

# Optimalisasi Tampilan Antarmuka UI/UX pada Platform Undangan Digital Menggunakan Metode *User Centered Design*

Fata Nidaul Khasanah<sup>1</sup>, Muhammad Rizki Aziz<sup>2</sup>, Dwi Budi Srisulistiwati<sup>3</sup>, Ari Pambudi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia

<sup>4</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul, Indonesia

<sup>1</sup>fatnidaul@gmail.com, <sup>2</sup>202110715142@mhs.ubharajaya.ac.id, <sup>3</sup>dwibudi@dsn.ubharajaya.ac.id,

<sup>4</sup>ari.pambudi@esaunggul.ac.id

## Abstrak

*Platform* undangan digital berbasis web masih menghadapi masalah pada antarmuka pengguna dan pemilihan *template* yang kurang efisien. Tujuan penelitian ini untuk merancang tampilan antarmuka pengguna berbasis *website* agar ramah pengguna dan adaptif di berbagai perangkat. Metode perancangan antarmuka yang digunakan adalah *User Centered Design* (UCD) yang memiliki empat tahapan utama, yakni memahami konteks pengguna, menentukan kebutuhan, merancang solusi, dan evaluasi. Hasil dari tahapan memahami konteks pengguna teridentifikasi pengguna utama dari *platform* undangan digital ini yakni calon pengantin dan pengguna umum. Selanjutnya pada tahap sepsifikasi kebutuhan berupa pembuatan *low fidelity wireframe* yang bertujuan untuk memvisualisasikan ide desain secara sederhana. Tahap solusi desain berupa pembuatan *high fidelity* yang merupakan representasi visual yang mendekati bentuk akhir dari desain antarmuka, pada hasil rancangan solusi desain menyajikan elemen visual secara lebih lengkap dan detail, meliputi penggunaan warna, jenis huruf (tipografi), ikon, gambar, serta interaksi pengguna seperti tombol dan navigasi. Tahap akhir yakni melakukan evaluasi desain menggunakan teknik *System Usability Scale* (SUS). Pengujian SUS ini diujicobakan pada pengguna calon pengantin dan pengguna umum, pada pengguna calon pengantin memperoleh nilai 84 dan pada pengguna umum memperoleh nilai 83,5. Dari nilai yang diperoleh hasil pengujian SUS masuk dalam kategori A (*Excellent*) sehingga dapat disimpulkan rancangan antarmuka yang dibuat dengan pendekatan metode UCD mudah dipelajari dan memberikan kepuasan terhadap pengalaman penggunaannya.

**Kata kunci:** *high fidelity, user centered design, user interface/user experience, system usability scale, wireframe*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia. Aktivitas yang dulu manual kini beralih ke sistem berbasis teknologi yang lebih cepat dan mudah diakses. Salah satu aktivitas yang juga turut terdampak oleh kemajuan teknologi adalah penyebaran undangan. Jika sebelumnya undangan dicetak secara fisik dan disebarlang langsung, kini semakin banyak orang mulai beralih menggunakan undangan digital. Selain mengikuti perkembangan zaman, banyak orang merasa bahwa membuat undangan cetak kurang praktis dan cenderung memakan waktu. Mulai dari biaya desain yang cukup mahal, proses revisi desain yang bisa memakan banyak waktu, hingga pencarian percetakan yang sesuai dengan anggaran, semua itu bisa jadi hal yang merepotkan, terutama saat waktu persiapan acara terbatas. Salah satunya adalah penyebaran undangan yang kini banyak beralih ke bentuk digital karena lebih praktis, hemat biaya, dan ramah lingkungan (Andesty & Mulyanti, 2023).

Melihat berbagai kendala dalam penggunaan

undangan cetak, kini semakin banyak orang yang mulai beralih ke undangan digital sebagai alternatif yang lebih praktis dan efisien. Undangan digital juga mendukung prinsip ramah lingkungan karena tidak menghasilkan limbah kertas. Dengan berbagai kelebihan tersebut, inovasi dalam pembuatan undangan digital berbasis *website* menjadi salah satu solusi yang tepat di era serba digital saat ini (Nugraha & Kurnia, 2024). Undangan digital berupa gambar, video, atau *website* ini mudah dibagikan melalui media sosial atau email (Rostilawati et al., 2022).

Meningkatnya kebutuhan undangan digital, maka dibutuhkan sebuah *platform* yang tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga mampu menghadirkan fitur yang menarik, fleksibel, dan efisien dalam pengelolaannya. *Invitestory.id* hadir sebagai solusi undangan digital dengan fitur lengkap dan desain modern. *Platform* ini memudahkan pengguna membuat undangan tanpa proses cetak atau distribusi fisik dengan layanan untuk berbagai acara (Nugraha & Kurnia, 2024). Fitur unggulan seperti input tamu tanpa batas, QR code, RSVP, musik latar, *custom domain* dan de-

sain halaman disediakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna (Darmanta Sukrianto et al., 2024).

Meskipun menawarkan berbagai fitur dan melayani kebutuhan pengguna yang beragam, platform undangan digital tetap menghadapi tantangan terkait dengan desain tampilan antarmuka *website* yang dimiliki. Dimana pada kegiatan *pra-survey* teridentifikasi beberapa permasalahan terkait tampilan antarmuka berdasarkan pengalaman pengguna, diantaranya tampilan terlalu ramai, tata letak kurang rapi, dan tampilan *website* kurang responsif di berbagai perangkat. Dari permasalahan tersebut tentu berdampak pada pengalaman pengguna dalam hal kemudahan penggunaan serta kepuasan ketika berinteraksi dengan *website*.

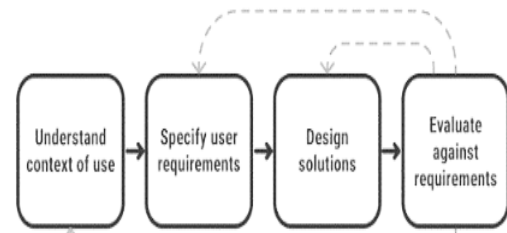
Untuk mengatasi masalah tersebut digunakan metode *User Centered Design* (UCD). Metode *User Centered Design* dipilih untuk memperbaiki tampilan dan kenyamanan penggunaan aplikasi berdasarkan kebutuhan dan preferensi pengguna. Dengan UCD, perancangan tampilan aplikasi dilakukan berdasarkan hasil observasi langsung terhadap pengguna, sehingga diharapkan dapat menghasilkan antarmuka yang lebih intuitif, rapi, dan responsif.

