi Web e-Learning untuk Kader Kesehatan dengan Metode User- Centered Design (UCD). *Jurnal Telematika*, 17(1), 8–16.

Widoseno, D., Voutama, A., & Ridwan, T. (2023). Perancangan Ui/Ux Berbasis Website Pada Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Di Smk Taruna Karya 1 Karawang. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1401–1409. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6864>

Zulfaida, C. A., & Maghfiroh, L. R. (2022). Peremajaan Antarmuka SIMDIKLAT dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Seminar Nasional Official Statistics*, 2022(1), 677–690. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1553>