

216_1778759768_6a05b8585bd 00.pdf

by bokedhuguji@gmail.com bokedhuguji@gmail.com

Submission date: 14-May-2026 09:00PM (UTC+0900)

Submission ID: 2871698933

File name: 216_1778759768_6a05b8585bd00.pdf (261.03K)

Word count: 2848

Character count: 18209

Pengembangan User Interface Aplikasi Berbasis Mobile dengan Pendekatan User-Centered Design Untuk Meningkatkan Kegunaan dan Pengalaman Pengguna

Sindi Mawami¹, Mahyuni Nur Salina Harahap², Syahanifah Alma³, Andira Bayu Oktaviara⁴, dan M. Khalil Gibran⁵

- ¹ UIN Sumatera Utara 1; email : mawamisindi5@gmail.com
² UIN Sumatera Utara 2; email : mahyuninursalin22@gmail.com
³ UIN Sumatera Utara 3; email : syahanifahalma@gmail.com
⁴ UIN Sumatera Utara 4; email : bayua6571@gmail.com
⁵ UIN Sumatera Utara 5; email : m.khalil110000202@uisu.ac.id

Abstract: The swift advancement of mobile technology compels developers to create user interfaces (UI) that are both practical and user-friendly. This research focuses on creating a mobile application User Interface through the User-Centered Design (UCD) method, emphasizing users as the core of the complete design process. The approach comprises four UCD phases: analyzing usage context, identifying user needs, developing design solutions, and evaluating through usability testing. Testing involved 30 participants utilizing the System Usability Scale (SUS) approach and think-aloud technique. The findings indicated that the created UI design attained an average SUS score of 82.5 (Excellent category), alongside a 67% enhancement in task efficiency relative to the original design. This research demonstrates that the UCD method greatly improves the usability quality and user experience (UX) of mobile apps.

Keywords: Interface Design, Mobile App, User-Focused Design, User Experience, System Usability Scale

Abstrak: Kemajuan pesat teknologi seluler mendorong pengembang untuk menciptakan antarmuka pengguna (UI) yang praktis dan ramah pengguna. Penelitian ini berfokus pada pembuatan antarmuka pengguna aplikasi seluler melalui metode Desain Berpusat pada Pengguna (User-Centered Design/UCD), dengan menekankan pengguna sebagai inti dari keseluruhan proses desain. Pendekatan ini terdiri dari empat fase UCD: menganalisis konteks penggunaan, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengembangkan solusi desain, dan mengevaluasi melalui pengujian kegunaan. Pengujian melibatkan 30 partisipan menggunakan pendekatan Skala Kegunaan Sistem (System Usability Scale/SUS) dan teknik berpikir keras (think-aloud). Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain UI yang dibuat mencapai skor SUS rata-rata 82,5 (kategori Sangat Baik), bersamaan dengan peningkatan efisiensi tugas sebesar 67% dibandingkan dengan desain aslinya. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode UCD sangat meningkatkan kualitas kegunaan dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) aplikasi seluler.

Kata kunci: Desain Antarmuka, Aplikasi Seluler, Desain Berfokus pada Pengguna, Pengalaman Pengguna, Skala Kegunaan Sistem

1. Pendahuluan

Penggunaan perangkat mobile di Indonesia terus mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun

Diterima: tanggal
Direvisi: tanggal
Diterima: tanggal
Diterbitkan: tanggal
Versi sekarang: tanggal



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.
Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

2023, lebih dari 78% Pengguna internet di Indonesia menggunakan perangkat smartphone untuk mengakses internet. Hal ini mendorong permintaan yang lebih besar untuk aplikasi mobile berkualitas tinggi, baik dalam hal fungsi maupun tampilan antarmuka pengguna.

User Interface (UI) adalah elemen krusial dalam suatu aplikasi karena berfungsi sebagai titik interaksi antara pengguna dan sistem. Antarmuka yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efisiensi, kepuasan, dan kesetiaan pengguna. Sebaliknya, antarmuka yang tidak baik dapat menimbulkan kebingungan, rasa frustrasi, dan pada akhirnya penolakan terhadap aplikasi itu.