Metode *User Centered Design* memiliki konsep perancangan tampilan antarmuka yang berfokus pada pengguna (Khasanah & Murdowo, 2021)(Khasanah & Pertiwi Miller, 2025). Dengan menerapkan pendekatan UCD, aplikasi dirancang berdasarkan kebutuhan, karakteristik, dan umpan balik langsung dari pengguna, sehingga mampu meningkatkan kemudahan penggunaan, efisiensi, serta kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada maka solusi usulan penelitian dibutuhkan pengembangan aplikasi undangan digital yang tidak hanya mempermudah pengguna dalam membuat dan menyebarkan undangan, tetapi juga mengoptimalkan kinerja sistem dan meningkatkan pengalaman pengguna. Tujuan dari penelitian ini menerapkan metode *User Centered Design* untuk merancang tampilan antarmuka pengguna berbasis *website* agar amah pengguna dan adaptif di berbagai perangkat.

## 2. Metode

*User centered design* (UCD) adalah metode dalam pembuatan tampilan antarmuka yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses pengembangan (Aprilia & Dasaprawira, 2023). Dalam metode ini pengguna dilibatkan secara aktif mulai dari tahap awal hingga akhir, dengan tujuan agar desain tampilan antarmuka yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, keinginan, dan kenyamanan pengguna. Fokus utama dalam UCD adalah memahami apa yang ingin dilakukan pengguna dan apa tujuan yang ingin mereka capai saat menggunakan aplikasi atau *website* (Ravelino & Susetyo, 2023). Dengan melibatkan pengguna se-



Gambar 1. Tahapan Metode UCD

cara langsung, pengembang dapat membuat tampilan antarmuka yang lebih menarik dan mudah digunakan. Selain itu, penerapan metode ini juga membantu memastikan bahwa tampilan dan fungsi aplikasi benar-benar sesuai dengan harapan pengguna melalui proses pengukuran dan pengujian berbasis data nyata (empiris) (Khasanah et al., 2023).

Metode UCD memiliki beberapa prinsip utama, antara lain berfokus pada pengguna, perancangan yang menyeluruh, pengujian bersama pengguna, serta pendekatan perancangan yang bersifat interaktif (Haidar Luthfi & Arfiani, 2024). Prinsip fokus pada pengguna bertujuan untuk memahami perilaku, pola pikir, dan karakteristik pengguna secara mendalam. Perancangan yang menyeluruh mencakup tidak hanya tampilan antarmuka pengguna (*user interface*), tetapi juga sistem bantuan serta dukungan teknis yang berkaitan dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan. Sementara itu, pengujian terhadap pengguna dilakukan dengan cara mengamati interaksi mereka, mengevaluasi umpan balik yang diberikan, serta menganalisis bagaimana mereka menyelesaikan masalah yang muncul selama penggunaan aplikasi (Khasanah & Murdowo, 2021).

Tahapan metode UCD dijadikan acuan dalam penelitian ini untuk menjawab tujuan penelitian, gambaran tahapan metode UCD disajikan pada Gambar 1. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang telah disusun oleh peneliti, seperti ditunjukkan pada Gambar 1.

Tahap pertama menentukan konteks pengguna dengan memahami siapa pengguna dan bagaimana mereka berinteraksi dengan aplikasi. Kemudian, kebutuhan pengguna diidentifikasi dan dianalisis untuk memastikan desain memenuhi ekspektasi pengguna dengan dibuat *low fidelity wireframe*. Setelah itu dibuat solusi desain berupa *high fidelity prototype* yang didesain menggunakan Figma. Hasil *prototype* ini diuji dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi aspek kemudahan penggunaan, kenyamanan dan kepuasan pengguna terhadap desain yang telah dibuat (Nataza et al., 2023).

*System Usability Scale* merupakan salah satu metode evaluasi yang paling sering digunakan untuk mengukur tingkat *usability* atau kegunaan suatu sistem dari sudut pandang pengguna (Khasanah, Un-

tari, et al., 2022). SUS bertujuan untuk memberikan gambaran cepat dan menyeluruh mengenai persepsi pengguna terhadap suatu sistem, terutama dalam hal efisiensi, kemudahan dipelajari (*learnability*), dan kepuasan (*satisfaction*) pengembangan (Fadilah et al., 2024)(Hafidz & Pahlawan, 2026). Keunggulan dari metode ini terletak pada kesederhanaan dan kecepatan dalam pengumpulan data, sehingga cocok digunakan dalam berbagai konteks pengujian, baik untuk produk digital baru maupun yang sedang dalam tahap (Khasanah, Iin, et al., 2022)(Faris Noorfauzi et al., 2023).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa *redesign user interface* pada *platform* undangan digital dengan menerapkan metode *User Centered Design* dan pendekatan visual yang memperhatikan prinsip kenyamanan serta kemudahan interaksi pengguna. Proses ini dilakukan melalui empat tahapan *UCD*, yaitu *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluation Against Requirements* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kenyamanan dan antarmuka yang diusulkan.

3.1 Understand Context of Use

Tahap awal dilakukan dengan memahami konteks penggunaan melalui identifikasi pengguna, wawancara, *user persona*, dan *pain points*. Penelitian menemukan dua kelompok utama, pasangan calon pengantin dan individu, dengan kebutuhan berbeda. Wawancara pada 20 responden menggali pengalaman, kendala, dan harapan terkait tampilan, navigasi, keterbacaan, dan pemilihan *template*. Tabel 1 menyajikan hasil wawancara pada pengguna calon pengantin untuk tahapan memahami kontekes peng-  
guna.

Tabel 2 menyajikan data hasil untuk pengguna dengan kategori pengguna umum, data ini diperoleh dari kegiatan wawancara pengguna terkait pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan *platform* undangan digital.

Setelah wawancara, disusun *user persona* sebagai gambaran fiktif pengguna utama (calon pengantin dan individu) yang mencakup kebutuhan, tujuan, dan kendala mereka. *User persona* membantu perancangan UI lebih terarah, sesuai konteks, dan memenuhi harapan pengguna, seperti disajikan pada Tabel 3.

