

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN
KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA**

Budi Kurniawan^{*1}, M.Romzi²

¹Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

³Jl. Jend. A. Yani No. 267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : budi.skom@gmail.com¹, ujromzi@gmail.com²

Abstrak

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) merupakan lembaga yang melayani penelitian dan pengabdian masyarakat di Universitas Mahakarya Asia (UNMAHA). LPPM UNMAHA membutuhkan proses pelayanan yang tepat dan akurat agar sejalan dengan Visi dan Misi Perguruan Tinggi yang mengutamakan inovasi dan pembaharuan. Perkembangan teknologi dapat membantu mempercepat proses pelayanan di LPPM, salah satunya melibatkan penggunaan sistem informasi. Sistem informasi yang dibuat harus memperhatikan faktor User Interface (UI) dan User Experience (UX) karena kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan sistem di masa yang akan datang. Pada perancangan ini penulis membahas materi yang dibahas berupa informasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (Abdimas) di Universitas Mahakarya Asia meliputi Data Penelitian, Data Abdimas, Data Publikasi, dan Data Profil Dosen dengan aplikasi pengeditan menggunakan Figma. Dengan perancangan ini diharapkan Universitas Mahakarya Asia dapat menerapkan teknologi di bidang penelitian dan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kinerja khususnya SDM bagi dosen sebagai peneliti, meningkatkan kualitas pelayanan, meningkatkan daya saing dan kualitas SDM yang berkualitas.

Kata Kunci : Desain, UI/UX, Aplikasi, Figma, LPPM

***UI/UX DESIGN OF RESEARCH MANAGEMENT APPLICATION AND COMMUNITY
SERVICE USING FIGMA APP***

Abstract

The Institute for Research and Community Service (LPPM) is an institution that serves research and community service at Mahakarya Asia University (UNMAHA). LPPM UNMAHA requires proper and accurate service processes to be in line with the Vision and Mission of Higher Education which prioritizes innovation and renewal. Technological developments can help speed up the service process at LPPM, one of which involves the use of information systems. The information system that is made must pay attention to the User Interface (UI) and User Experience (UX) factors because these two factors can affect the successful use of the system in the future. In this design, the authors limit the material discussed in the form of research information and community service (Abdimas) at Mahakarya Asia University including Research Data, Abdimas Data, Publication Data, and Lecturer Profile Data with editing applications using Figma. With this design, it is hoped that Mahakarya Asia University can apply technology in the field of research and community service to improve performance, especially human resources for lecturers as researchers, improve service quality, increase competitiveness and quality human resources..

Keywords: Design, UI/UX, Apps, Figma, LPPM,

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi saat ini berkembang cukup pesat terutama di bidang sistem informasi dan aplikasi/apps. Banyaknya sistem dan aplikasi baru yang kini dibuat makin memudahkan manusia dalam menyelesaikan berbagai pekerjaannya. Salah satu contoh dari perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan adalah sistem informasi akademik. Sistem Informasi Akademik (SIK) dihimpun dari berbagai macam data yang dikelola dan diproses se-otomatis mungkin dengan alat dan metoda sehingga menghasilkan informasi yang diperlukan bagi

terlaksananya kegiatan akademis (Astin Lukum, 2013). Sistem Informasi Akademik yang baik seharusnya mampu menampung berbagai data akademik agar nantinya dapat memberikan sebuah informasi yang akurat tentang kegiatan Tri Dharma sebuah Perguruan Tinggi termasuk di dalamnya kegiatan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) merupakan merupakan sebuah unsur pelaksana akademik yang melaksanakan sebagian tugas pokok dan fungsi di bidang Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Universitas Mahakarya Asia (Unmaha) yang selanjutnya disebut LPPM Unmaha. Tugas LPPM

Unmaha adalah memfasilitasi para dosen dan peneliti untuk dapat meningkatkan kemampuannya dalam melakukan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di segala bidang yang merupakan bagian dari tri dharma Perguruan Tinggi. Salah satu tugas LPPM Unmaha yaitu melakukan koordinasi dan mendokumentasi pelaksanaan kegiatan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) serta ikut mengusahakan pengendalian administrasi sumberdaya yang diperlukan. Namun dalam melaksanakan tugasnya LPPM Unmaha seringkali mendapat hambatan dan masalah khususnya masalah manajemen data yang tidak tersusun dan tersimpan dengan rapi. Saat ini LPPM masih menggunakan sistem standalone yang belum terintegrasi dengan SIAK dalam pengelolaan data pengembangan dosen. Oleh karena itu pada akhirnya luaran terkait laporan data Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) belum bisa optimal karena belum terhubung dengan sistem.