User-Centered Design (UCD) adalah metode perancangan yang mengutamakan kebutuhan, harapan, dan batasan pengguna akhir di setiap langkah proses desain. Pendekatan ini dikenalkan oleh Norman dan Draper pada tahun 1986, dan telah menjadi patokan internasional melalui ISO 9241-210:2019. UCD terbukti berhasil menciptakan produk yang lebih mudah digunakan dan menawarkan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Penelitian ini berfokus pada perancangan UI aplikasi mobile untuk manajemen tugas menggunakan pendekatan UCD. Tujuan penelitian ini adalah: [1] mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pengguna target, [2] merancang prototipe UI berdasarkan prinsip-prinsip UCD, dan [3] mengevaluasi tingkat usability dari desain yang dihasilkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa panduan praktis dalam perancangan UI aplikasi mobile yang berpusat pada pengguna.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. User Interface (UI) pada Aplikasi Mobile

User Interface adalah serangkaian elemen visual dan interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem perangkat lunak. Menurut Galitz (2007), UI yang baik harus memenuhi tiga kriteria utama: kegunaan (utility), kemudahan penggunaan (usability), dan kenyamanan penggunaan (likeability). Dalam konteks aplikasi mobile, UI dirancang dengan mempertimbangkan keterbatasan layar yang lebih kecil, interaksi sentuh (touch interaction), dan konteks penggunaan yang beragam.

Nielsen (1994) mendefinisikan usability sebagai kualitas yang mencakup lima komponen: learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction. Komponen-komponen ini menjadi acuan utama dalam mengevaluasi kualitas sebuah antarmuka pengguna pada aplikasi mobile.

2.2. User-Centered Design (UCD)

Desain Berorientasi Pengguna (UCD) merupakan prinsip dan tahapan desain yang mengutamakan pengguna sebagai pusat perhatian dalam penciptaan produk. ISO 9241-210:2019 menggambarkan UCD sebagai metode yang bertujuan menciptakan sistem yang lebih mudah digunakan dan dapat diakses dengan menerapkan aspek manusia dan ergonomi serta pengetahuan dan teknik tentang usability.

Proses UCD melibatkan empat tahap iteratif yang saling berhubungan, yaitu:

- a. Memahami dan menentukan konteks penggunaan
- b. Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi
- c. Menghasilkan solusi desain
- d. Mengevaluasi desain terhadap kebutuhan

Proses ini bersifat iteratif, artinya tahapan-tahapan tersebut dapat diulang hingga tujuan desain tercapai dan kebutuhan pengguna terpenuhi.

2.3. System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) dirancang oleh John Brooke pada tahun 1986 sebagai instrumen untuk menilai kegunaan yang cepat, terpercaya, dan sederhana dalam penggunaannya. SUS terdiri dari 10 item dengan skala Likert 1-5, menghasilkan nilai antara 0-100. Bangor et al. (2009) mengelompokkan skor SUS menjadi: skor lebih dari 85 dianggap Excellent, 72-85 sebagai Good, 52-71 sebagai OK, dan di bawah 52 sebagai Poor.

2.4. Penelitian Terkait

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji perancangan UI mobile dengan pendekatan UCD. Hartson dan Pyla (2019) menunjukkan bahwa penerapan UCD dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengguna dalam menyelesaikan tugas hingga 50%. Penelitian oleh Budiu dan Jakobsen (2022) menemukan bahwa 70% pengguna akan meninggalkan aplikasi yang memiliki UI yang membingungkan setelah penggunaan pertama. Kedua penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan yang berpusat pada pengguna dalam pengembangan aplikasi mobile.

3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan mengadaptasi pendekatan User-Centered Design (UCD) sebagai kerangka kerja utama. Penelitian dilakukan selama enam bulan, dari Januari sampai Juni 2025. Berikut adalah langkah-langkah penelitian yang dijalankan:

3.1. Analisis Konteks Penggunaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap konteks penggunaan aplikasi yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi observasi lapangan, wawancara mendalam (in-depth interview) dengan 10 calon pengguna, dan analisis kompetitor terhadap 5 aplikasi manajemen tugas yang sudah ada di pasaran. Data yang dikumpulkan mencakup: karakteristik pengguna (demografi, kemampuan teknis, frekuensi penggunaan), lingkungan penggunaan, dan tujuan penggunaan aplikasi.

3.2. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna diidentifikasi melalui Focus Group Discussion (FGD) yang melibatkan 15 partisipan yang mewakili target pengguna. Hasil FGD dianalisis menggunakan metode affinity diagram untuk mengelompokkan dan memprioritaskan kebutuhan pengguna. Selain itu, peneliti juga mengembangkan user persona dan user journey map untuk memvisualisasikan kebutuhan dan perilaku pengguna secara komprehensif.