Setelah menyusun *user persona*, langkah berikutnya adalah mengidentifikasi *pain points*, yaitu hambatan yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan *Invitestory.id*. Data ini diperoleh dari wawancara dan dirangkum dalam *persona*. Setiap kelompok pengguna memiliki kendala berbeda, baik pada tampilan, navigasi, maupun fitur. Identifikasi ini penting untuk merancang solusi desain yang tepat dan meningkatkan kenyamanan pengguna seperti

Tabel 1. Hasil Wawancara Kategori Calon Pengantin

| No | Pertanyaan                                                                                           | Jawaban Responden                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                  |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                      | Jawaban Saat Ini                                                                                                                                                                                                                                                                         | Harapan ke Depan                                                 |
| 1  | Bagaimana pendapat Anda tentang tampilan antarmuka platform undangan digital <i>Invitestory.id</i> ? | Berdasarkan hasil wawancara , mayoritas dinilai cukup modern dan menarik secara visual, namun mayoritas responden merasa bahwa komposisi warna dan elemen visual masih terlalu mencolok dan padat, sehingga mengganggu kenyamanan.                                                       | Warna dibuat lebih lembut dan layout lebih bersih.               |
| 2  | Bagaimana pengalaman Anda saat menavigasi antar halaman?                                             | Berdasarkan hasil wawancara , mayoritas dirasakan membingungkan. Beberapa tombol sulit ditemukan, tidak konsisten letaknya, dan tidak terdapat penunjuk langkah atau progress bar saat proses pembuatan undangan.                                                                        | Tambahkan indikator langkah dan navigasi yang konsisten.         |
| 3  | Apakah konten mudah dibaca dan dipahami?                                                             | Berdasarkan hasil wawancara , mayoritas besar responden menyebutkan bahwa font yang digunakan terlalu kecil dan kurang kontras dengan latar belakang, yang menyulitkan dalam membaca informasi penting seperti waktu acara.                                                              | Gunakan font besar dan warna kontras yang nyaman.                |
| 4  | Bagaimana pengalaman dalam memilih <i>template</i> ?                                                 | Berdasarkan hasil wawancara , mayoritas juga menjadi masalah umum, karena platform belum menyediakan fitur filter berdasarkan tema, warna, atau kategori acara tertentu. Hal ini membuat pengguna kesulitan dalam menemukan <i>template</i> yang sesuai dengan konsep pernikahan mereka. | Tambahkan fitur filter berdasarkan tema, warna, dan jenis acara. |

yang di jabarkan pada Tabel 4 berikut.

3.2 Specify User Requirements

Pada tahap ini, kebutuhan pengguna dianalisis dari hasil wawancara, *user persona*, dan *pain*

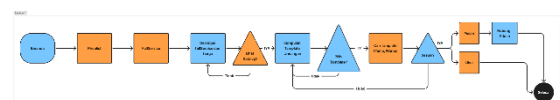
Tabel 2. Hasil Wawancara Kategori Individu

| No | Pertanyaan                                                   | Jawaban Responden                                                                                                                                                                                                                 |                                                             |
|----|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
|    |                                                              | Kondisi Saat ini                                                                                                                                                                                                                  | Harapan Kedepan                                             |
| 1  | Bagaimana pendapat Anda tentang tampilan antarmuka platform? | Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas dinilai cukup modern dan menarik secara visual, namun mayoritas responden merasa bahwa komposisi warna dan elemen visual masih terlalu mencolok dan padat, sehingga mengganggu kenyamanan. | Tambahkan tema dengan tampilan playful dan personal.        |
| 2  | Bagaimana pengalaman saat menavigasi antar halaman?          | Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas dianggap melelahkan karena mengharuskan pengguna melakukan scroll panjang dan tidak terdapat petunjuk langkah yang jelas selama proses pembuatan undangan.                                 | Gunakan navigasi berbasis langkah (wizard) atau tab.        |
| 3  | Apakah konten mudah dibaca dan dipahami?                     | Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas para pengguna menyampaikan bahwa ukuran teks terlalu kecil dan padat, serta tidak memiliki struktur visual yang membantu, seperti heading atau spasi antar bagian.                         | Gunakan font lebih besar, readable, dan spasi yang cukup.   |
| 4  | Bagaimana pengalaman dalam memilih <i>template</i> ?         | Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas para pengguna mengeluhkan Tidak tersedia filter untuk tema acara pribadi, dan seluruh <i>template</i> ditampilkan sekaligus tanpa klasifikasi berdasarkan warna, mood, atau tipe acara.    | Tambahkan kategori dan filter sesuai jenis acara dan warna. |

*point* untuk memahami harapan mereka terhadap *Invitestory.id*. Temuan tersebut digunakan untuk merumuskan solusi, menyusun *user flow* sebagai alur interaksi pengguna dan membuat *low fidelity wireframe* sebagai rancangan awal tampilan. Langkah-langkah ini memastikan desain UI lebih sesuai kebutuhan, nyaman, dan menyelesaikan masalah yang ada. Solusi disusun menyesuaikan perbedaan kebutuhan tiap kelompok pengguna, dengan tampilan yang lebih rapi dan mudah digunakan, seperti dirangkum pada Tabel 5.

Tabel 3. *User Persona*

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p><b>Nama:</b> Anggi Yulianto</p> <p><b>Usia:</b> 31 tahun</p> <p><b>Pendidikan:</b> S1</p> <p><b>Pekerjaan:</b> Karyawan swasta</p> <p><b>Teknologi yang digunakan:</b> WhatsApp, Web Browser</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Bio</b>                                                                        | <p>Anggi Yulianto beralih ke undangan digital karena undangan cetak terasa mahal, rumit, dan kurang efektif. Dengan undangan digital, ia bisa menyebarkannya instan lewat WhatsApp dan media sosial, lengkap dengan RSVP, foto, video, peta, dan hitung mundur. Baginya, ini solusi praktis, efisien, dan modern untuk menghemat waktu, tenaga, dan biaya.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Masalah</b>                                                                    | <ol style="list-style-type: none"> <li>Informasi terkait undangan seringkali tidak tersampaikan dengan baik karena keterbatasan media cetak dan distribusi manual.</li> <li>Pengguna mengalami kesulitan saat memilih <i>template</i> undangan karena tidak ada sistem yang membantu mencocokkan preferensi mereka.</li> <li>Tampilan antarmuka <a href="#">Invitestory.id</a> dinilai terlalu ramai, dengan kombinasi warna yang kurang nyaman dan elemen visual yang tidak konsisten.</li> <li>Tidak tersedia fitur pencarian atau filter <i>template</i> berdasarkan tema, warna, atau kategori acara.</li> <li>Beberapa pengguna merasa kesulitan membedakan antara elemen interaktif dan elemen statis pada halaman undangan.</li> </ol>         |
| <b>Harapan</b>                                                                    | <ol style="list-style-type: none"> <li>Platform yang menyediakan informasi dan panduan penggunaan dengan lebih jelas, termasuk langkah-langkah pembuatan undangan yang terstruktur.</li> <li>Sistem rekomendasi <i>template</i> yang dapat menyesuaikan dengan preferensi pengguna, seperti tema, warna favorit, dan jenis acara.</li> <li>Desain antarmuka yang lebih sederhana, bersih, dan menarik, dengan warna yang harmonis, teks yang mudah dibaca, serta ikon yang informatif.</li> <li>Tersedianya fitur filter atau pencarian <i>template</i> berdasarkan kategori acara, warna, dan popularitas.</li> <li>Penataan elemen visual yang lebih logis dan mudah dibedakan, seperti tombol aksi yang lebih menonjol dari teks biasa.</li> </ol> |