Proses perancangan UI (User Interface)/UX (User Experience) sebuah aplikasi sangat penting untuk memperhatikan kebutuhan dari calon pengguna dan juga harus dibuat dengan baik karena akan membentuk cara pandang para pengguna terhadap sistem yang ada (H. Almakky, R. Sahandi, and J. Taylor, 2015). Dalam tahapan pembuatan sistem, langkah awal adalah membuat rancangan desain sistem sebelum sistem itu dibuat. Salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah adanya tampilan pengguna (User Interface/UI) yang digunakan tidak sesuai dengan fungsi maupun kaedah desain sehingga pada akhirnya banyak pengguna yang kesulitan dalam mengoperasikan sistem informasi yang dibuat. Ketidakjelasan dan desain UI yang tidak detail pada tahap ini juga akan membuat proses pembuatan sistem berjalan lambat ataupun pada akhirnya sistem tidak berjalan sesuai dengan harapan. Di era yang serba mudah ini terdapat banyak aplikasi desain UI/UX yang tersedia dan dapat digunakan mulai dari yang berbayar hingga yang gratis, dan dari yang stand alone hingga yang berbasis web. Figma adalah sebuah aplikasi desain UI/UX berbasis web yang gratis dan mudah digunakan. Berbagai fitur yang gratis dan memudahkan pengguna menjadi dasar banyak desainer menggunakan aplikasi ini dalam membuat desain UI/UX aplikasi dan website.

Berdasarkan permasalahan diatas maka LPPM UNMAHA membutuhkan sebuah rancangan tampilan UI/UX untuk sistem informasi yang dapat mengelola data penelitian dan pengabdian kepada masyarakat mulai dari pencatatan publikasi, skema penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, pendataan para dosen sebagai peneliti, pengajuan usulan, sampai dengan pelaporan hasil kegiatan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Perancangan UI dan UX yang dilakukan dalam penelitian ini berbasis smartphone dan

berfokus pada perancangan desain UI/UX, implementasi desain, dan pengujian desain user interface dari sistem informasi Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Mahakarya Asia dengan metode prototyping.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana cara merancang desain UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dengan tampilan yang menarik dan modern berbasis perangkat mobile agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya?
2. Bagaimana cara merancang desain UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan aplikasi Figma?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada :

1. Perancangan desain UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi Figma
2. Metode yang digunakan dalam merancang UI/UX menggunakan metode Prototyping.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pihak LPPM yang membutuhkan informasi terkait penelitian, pengabdian masyarakat di kampus dalam satu aplikasi.
2. Memudahkan dosen agar lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi dengan tampilan user interface yang simple, menarik dan modern.
3. Menghasilkan prototype mobile apps yang dapat di kembangkan lebih lanjut dan bisa digunakan oleh dosen dan mahasiswa Universitas Mahakarya Asia.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Perancangan

Menurut (Jogiyanto, 2005) perancangan di definisikan berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu system. (2005:196).

Menurut (Mulyadi, 2007) perancangan adalah suatu fase yang diawali dengan evaluasi atas alternatif rancangan system yang diikuti dengan penyiapan spesifikasi rancangan yang berorientasi kepada

pemakaian tertentu dan diakhiri dengan pengajuan rancangan pada manajemen puncak.

Maka dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah sebuah proses tahapan perencanaan, pembuatan sistem baru atau bentuk lain berupa pengembangan dari sistem yang sudah ada sebelumnya hingga menjadi sebuah sistem yang lebih baik lagi.

2.2 UI/UX

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan komponen yang penting bagi sebuah website, aplikasi, maupun platform berbasis online. UI/UX dapat menjadi salah satu faktor penentu bagi pengunjung tertarik untuk mengeksplorasi sebuah platform. UI dan UX adalah singkatan dari User Interface (UI) dan User experience (UX) yakni sebuah tampilan visual dari aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk website maupun apps yang diharapkan dapat meningkatkan sebuah brand menjadi lebih baik lagi.

2.2.1 User Interface (UI)

Menurut Wilbert O. Galitz (2007), user interface (UI) adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Dapat dikatakan user interface itu sebagai teknik dan mekanisme dari tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa user interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem. User interface (UI) juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari user experience (UX) yang dapat dilihat.