3.3. Perancangan Solusi Desain

Proses perancangan dimulai dengan pembuatan wireframe menggunakan aplikasi Figma. Wireframe kemudian dikembangkan menjadi prototipe high-fidelity yang mencakup seluruh alur aplikasi (user flow). Perancangan mengacu pada prinsip-prinsip desain material design dari Google dan panduan Human Interface Guidelines (HIG) dari Apple. Iterasi desain dilakukan berdasarkan feedback dari sesi review internal dengan tim pengembang dan sample pengguna.

3.4. Evaluasi Usability

Evaluasi dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah usability testing dengan think-aloud protocol yang melibatkan 10 partisipan untuk mengidentifikasi permasalahan usability pada prototipe. Tahap kedua adalah pengujian akhir dengan System Usability Scale (SUS) yang melibatkan 30 responden setelah prototipe diperbaiki berdasarkan hasil usability testing. Analisis data dilakukan secara kuantitatif (statistik deskriptif) dan kualitatif (analisis tematik).

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Profil Pengguna (User Persona)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, terdapat dua tipe pengguna utama (primary persona) yang teridentifikasi:

Persona 1: Mahasiswa Aktif (18-25 tahun) yang menggunakan aplikasi untuk mengelola tugas akademik dan kegiatan organisasi. Karakteristik utama: familiar dengan teknologi, mengutamakan kemudahan dan kecepatan akses, dan sering menggunakan aplikasi dalam mobilitas tinggi.

Persona 2: Pekerja Profesional (26-35 tahun) yang menggunakan aplikasi untuk manajemen pekerjaan dan proyek. Karakteristik utama: menginginkan fitur kolaborasi, integrasi dengan tools produktivitas lain, dan tampilan yang bersih dan profesional.

4.2. Prinsip Desain yang Diterapkan

Berdasarkan analisis kebutuhan pengguna, beberapa prinsip desain diterapkan dalam perancangan UI, antara lain:

- Kesederhanaan (Simplicity): Meminimalkan elemen visual yang tidak perlu dan mengutamakan fungsi utama pada tampilan utama.
- Konsistensi (Consistency): Menggunakan pola desain, tipografi, dan palet warna yang konsisten di seluruh layar aplikasi.
- Umpan Balik (Feedback): Memberikan respons visual yang jelas terhadap setiap aksi yang dilakukan pengguna.
- Aksesibilitas (Accessibility): Memastikan kontras warna yang cukup, ukuran teks yang dapat dibaca, dan area sentuh yang memadai.
- Hierarki Visual (Visual Hierarchy): Mengatur elemen-elemen UI berdasarkan tingkat prioritas informasi.

4.3. Hasil Perancangan Prototipe

Prototipe high-fidelity yang dikembangkan terdiri dari 24 layar utama yang mencakup: layar autentikasi (sign in/sign up), dashboard utama, manajemen tugas, kalender terintegrasi, notifikasi, dan pengaturan profil. Sistem desain (design system) yang dikembangkan mencakup komponen-komponen reusable seperti button, form field, card, navigation bar, dan modal dialog yang menggunakan palet warna primer biru (#2563EB) dengan aksen oranye (#F97316).

4.4. Hasil Evaluasi Usability

Hasil usability testing dengan think-aloud protocol mengidentifikasi 18 permasalahan usability, yang diklasifikasikan berdasarkan tingkat keparahan: 3 masalah kritis, 7 masalah mayor, dan 8 masalah minor. Seluruh masalah kritis dan mayor telah diperbaiki sebelum dilakukan pengujian akhir dengan SUS.

Pengujian SUS terhadap 30 responden menghasilkan skor rata-rata sebesar 82,5 (SD = 7,3), yang termasuk dalam kategori Good hingga Excellent menurut skala Bangor et al. (2009). Perbandingan skor SUS sebelum dan sesudah iterasi desain menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 61,2 menjadi 82,5, atau meningkat sebesar 34,8%.