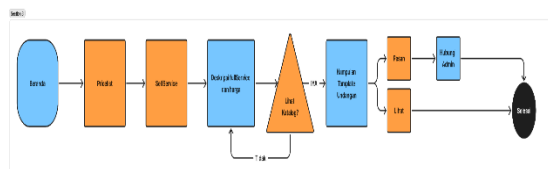
Gambar 2. Userflow Menu Pricelist (fullservice)

Setelah menentukan solusi, maka selanjutnya yaitu membuat *user flow* berdasarkan analisis kebutuhan pengguna untuk memastikan fitur mudah diakses dan meningkatkan pengalaman pengguna. Alur interaksi pengguna untuk kategori *FullService* yang dapat dilihat pada Gambar 2.

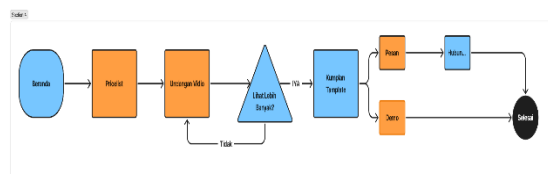
Selanjutnya, alur untuk kategori SelfService da-

Tabel 4. Pain Point

| Kelompok Pengguna | Pain Points                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Calon pengantin   | <p>Saya suka desainnya, tapi warna terlalu mencolok sehingga terasa sedikit berlebihan.</p> <p>Beberapa tombol tidak langsung terlihat, terutama tombol “selanjutnya”.</p> <p>Beberapa teks seperti RSVP terlalu kecil.</p> <p>Saya tidak bisa mencari <i>template</i> berdasarkan warna tema pernikahan kami.</p> <p>Tampilan modern, tapi tidak semua elemen tersusun rapi.</p> <p>Saya tidak tahu sedang berada di tahap mana saat membuat undangan.</p> <p>Warna teks kurang kontras dengan background.</p> <p>Tidak ada kategori tema seperti “Rustic” atau “Elegant”.</p> <p>Layout terasa padat, jadi kurang lega dilihat.</p> <p>Saat ingin kembali ke halaman sebelumnya, saya bingung tombol mana yang harus diklik.</p> <p>Informasi seperti waktu dan tempat acara tersembunyi di bawah.</p> <p>Semua <i>template</i> muncul sekaligus dan membuat saya bingung memilih.</p> <p>Beberapa teks terlihat terlalu artistik dan sulit dibaca.</p> <p>Posisi tombol sering berubah-ubah di tiap halaman.</p> <p>Beberapa teks menabrak latar gambar.</p> <p>Beberapa <i>template</i> tidak sesuai nuansa acara saya.</p> |
| Individu          | <p>Tampilan terlalu formal, kurang cocok untuk ulang tahun anak.</p> <p>Saya tidak tahu urutan langkah pembuatan undangan.</p> <p>Font kecil dan agak sulit dibaca di layar HP.</p> <p>Tidak ada kategori khusus untuk ulang tahun.</p> <p>Warna antarmuka terlalu gelap dan tidak sesuai dengan suasana pesta.</p> <p>Terlalu banyak scroll untuk pindah antar bagian.</p> <p>Semua teks tampak sama, tidak ada pembeda.</p> <p>Semua <i>template</i> mirip dan tidak tahu bedanya.</p> <p>Secara visual terkesan dewasa.</p> <p>Tombol “lanjut” terlalu kecil dan tidak terlihat.</p> <p>Font terlalu dekoratif sehingga menyulitkan.</p> <p>Desain tidak menunjukkan suasana ceria acara saya.</p> <p>Ornamen dan elemen visual terlalu banyak.</p> <p>Halaman kadang lambat saat berpindah bagian.</p> <p>Informasi utama seperti tanggal justru di bagian bawah.</p> <p>Tidak bisa cari berdasarkan warna atau suasana.</p>                                                                                                                                                                                                |



Gambar 3. Userflow Menu Pricelist (selfservice)



Gambar 4. Menu Undangan Video

pat dilihat pada Gambar 3.

Terakhir, alur interaksi pada menu Undangan Video dapat dilihat pada Gambar 4.

Setelah identifikasi kebutuhan dan *user flow*, maka selanjutnya membuat *low fidelity wireframe* sebagai sketsa awal tata letak halaman tanpa detail visual. *Wireframe* ini memvisualisasikan ide desain secara sederhana untuk evaluasi awal, memastikan kelengkapan elemen dan alur yang efisien. Rancangan *landing page* ini mencakup navigasi, *hero sec-*



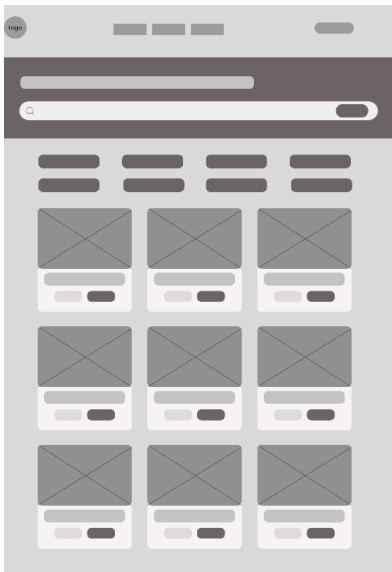
Gambar 5. Wireframe Landing Page

*tion*, kategori *template*, fitur unggulan, testimoni, dan *footer*, seperti terlihat pada Gambar 5.