Desain UI/UX dari sebuah website, aplikasi dan system yang dibuat harus dapat memudahkan para pengguna dalam mengoperasikannya karena desain UI/UX yang baik akan membuat pengguna nyaman dan akan berlama-lama menggunakan aplikasi yang digunakannya.

2.2.2 User Experience (UX)

Menurut definisi dari ISO 9241-210, user experience adalah persepsi atau pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. User experience menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa.

Menurut ISO 9241-210 (2009), User Experience (UX) adalah persepsi dan respon dari pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk, sistem atau service. User Experience merupakan bagaimana user merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, melihat atau memegang

produk tersebut. UX tidak dapat dirancang oleh desainer tapi seorang desain dapat merancang sebuah produk yang dapat menghasilkan UX.

User Experience (UX) Design atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai Desain Pengalaman Pengguna adalah proses mendesain produk yang berguna, mudah digunakan, dan menyenangkan untuk digunakan. Dimana dalam proses ini adalah tentang meningkatkan seluruh pengalaman yang dimiliki orang saat berinteraksi dengan suatu produk dan memastikan mereka menemukan nilai, kepuasan, dan kesenangan (Miklos Philips, 2019)

2.3 Figma

Menurut Ridho Nastainullah (2020) Figma adalah salah satu design tool berbasis cloud gratis yang bisa dijalankan di browser (web based) atau aplikasi desktop di OS Windows dan MAC OS yang mirip dengan Sketch atau Adobe XD untuk fungsionalitas dan fiturnya, namun memiliki perbedaan besar yang membuat Figma lebih baik yaitu fitur untuk kolaborasi tim. Figma memberi pengguna semua alat yang dibutuhkan untuk tahap desain proyek, termasuk alat vektor yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, serta kemampuan prototyping, dan pembuatan kode untuk hand-off.

Singkatnya Figma adalah aplikasi desain UI dan UX berbasis browser, dengan desain yang sangat baik, prototyping, dan alat pembuatan kode. Saat ini (bisa dibilang) alat desain antarmuka terkemuka di industri, dengan fitur-fitur canggih yang mendukung tim yang bekerja pada setiap fase proses desain.

2.4 Metode Prototype

Metode Prototyping menurut Ogedebe dan Peter Jacob (2012) merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari system.

Prototype adalah model kerja dasar dari pengembangan sebuah program (software) atau perangkat lunak. Prototype dalam Bahasa Inggris "prototype" disebut juga dengan purwarupa. Prototype biasanya dibuat sebagai model untuk tujuan demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan sebuah software. Kata Prototype berasal dari Bahasa Latin, yaitu kata "proto" yang berarti asli, dan "typus" yang berarti bentuk atau model. Dalam konteks non-teknis, Prototype adalah contoh khusus sebagai wakil dari kategori tertentu.

Dalam bidang desain, Prototype atau purwarupa atau disebut juga dengan arketipe adalah bentuk awal sebagai contoh atau standar ukuran dari sebuah entitas. Sebuah Prototype dibuat sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya atau sebelum diproduksi secara massal.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengembangan system informasi ini adalah menggunakan metode Prototyping.



Gambar 1. Metode Prototype

Tahapan perancangan sistem kali ini adalah dengan menggunakan metode prototyping berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Metode Prototype adalah teknik pengembangan sistem yang menggunakan prototype untuk menggambarkan sistem sehingga klien atau pemilik sistem mempunyai gambaran jelas pada sistem yang akan dibangun oleh tim pengembang. Adapun tahapan metode ini berupa :

1. Requirements Gathering and Analysis (Analisis Kebutuhan)

Tahapan model prototype dimulai dari analisis kebutuhan. Dalam tahap ini kebutuhan sistem didefinisikan dengan rinci. Dalam prosesnya, klien dan tim developer akan bertemu untuk mendiskusikan detail sistem seperti apa yang diinginkan oleh user.

2. Quick Design (Desain cepat)

Tahap kedua adalah pembuatan desain sederhana yang akan memberi gambaran singkat tentang sistem yang ingin dibuat. Tentunya berdasarkan diskusi dari langkah 1 diawal.

3. Build Prototype (Bangun Prototipe)

Setelah desain cepat disetujui selanjutnya adalah pembangunan prototipe sebenarnya yang akan dijadikan rujukan tim programmer untuk pembuatan program atau aplikasi.