Tabel 1. Rekap Hasil Evaluasi SUS

Aspek	Sebelum Iterasi	Setelah Iterasi
Skor SUS Rata-rata	61,2	82,5
Kategori	OK	Good/Excellent
Task Success Rate	54%	90%
Efisiensi Tugas	Baseline	+67%
Tingkat Error	23%	8%

4.5. Pembahasan

4 Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan UCD secara konsisten dalam setiap tahapan perancangan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas usability aplikasi. Peningkatan skor SUS dari 61,2 menjadi 82,5 membuktikan bahwa proses iterasi berbasis feedback pengguna efektif dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan usability.

Keberhasilan pendekatan ini sejalan dengan temuan Hartson dan Pyla (2019) yang menyebutkan bahwa keterlibatan pengguna secara aktif dalam proses desain dapat mengurangi biaya perbaikan pascaproduksi hingga 90% dan meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan. Selain itu, penerapan prinsip-prinsip desain yang konsisten, terutama simplicity dan visual hierarchy, terbukti mengurangi tingkat error pengguna dari 23% menjadi 8%.

Tantangan utama yang dihadapi dalam penelitian ini adalah batasan waktu dan jumlah peserta pada setiap sesi pengujian. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar melibatkan sejumlah peserta yang lebih beragam (berdasarkan usia, latar belakang pendidikan, dan tingkat literasi digital) guna memperoleh hasil yang lebih representatif.

5. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa kesimpulan dapat diambil sebagai berikut:

- Pendekatan Desain Berbasis Pengguna (UCD) terbukti berhasil menciptakan desain Antarmuka Pengguna aplikasi mobile yang berkualitas tinggi, dengan skor SUS rata-rata 82,5 yang masuk dalam kategori Baik/Excellent
- Proses iterasi desain berbasis feedback pengguna berhasil meningkatkan task success rate dari 54% menjadi 90% dan mengurangi tingkat error dari 23% menjadi 8%.
- Identifikasi kebutuhan pengguna melalui FGD dan pengembangan user persona menjadi fondasi penting dalam menciptakan desain yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna.
- Penggunaan design system yang konsisten berkontribusi pada peningkatan efisiensi perancangan dan pemeliharaan konsistensi visual di seluruh aplikasi.

Referensi

- Alao, O. D., Priscilla, E. A., Amanze, R. C., & Kuyoro, S. O. (2022). Ingénierie des Systèmes d' Information User-Centered / User Experience Uc / Us Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System. 27(4), 577–590.
- Ali, A. M., Khamaj, A., Kang, Z., Moosa, M., & Alam, M. M. (2023). User-Centered Design (UCD) of Time-Critical Weather Alert Application. 14(1), 797–808.
- Amanda, R. T., & Putri, R. A. (2024). Penerapan Metode User Centered Design dalam Sistem Penjualan E-Commerce. 13, 1295–1307.
- Balloufaud, M., Boujut, A., Marie, R., & Fourcade, L. (2025). Augmented Reality Exergames for Upcoming Cognitive-Motor Rehabilitation : User-Centered Design Approach and User Experience of Healthy Children Corresponding Author : 12, 1–16. <https://doi.org/10.2196/69205>.
- Baptista, S., Baptista, R. S., Moreira, M. C. C., Pinheiro, L. D. M., Pereira, T. R., Carmona, G. G., Freire, J. P. D., Bastos, J. A. L., Padilha, A., & Bo, L. (2022). User - centered design and spatially - distributed sequential electrical stimulation in cycling for individuals with paraplegia. Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation, 6, 1–15. <https://doi.org/10.1186/s12984-022-01014-6>.
- Black, C. J., Berent, J. M., Joshi, U., Khan, A., Chamlagai, I., Shrivastava, R., Gautam, B., Negeye, A., Ifiin, N., Ali, H., Desrosiers, A., & Bhan, A. (2023). Applying Human-Centered Design in Global Mental Health to Improve Reach Among Underserved Populations in the United States and India. 11(1), 1–13.
- Cen, C., Luo, G., Li, L., Liang, Y., Li, K., & Jiang, T. (2023). User-Centered Software Design : User Interface Redesign for Blockly – Electron , Artificial Intelligence Educational Software for Primary and Secondary Schools.
- Dananjaya, W. P., Prathama, G. H., & Darmaastawan, K. (2024). Journal of Computer Networks , Architecture and High Performance Computing User-Centered Design Approach in Developing User Interface and User Experience of Sculptify Mobile Application Journal of Computer Networks , Architecture and High Performance Computing. 6(3), 1089–1097.
- Duran, A. T., Keener-denoia, A., Stavrolakes, K., Fraser, A., Blanco, L. V., Fleisch, E., Pieszchata, N., Cannone, D., Mckay, K., Whittman, E., Edmondson, D., & Shelton, R. C. (2023). Applying User-Centered Design and Implementation Science to the Early-Stage Development of a Telehealth-Enhanced Hybrid Cardiac Rehabilitation Program : Quality Improvement Study Corresponding Author : 7, 1–16. <https://doi.org/10.2196/47264>.