Selanjutnya yaitu merancang *low fidelity wireframe* untuk halaman *Template* Undangan sebagai titik utama interaksi pengguna. *Wireframe* ini

Tabel 5. Hasil Solusi Kebutuhan Pengguna

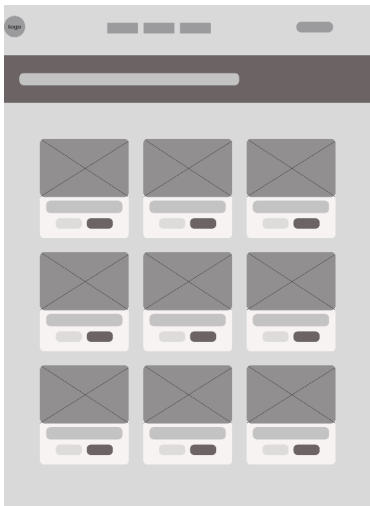
| Kelompok Pengguna | Fitur                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Calon Pengantin   | <p>Fitur filter pemilihan <i>template</i> berdasarkan tema atau warna</p> <p>Fitur preview <i>template</i> dengan deskripsi singkat.</p> <p>Fitur penyesuaian informasi acara yang fleksibel dan mudah ditemukan.</p> <p>Fitur navigasi antar halaman yang konsisten dan intuitif.</p> <p>Fitur rekomendasi <i>template</i> berdasarkan jenis acara (resepsi, akad, dll).</p> <p>Desain UI modern dan ramah pengguna: warna tidak mencolok, font mudah dibaca, dan layout tidak padat.</p> <p>Fitur preview tampilan undangan.</p> <p>Fitur kategori <i>template</i> agar tidak semua muncul sekaligus.</p> |
| Individu          | <p>Fitur pilihan <i>template</i> untuk berbagai acara (ulang tahun, syukuran, dll).</p> <p>Fitur navigasi praktis yang meminimalisir scroll (tab/menu cepat).</p> <p>Desain UI cerah dan friendly: warna cerah, ilustrasi menarik, dan font bersih.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |



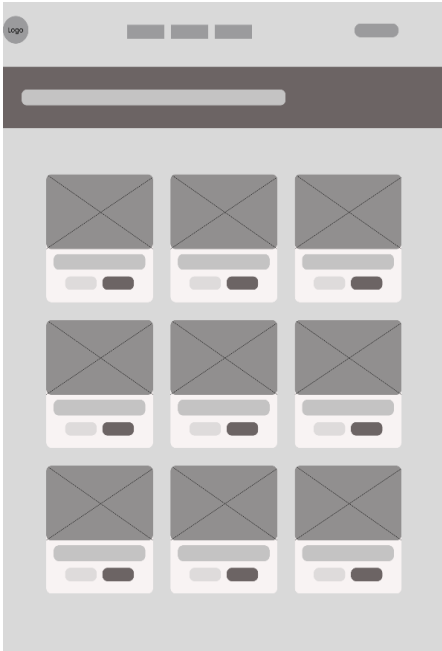
Gambar 6. Wireframe Template Undangan

menampilkan *template* dalam tampilan *grid* dengan fitur pencarian, filter kategori, dan tombol aksi, dirancang sederhana, intuitif, dan mudah dinavigasi. Rancangan ini dapat dilihat pada Gambar 6.

*Wireframe* ini menunjukkan halaman *Template Undangan kategori Self Service*, untuk pengguna yang membuat undangan sendiri tanpa bantuan admin. Ditampilkan dalam *low fidelity*, halaman berisi katalog *grid* dengan pratinjau, judul, dan tombol “Demo” atau “Pesan Sekarang”. Rancangan ini sederhana



Gambar 7. Wireframe Undangan Selfservice



Gambar 8. Wireframe undangan video

dan efisien, memudahkan pengguna memilih *template* sesuai preferensi. Rancangan ini dapat dilihat pada Gambar 7.

*Wireframe* ini merancang halaman *Template Video* di *Invitestory.id* untuk pengguna yang memilih undangan dinamis dan mudah dibagikan. Dalam bentuk *low fidelity*, halaman menampilkan *grid* video dengan pratinjau, judul, tombol “Demo” tau “Pesan Sekarang”, serta pencarian dan navigasi. Rancangan ini dapat dilihat pada Gambar 8.

### 3.3 Design Solution

Bagian ini menjelaskan implementasi solusi desain berdasarkan analisis kebutuhan, *pain point*, *user flow*, dan *wireframe* sebelumnya. Solusi ini merupakan hasil penerapan *User Centered Design* (UCD), dengan tujuan menghasilkan UI/UX yang intuitif,



Gambar 9. High Fidelity Landing Page

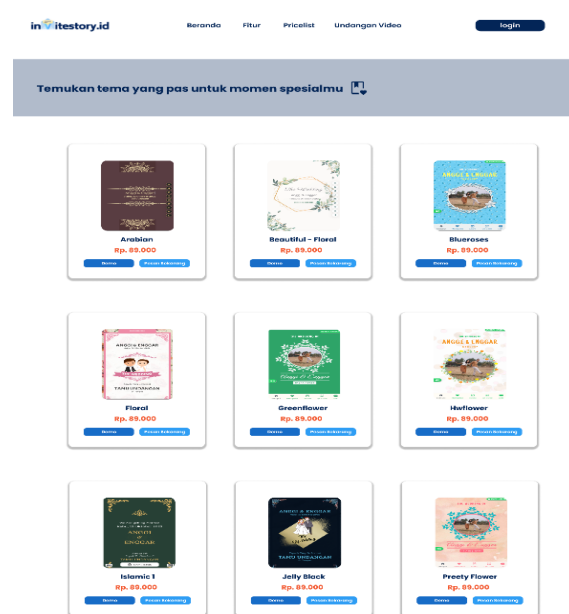
fungsional, dan estetik untuk meningkatkan kenyamanan pengguna di *platform* Invitestory.id

Tahapan ini meliputi pembuatan *high fidelity* yang mendekati tampilan akhir dengan elemen visual lengkap (warna, tipografi, ikon, gambar, navigasi) serta *prototype* interaktif untuk memvisualisasikan pengalaman pengguna secara nyata sebelum pengembangan. Desain disusun sesuai kebutuhan pembuat undangan (calon pengantin dan individu), mengutamakan keterbacaan, estetika, navigasi yang mudah dan konsistensi.

*High fidelity landing page* menampilkan desain realistis dengan kesan profesional dan modern. Komponen utama meliputi menu navigasi, hero section, fitur utama, pricelist, galeri undangan video, alasan memilih undangan digital, testimoni pengguna, dan *footer* informasi. Rancangan ini dapat dilihat pada Gambar 9.