4. User Evaluation (Evaluasi Pengguna Awal)

Di tahap ini, sistem yang telah dibuat dalam bentuk prototipe di presentasikan pada klien untuk di evaluasi. Selanjutnya klien akan memberikan komentar dan saran terhadap apa yang telah dibuat.

5. Refining Prototype (Memperbaiki Prototipe)

Jika klien tidak mempunyai catatan revisi dari prototipe yang dibuat, maka tim bisa lanjut pada tahapan 6, namun jika klien mempunyai catatan untuk perbaikan sistem, maka fase 4-5 akan terus berulang sampai klien setuju dengan sistem yang akan dikembangkan.

6. Implement Product and Maintain (Implementasi dan Pemeliharaan)

Pada fase akhir ini, produk akan segera dibuat oleh para programmer berdasarkan prototipe akhir,

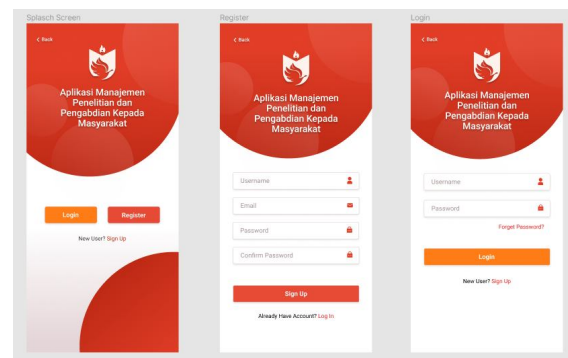
selanjutnya sistem akan diuji dan diserahkan pada klien. Selanjutnya adalah fase pemeliharaan agar sistem berjalan lancar tanpa kendala.

7. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahapan awal proses desain penulis mulai dari pembuatan desain menggunakan website editing Figma yang ada di di figma.com, proses pendaftaran hingga proses menentukan dokumen yang akan di buat, membuat gambar ilustrasi, background, memasukkan logo, membuat text, membuat tombol hingga proses prototyping dalam tampilan awal aplikasi ini.

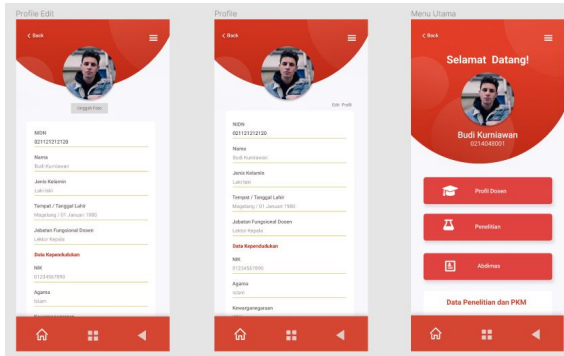
4.1 Proses Desain

Dalam proses desain ini penulis membuat seluruh desain tampilan dari aplikasi menggunakan aplikasi Figma di alamat Figma.com. Data referensi untuk desain penulis ambil dari data di system Sister Kampus yang kemudian di terjemahkan dalam desain UI dan UX dalam bentuk desain wireframe. Setelah desain wireframe selesai dibuat selanjutnya di terjemahkan dalam bentuk desain yang sebenarnya dalam Figma. Adapun desain hasil akhir yang dibuat tersebut bisa dilihat sebagai berikut :



Gambar 2. Tampilan Awal Splash Screen - Halaman Login – Halaman Pendaftaran

Pada rancangan desain di atas berisi tiga desain rancangan yaitu : 1. Halaman Splash Screen atau halaman muka aplikasi yang berisi dua tombol yaitu Login dan Register, 2. Halaman Register berisi rancangan form pendaftaran user, dan 3. Halaman Login berisi rancangan form untuk user melakukan Login ke system.

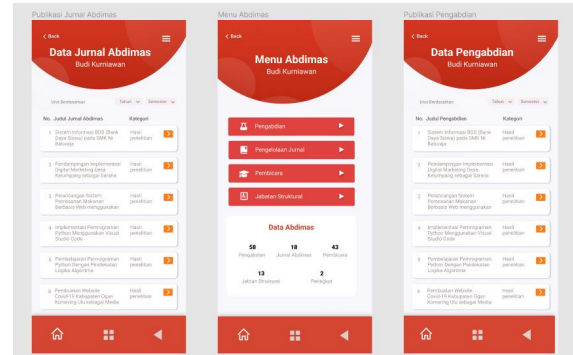


Gambar 3. Tampilan Menu Utama – Menu Profil – Edit Profil

Pada rancangan desain di atas berisi tiga desain rancangan halaman yaitu : 1. Halaman Menu Utama berisi tombol untuk melakukan navigasi ke Profil Dosen, Penelitian, Abdimas. 2. Halaman Profil Dosen yang berisi data lengkap dosen, dan 3. Halaman Edit Profil Dosen berisi form untuk melakukan editing data dosen.