*High fidelity* halaman *Template Undangan Self Service* di Invitestory.id menampilkan desain akhir dengan warna, ikon, gambar, dan tombol “Demo” serta “Pesan Sekarang”. Tampilan dibuat sederhana dan rapi agar pengguna mudah memilih, melihat pratinjau, dan memesan. *High fidelity* ini dapat dilihat pada Gambar 10.

Secara umum, perbaikan difokuskan pada aspek visual, navigasi, keterbacaan informasi, serta kemudahan pengguna dalam menemukan *template* undangan. Tabel 6 menyajikan penjelasan secara deskriptif terkait hasil perbandingan antara kondisi antarmuka sebelum dan sesudah dilakukan proses redesign.



Gambar 10. High fidelity self service

### 3.4 Evaluate Against Requirements

Evaluasi desain dilakukan untuk mengetahui sejauh mana *prototype* UI/UX *website* Invitestory.id mampu memenuhi ekspektasi dan kebutuhan para penggunanya. Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk memastikan bahwa desain *prototype* ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan oleh berbagai kalangan pengguna. Dalam evaluasi ini, digunakan metode *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat ukur untuk menilai Tingkat kenyamanan dan kepraktisan penggunaan UI dan fitur-fitur yang tersedia pada *prototype*. Metode *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur kenyamanan dan kepuasan setelah interaksi (Anggraini & Suyatno, 2024; Aripriyanto et al., 2022), (Lestari et al., 2023).

Penelitian ini melibatkan 20 partisipan yang dibagi kedalam dua kategori, yaitu 10 orang calon pengantin dan 10 orang pembuat undangan umum. Setiap partisipan diminta untuk mencoba *prototype* melalui sejumlah tugas yang disesuaikan dengan peran mereka. Setelah merancang *task scenario*, tahap berikutnya adalah Menyusun kuesioner untuk memperoleh umpan balik dari pengguna terkait UI/UX *website* Invitestory.id yang telah dibuat dalam bentuk *prototype*. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tampilan dan fitur pada *website* Invitestory.id memberikan pengalaman yang nyaman, tampilan yang menarik, dan Bahasa yang mudah dimengerti. Terdapat 10 pertanyaan yang dibuat dalam kuesioner seperti pada Tabel 7.

Seluruh data yang terkumpul dari responden kemudian dianalisis menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Tahapan perhitungan SUS dilakukan dengan mengurangi setiap jawaban pada pernyataan bernomor ganjil dengan angka 1, sedan-

Tabel 6. Hasil Perbandingan dari Solusi Desain

| Permasalahan pada Antarmuka Eksisting                                                                                                                    | Solusi Desain Hasil Redesign                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tampilan antarmuka menggunakan kombinasi warna yang cukup mencolok dan tata letak halaman terlihat padat sehingga mengurangi kenyamanan visual pengguna. | Warna antarmuka diperbarui menjadi lebih lembut ( <i>soft color palette</i> ) dengan tata letak yang lebih bersih dan terstruktur sehingga meningkatkan kenyamanan visual dan fokus pengguna terhadap informasi utama. |
| Pengguna mengalami kesulitan memahami tahapan penggunaan karena belum terdapat indikator proses maupun navigasi yang konsisten pada setiap halaman.      | Ditambahkan indikator langkah ( <i>step indicator</i> ) serta navigasi yang konsisten pada seluruh proses pembuatan undangan sehingga pengguna dapat mengetahui posisi dan tahapan yang sedang dijalankan.             |
| Ukuran huruf relatif kecil dengan kontras warna yang kurang optimal sehingga memengaruhi keterbacaan informasi.                                          | Ukuran font diperbesar, menggunakan jenis huruf yang lebih mudah dibaca ( <i>readable</i> ), didukung kontras warna yang lebih baik serta pengaturan spasi yang lebih proporsional untuk meningkatkan keterbacaan.     |
| Pengguna mengalami kesulitan menemukan template undangan yang sesuai karena belum tersedia mekanisme pencarian berdasarkan preferensi tertentu.          | Ditambahkan fitur filter berdasarkan tema, warna, dan jenis acara sehingga pengguna dapat menemukan template yang diinginkan secara lebih cepat dan efisien.                                                           |
| Tampilan template dinilai kurang menarik dan belum mampu memberikan kesan personal sesuai karakter pengguna.                                             | Ditambahkan variasi tema dengan konsep yang lebih <i>playful</i> dan personal untuk memberikan pilihan desain yang lebih beragam sesuai preferensi pengguna.                                                           |
| Proses pembuatan undangan belum memiliki alur yang jelas sehingga beberapa pengguna merasa bingung ketika berpindah antarhalaman.                        | Alur interaksi diubah menggunakan navigasi berbasis <i>wizard</i> (langkah demi langkah) sehingga proses pembuatan undangan menjadi lebih sistematis dan mudah diikuti.                                                |

Tabel 7. Kuesioner Pertanyaan SUS

| No.             | Pertanyaan                                                                                                  |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P <sub>1</sub>  | Saya merasa bahwa saya ingin lebih sering menggunakan <i>website</i> ini.                                   |
| P <sub>2</sub>  | Saya merasa bahwa <i>website</i> ini tidak perlu dibuat terlalu rumit.                                      |
| P <sub>3</sub>  | Saya berpikir bahwa <i>website</i> ini mudah digunakan.                                                     |
| P <sub>4</sub>  | Saya merasa bahwa saya membutuhkan bantuan teknis untuk bisa menggunakan <i>website</i> ini.                |
| P <sub>5</sub>  | Saya menemukan bahwa berbagai fitur di <i>website</i> ini terintegrasi dengan baik.                         |
| P <sub>6</sub>  | Saya merasa ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam <i>website</i> ini.                                    |
| P <sub>7</sub>  | Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan dengan cepat mempelajari cara menggunakan <i>website</i> ini. |
| P <sub>8</sub>  | Saya menemukan bahwa <i>website</i> ini cukup rumit untuk digunakan.                                        |
| P <sub>9</sub>  | Saya merasa sangat percaya diri dalam menggunakan <i>website</i> ini.                                       |
| P <sub>10</sub> | Saya perlu mempelajari beberapa hal sebelum dapat mulai menggunakan <i>website</i> ini.                     |

gkan untuk pernyataan bernomor genap, nilainya dikurangi dengan angka 5. Setelah semua pernyataan dihitung sesuai dengan aturan tersebut, nilai-nilai yang dihasilkan kemudian dijumlahkan, dan hasil dari penjumlahan tersebut dikalikan dengan angka 2,5 untuk memperoleh skor akhir dari masing-masing responden. Dalam penelitian ini, analisis skor SUS dilakukan secara terpisah berdasarkan dua kategori pengguna, yaitu kelompok calon pengantin dan kelompok individu. Tabel 8 menyajikan hasil perhitungan SUS pada kelompok pengguna calon pengantin.

Hasil perhitungan evaluasi dengan pendekatan SUS menunjukkan rata-rata diperoleh nilai 84. Dari nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori 'A (*Excellent*)' (Aripiyanto et al., 2022). Sehingga skor ini menunjukkan bahwa *website* Invitestory.id dinilai sangat baik oleh calon pengantin, dengan UI yang menarik dan UX yang mudah digunakan. Tabel 9 menyajikan hasil perhitungan SUS untuk pengguna kelompok individu.

Rata-rata skor SUS dari pengguna kelompok individu memperoleh nilai 83,5 masuk dalam kategori 'A (*Excellent*)'. Sehingga skor ini menunjukkan bahwa *website* Invitestory.id dinilai sangat baik oleh calon pembuat undangan umum, dengan UI yang menarik dan UX yang mudah digunakan.

Berdasarkan interpretasi *System Usability Scale*, kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori *Acceptable* dengan *grade A (Excellent)*, yang mengindikasikan bahwa pengguna merasa antarmuka mudah dipelajari, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman penggunaan yang memuaskan.

Tingginya skor tersebut mengindikasikan bahwa perubahan desain yang dilakukan melalui pendekatan *User-Centered Design* (UCD) telah berhasil mengakomodasi kebutuhan pengguna yang teridentifikasi pada tahap evaluasi sistem eksisting. Beberapa perbaikan utama meliputi penyederhanaan tampilan visual melalui penggunaan warna yang lebih lembut dan tata letak yang lebih bersih, peningkatan konsistensi navigasi, penggunaan tipografi yang lebih mudah dibaca, serta penambahan fitur filter berdasarkan tema, warna, dan jenis acara. Selain itu, penerapan navigasi berbasis wizard dan penambahan variasi tema yang lebih personal memberikan pengalaman interaksi yang lebih terarah dan sesuai dengan preferensi pengguna.

Perbaikan tersebut memungkinkan pengguna menyelesaikan proses pemilihan *template* undangan dengan mudah, efisien, dan minim kebingungan. Dengan demikian, tingginya skor SUS tidak hanya merefleksikan tingkat kepuasan pengguna terhadap tampilan antarmuka, tetapi juga menunjukkan bahwa solusi desain yang dihasilkan melalui pendekatan UCD mampu memberikan kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, serta kenyamanan pengguna dalam menggunakan *platform*.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelum-

Tabel 8. Hasil SUS Kelompok Calon Pengantin

| Responden      | Skor Hasil Hitung |    |    |    |    |    |    |    |    |     | Jumlah | Nilai |
|----------------|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|-------|
|                | P1                | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 |        |       |
| 1              | 3                 | 3  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3   | 34     | 85    |
| 2              | 4                 | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4   | 40     | 100   |
| 3              | 4                 | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4   | 34     | 85    |
| 4              | 4                 | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4   | 34     | 85    |
| 5              | 3                 | 3  | 3  | 3  | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 4   | 33     | 82,5  |
| 6              | 4                 | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 4   | 33     | 82,5  |
| 7              | 3                 | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3   | 32     | 80    |
| 8              | 3                 | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4   | 32     | 80    |
| 9              | 3                 | 4  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 32     | 80    |
| 10             | 3                 | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4   | 32     | 80    |
| Jumlah         |                   |    |    |    |    |    |    |    |    |     | 336    | 840   |
| Skor rata-rata |                   |    |    |    |    |    |    |    |    |     |        | 84    |

Tabel 9. Hasil SUS kelompok individu

| Responden      | Skor Hasil Hitung |    |    |    |    |    |    |    |    |     | Jumlah | Nilai |
|----------------|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|-------|
|                | P1                | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 |        |       |
| 1              | 3                 | 3  | 3  | 2  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 3   | 34     | 85    |
| 2              | 4                 | 4  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4   | 35     | 87,5  |
| 3              | 3                 | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 3   | 32     | 80    |
| 4              | 4                 | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4   | 33     | 82,5  |
| 5              | 3                 | 3  | 3  | 3  | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 4   | 33     | 82,5  |
| 6              | 3                 | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 4   | 32     | 80    |
| 7              | 3                 | 2  | 3  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 3   | 31     | 77,5  |
| 8              | 3                 | 3  | 3  | 3  | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4   | 35     | 87,5  |
| 9              | 3                 | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 3  | 4  | 3  | 3   | 35     | 87,5  |
| 10             | 3                 | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 1  | 3  | 4  | 4   | 34     | 85    |
| Jumlah         |                   |    |    |    |    |    |    |    |    |     | 334    | 835   |
| Skor rata-rata |                   |    |    |    |    |    |    |    |    |     |        | 83,5  |

nya yang menyatakan bahwa keterlibatan pengguna pada setiap tahapan *User-Centered Design* berkontribusi terhadap peningkatan *usability* karena solusi desain dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata pengguna (Khasanah, Untari, et al., 2022)(Khasanah & Pertiwi Miller, 2025). Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa evaluasi terhadap sistem eksisting yang diikuti proses *redesign* secara sistematis dapat menghasilkan antarmuka yang lebih mudah digunakan dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

#### 4. Kesimpulan

Pengembangan ulang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada *platform* undangan digital telah berhasil dilakukan dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD). Perancangan tampilan antarmuka melalui empat tahapan yakni *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions* dan *Evaluation Against Requirements*. Hasil memahami konteks pengguna teridentifikasi dua kelompok pengguna yakni calon pengantin dan individu umum, hasil identifikasi kebutuhan pengguna berupa solusi kebutuhan pengguna, menyusun *user flow* sebagai alur interaksi pengguna

dan membuat *low fidelity wireframe* sebagai rancangan awal tampilan. Tahap solusi desain diperoleh hasil berupa rancangan *high fidelity prototype* yang merupakan rancangan akhir tampilan antarmuka, dari rancangan tersebut dilakukan evaluasi menggunakan teknik *System Usability Scale* (SUS). Hasil evaluasi diperoleh dari penyebaran kuesioner pertanyaan yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna dari pengalaman dalam berinteraksi dengan sistem. Rata-rata nilai untuk kelompok calon pengantin yakni 84 dan untuk kelompok individu umum 83,5. Nilai rata-rata dari kedua kelompok masuk dalam kategori A “*Excellent*” sehingga dapat disimpulkan bahwa rancangan tampilan antarmuka yang dibuat dinilai sangat baik oleh pengguna. Penelitian ini telah memberikan hasil tampilan antarmuka pada *platform* undangan digital dengan menerapkan metode UCD, namun masih terdapat beberapa keterbatasan yang dapat menjadi peluang untuk penelitian selanjutnya. Pengembangan penelitian selanjutnya dapat berupa pengujian *usability* dengan melibatkan *expert judgment* dengan pendekatan *Heuristic Evaluation* sebagai upaya untuk memperoleh penilaian yang komprehensif yang kemudian dapat dilanjutkan untuk proses implementasi dalam Bahasa pemrograman tertentu.