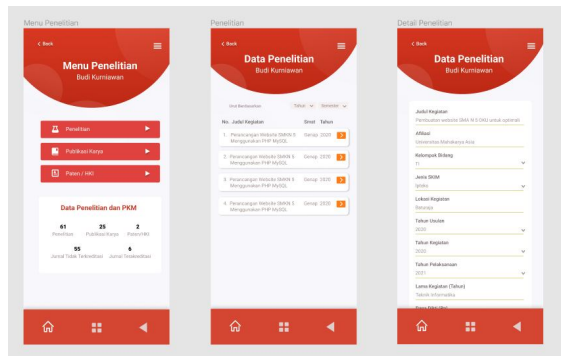
Publikasi Karya – Detail Publikasi Karya

Pada rancangan desain di atas berisi tiga desain rancangan yaitu : 1. Halaman Menu Utama Penelitian yang berisi tiga tombol untuk menuju ke Penelitian, Publikasi Karya dan Paten/HKI, 2. Halaman Data Publikasi Karya berisi data-data publikasi dosen, dan 3. Halaman Detail Publikasi Karya yang berisi detail dari data-data publikasi karya Dosen.



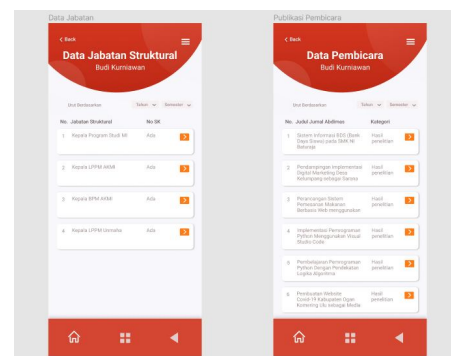
Gambar 6. Tampilan Menu Abdimas – Data Pengabdian – Data Jurnal Abdimas

Pada rancangan desain di atas berisi tiga desain rancangan yaitu : 1. Halaman Menu Pengabdian Masyarakat yang berisi empat tombol berupa Pengabdian, Pengelolaan Jurnal, Pembicara, dan Jabatan Struktural, 2. Halaman Data Pengabdian berisi data-data hasil pengabdian dosen, dan 3. Halaman Data Jurnal Abdimas yang berisi data-data Jurnal Pengabdian masyarakat Dosen.



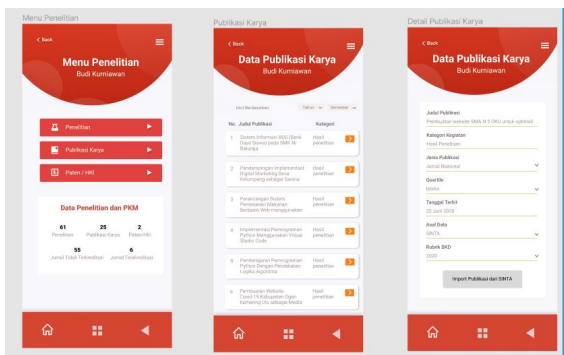
Gambar 4. Tampilan Menu Penelitian – Data Penelitian - Detail Penelitian

Pada rancangan desain di atas berisi tiga desain rancangan yaitu : 1. Halaman Menu Utama Penelitian yang berisi tiga tombol untuk menuju ke Penelitian, Publikasi Karya dan Paten/HKI, 2. Halaman Data Penelitian berisi data data penelitian dosen, dan 3. Halaman Detail Penelitian yang berisi detail dari data-data penelitian Dosen.

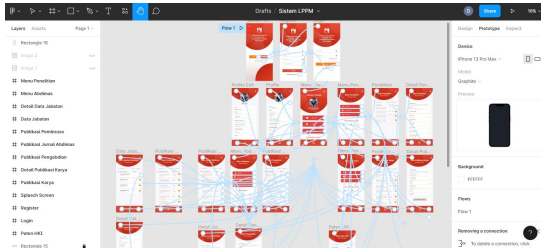


Gambar 7. Tampilan Data Pembicara – Data Jabatan Struktural

Pada rancangan desain di atas berisi dua desain rancangan yaitu : 1. Halaman Menu Data Pembicara yang berisi data pembicara, 2. Halaman Data Jabatan Struktural berisi data riwayat jabatan struktural dosen.



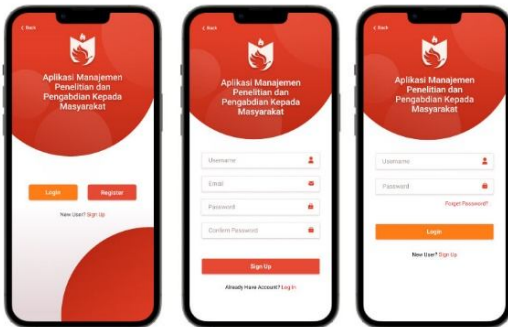
Gambar 5. Tampilan Menu Penelitian – Data



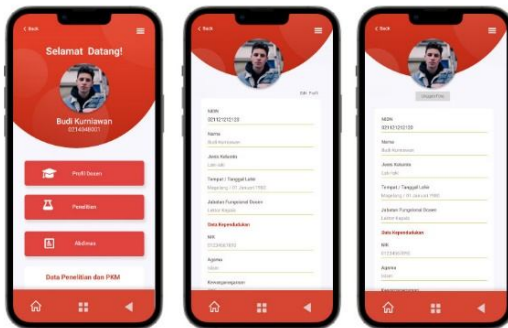
Gambar 8. Tampilan Prototyping dalam Figma

Dalam langkah prototyping ini penulis menjalankan prototype yang ada dari aplikasi Figma dengan menghubungkan seluruh tombol dan menu yang ada pada perancangan hingga di dapatkan alur kerja yang sesuai dengan yang di harapkan. Dalam pengujian kali ini seluruh tombol dan fitur berjalan sesuai dengan yang diharapkan tanpa ada kendala.

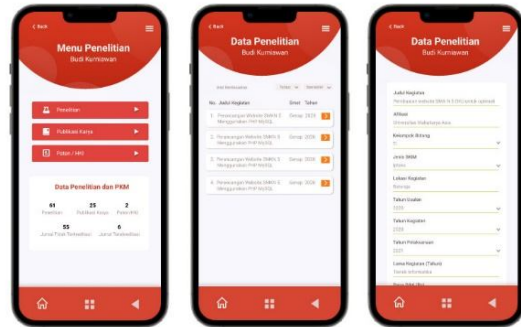
3.2 Hasil Tampilan Menggunakan Smartphone



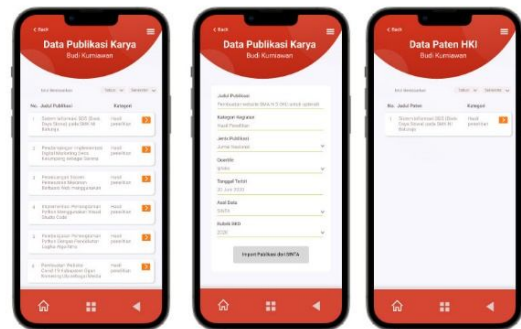
Gambar 9. Tampilan Halaman Awal Splash Screen - Halaman Login – Halaman Pendaftaran



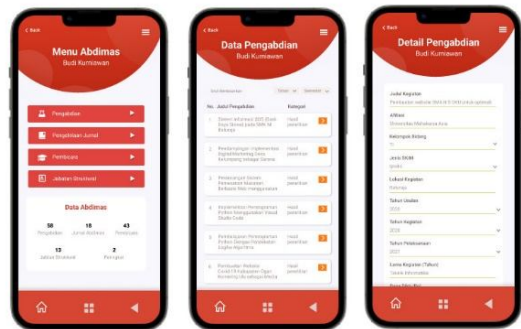
Gambar 10. Tampilan Halaman Menu Utama – Menu Profil – Edit Profil