## Daftar Pustaka

- Andesty, S. A., & Mulyanti, D. (2023): *Literatur review: Analisis usaha undangan digital serta penggunaan media sosial sebagai media promosi*, Manajemen Kreatif Jurnal (MAKREJU), 1(2), 106–113.
- Anggraini, A., & Suyatno, D. F. (2024): *Usability and user experience testing of the Threads application using the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ): Pengujian usability dan user experience aplikasi Threads menggunakan System Usability Scale (SUS) dan User Expe*, Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence, 5(3), 278–289. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/63909>
- Aprilia, G. N., & Dasaprawira, M. N. (2023): *Perancangan UI/UX aplikasi E-Rapor pada TPQ berbasis Android menggunakan metode User Centered Design (UCD)*, Indexia, 5(1), 48. <https://doi.org/10.30587/indexia.v5i01.5496>
- Aripiyanto, S., Agustin, F. E. M., Syakuro, A., Masrurroh, S. U., Khairani, D., & Sukmana, H. T. (2022): *User interface and user experience design using Lean UX method on Zakat Ummat website*, 2022 10th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM), 951, 1–8. <https://doi.org/10.1109/CITSM56380.2022.9935899>
- Sukrianto, D., Oktarina, D., & Maradona, H. (2024): *Implementasi QR code berbasis web pada sistem informasi buku tamu dan pemesanan undangan di Zehan Invitation*, Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology), 5(3), 643–652. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v5i3.8079>
- Fadilah, M. F., Rahaningsih, N., & Dana, R. D. (2024): *Evaluasi usability sistem menggunakan metode System Usability Scale (SUS) pada aplikasi Akhlaqu dengan penerapan teknik indexing Mong*, Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (SIMIKA), 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.47080/simika.v7i1.3070>
- Noorfauzi, D. F., Al-Makky, M., & Ahmad, K. A. (2023): *Usability analysis of the DKI Jakarta online tax application using the System Usability Scale (SUS) method*, JUTISI, 12(2), 807–815.
- Hafidz, M. A., & Pahlawan, M. R. (2026): *Pengujian kinerja dan usability pada aplikasi prestasi siswa menggunakan JMeter dan System Usability Scale (SUS)*, JIP (Jurnal Informatika Polinema), 12(2), 265–270. <https://doi.org/10.33795/jip.v12i2.9120>
- Haidar Luthfi, A., & Arfiani, I. (2024): *Perancangan UI/UX aplikasi Sampahocity menggunakan pendekatan UCD (User Centered Design)*, Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informatika (JIKOMSI), 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.55338/jikoms.v7i1.2175>
- Khasanah, F. N., Iin, I., Nurmanto, D., As-Sanaj, T. D., & Prasetya, T. (2022a): *Beta testing techniques in non-functional testing of gamified learning applications for lecture learning media during the Covid-19 pandemic*, Journal of Internet Services and Information Security, 12(4), 197–203. <https://doi.org/10.58346/jisis.2022.i4.014>
- Khasanah, F. N., Iin, I., Nurmanto, D., As-Sanaj, T. D., & Prasetya, T. (2022b): *Extreme Programming method dalam pengembangan aplikasi gamified learning*, Techno.Com, 21(4), 887–895. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i4.6809>
- Khasanah, F. N., & Murdowo, S. (2021): *Metode User Centered Design pada perancangan aplikasi reservasi service sepeda motor berbasis Android menggunakan AxureRP*, Jurnal Ilmiah Infokam, 17(1). <https://doi.org/10.53845/infokam.v17i1.279>
- Khasanah, F. N., & Pertiwi Miller, B. (2025): *Enhancing tourism applications with User-Centered Design and usability testing: Interface and experience study*, 2025 4th International Conference on Creative Communication and Innovative Technology (ICCIT), 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICCIT65724.2025.11167445>
- Khasanah, F. N., Untari, D. T., Nurmanto, D., & Murdowo, S. (2023): *Buku ajar Interaksi Manusia & Komputer: Mengenal tools desain UI/UX*, Pena Persada.
- Khasanah, F. N., Untari, D. T., Nurmanto, D., Satria, B., Sukreni, T., & Perdhana, T. S. (2022): *[Perlu diperiksa karena penulis dan tahun berpotensi sama dengan referensi Khasanah et al, lainnya.]*
- Lestari, D. A., Utomo, H. W., & Septiadi, A. D. (2023): *Redesign website pariwisata berbasis User Centered Design (UCD)*, JURIKOM (Jurnal Riset Komputer), 10(2), 615. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i2.6096>
- Nataza, S. O., Hertiyana, H., & Rahmawati, E. (2023): *Analisa UI/UX pada aplikasi pemesanan tiket PT. Panorama JTB Tours menggunakan metode User Centered Design (UCD)*, MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem), 8(2), 215–221. <https://doi.org/10.54367/means.v8i2.2847>
- Nugraha, A. B., & Kurnia, A. (2024): *Implementasi sistem informasi undangan digital berbasis web*, Nuansa Informatika, 18(2), 187–195. <https://doi.org/10.25134/ilkom.v18i2.208>
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023): *Perancangan UI/UX untuk aplikasi Bank Jago menggunakan metode User Centered Design*, Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- Rostilawati, D., Kurniadi, D., & Setiawan, R. (2022): *Rancang bangun content management system wedding invitation berbasis web multime-*

*dia menggunakan metode Object Oriented Hypermedia Design, Jurnal Algoritma, 19(2), 669–*

680. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1185>

Halaman ini sengaja dikosongkan