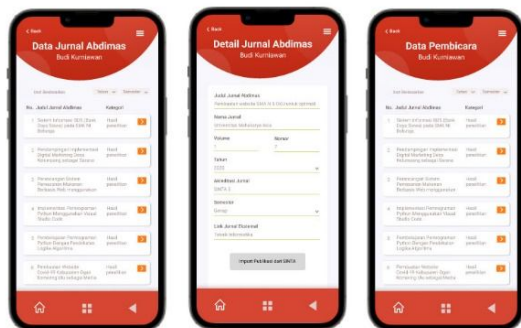
Gambar 11. Tampilan Halaman Menu Penelitian – Data Penelitian - Detail Penelitian



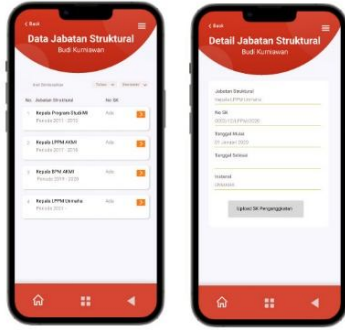
Gambar 12. Tampilan Halaman Menu Penelitian – Data Publikasi Karya – Detail Publikasi Karya



Gambar 13. Tampilan Halaman Menu Abdimas – Data Pengabdian – Data Jurnal Abdimas



Gambar 14. Tampilan Menu Data Jurnal Abdimas – Detail Jurnal Abdimas – Data Pembicara



Gambar 15. Tampilan Menu Data Jabatan Struktural – Detail Jabatan Struktural

8. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di kampus Universitas Mahakarya Asia, terhadap perancangan desain user interface dan user experience prototype aplikasi, maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk mendukung kinerja LPPM Unmaha, maka dirancanglah sebuah Aplikasi Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
2. Figma dapat digunakan untuk mendesain tampilan web atau aplikasi dengan user interface yang menarik, modern dan minimalis.
3. Dalam penelitian ini penulis menghasilkan sebuah prototype rancangan desain Aplikasi Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang kompatibel dengan perangkat mobile device.
4. Rancangan desain UI/UX berupa mockup yang selanjutnya akan diimplementasikan pada pembuatan sistem
5. Tahapan dalam penelitian ini masih berupa bentuk model prototype yang akan dilanjutkan dengan tahap pembuatan system dengan Android Studio dan Firebase.

9. SARAN

Adapun saran yang bisa disampaikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah :

1. Data yang digunakan masih belum dapat terhubung dengan data SISTER dan PDDIKTI sehingga kedepan perlu dikembangkan agar dapat di sinkronkan dengan data SISTER dan PDDIKTI
2. Kedepannya perlu dikembangkan untuk dapat menyesuaikan dengan data BKD Dosen dan laporan untuk akreditasi.
3. Sistem perlu dikembangkan untuk dapat menyesuaikan mekanisme dan aturan yang berlaku, sehingga tahapan-tahapan dalam skema penelitian dan hibah dapat berjalan dengan baik dan sesuai target.

DAFTAR PUSTAKA

Astin Lukum. (2013) *Implementasi Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Gorontalo*, Gorontalo

(<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JE/article/view/1162/948> diakses Juni 2022)

Garrett, J. (2011) *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders, Berkeley

H. Almakky, R. Sahandi, and J. Taylor. (2015). *The effect of culture on user interface design of social media - A case study on preferences of Saudi Arabians on the Arabic user interface of Facebook*, Int. J. Soc. Educ. Econ. Bus. Ind. Eng., vol. 9, no. 1, pp. 107–111, 2015, [Online]. (<http://waset.org/publications/10000156> diakses Juni 2022)

ISO 9241-210. (2010). *ISO 9241-210: Ergonomics of human–system interaction - Humancentred design for interactive systems*. International Organization for Standardization

Jogiyanto. H.M, 2005. *Analisis dan Desain*, Andy Offset, Jogjakarta,

MA Muhyidin, MA Sulhan, A Sevtiana. (2020) *Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Fima*. Cirebon. (<http://www.jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/171> diakses Juni 2022)

Miklos Philips (2019). *The Complete Guide to UX Research Methods*, <https://www.toptal.com/designers/user-research/guide-to-ux-research-methods>, diakses Mei 2022

Mulyadi. 2007. *Sistem Perencanaan Dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta. Salemba Empat

Ridho Nastainullah. 2020. *Panduan Figma Desain Website* (<https://blogs.masterweb.com/panduan-figma/> diakses juni 2022)

Wilbert O. Galitz. 2007. *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Wiley Publishing. Indianapolis.

<https://bsi.today/metode-prototype/> (diakses pada Juli 2022)