- [10] Kabir, K. S., Kenfield, S. A., Blarigan, E. L., Van, Chan, J. M., & Wiese, J. (2022). Ask the Users : A Case Study of Leveraging User-Centered Design for Designing Just-in-Time Adaptive Interventions (JITAI). *Proceedings of the ACM on Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies*, 1(1). <https://doi.org/10.1145/3534612>.
- [11] Lestari, I., Kusuma, V. A., & Putera, M. I. A. (2024). Jurnal Sistim Informasi dan Teknologi Automasi Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design. 5, 88–94. <https://doi.org/10.60083/jsisfotek.v5i4.327>.
- [12] Pozuelo, J. R., Moffett, B. D., Davis, M., Stein, A., Beh, M. B., Cohen, H., Craske, M. G., Maritz, M., Makhubela, P., & Nabulumba, C. (2023). User-Centered Design of a Gamified Mental Health App for Adolescents in Sub-Saharan Africa : Multicycle Usability Testing Study Corresponding Author : 7. <https://doi.org/10.2196/51423>.
- [13] Samuel, B., Carrillo-leal, J., Rao, A., & Sasangohar, F. (2024). User-Centered Design of a Diabetes Self-Management Tool for Underserved Populations. <https://doi.org/10.1177/19322968231212220>.
- [14] Schmitt, A., Wambsgans, T., & Leimeister, J. M. (2022). Conversational Agents for Information Retrieval in the Education Domain : A User-Centered Design Investigation. 6(November).
- [15] Semprini, M., Lencioni, T., Hinterlang, W., Vassallo, C., Scarpetta, S., Maludrottu, S., Iandolo, R., Carè, M., Laffranchi, M., Chiappalone, M., & Ferrarin, M. (2022). User-centered design and development of TWIN-Acta : A novel control suite of the TWIN lower limb exoskeleton for the rehabilitation of persons. November, 1–19. <https://doi.org/10.3389/fnins.2022.915707>
- [16] Setiawan, D., Yulianti, W., & Abdurrah, U. (2022). Aplikasi Joked (Jamoe Gendong) Berbasis Mobile Dengan Pendekatan UCD. 2(2).
- [17] Shanmugavel, A., Shakya, P. R., Shrestha, A., & Shrestha, A. (2024). Designing and Developing a Mobile App for Management and Treatment of Gestational Diabetes in Nepal : User-Centered Design Study Corresponding Author : 8, 1–17. <https://doi.org/10.2196/50823>.
- [18] Sudirjo, F., Maria, D. T. R. D., Kesuma, L. I., & Suryaningsih, L. (2024). Application of The User Centered Design Method To Evaluate The Relationship Between User Experience , User Interface and Customer Satisfaction on Banking Mobile Application. 6, 7–13. <https://doi.org/10.60083/jidt.v6i1.465>.
- [19] Tsangaris, E., Edelen, M., Means, J., Gregorowitsch, M., Gorman, J. O., Pattanaik, R., Dominici, L., Hassett, M., Witkowski, M. L., Schriber, K., Frank, E., Carnie, M., & Pusic, A. (2022). centered design and agile development of a novel mobile health application and clinician dashboard to support the collection and reporting of reported outcomes for breast cancer care. 1–11. <https://doi.org/10.1136/bmjstir-2021-000119>.
- [20] Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). April, 17–26. DRIM Setiadi, S. Rustad, PN Andono, dan GF Shidik, "Survei dan investigasi steganografi citra digital (tujuan, penilaian, metode, pengembangan, dan dataset)." *Signal Processing* , vol. 206, hal. 108908, Mei 2023, doi: 10.1016/j.sigpro.2022.108908.

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang Student Paper	5%
2	Submitted to itera Student Paper	2%
3	journalcenter.org Internet Source	2%
4	jurnal.sttmcileungsi.ac.id Internet Source	2%
5	repository.upi.edu Internet Source	1%
6	Siti Khodijah, Sori Monang. "Phenomenological Study of Living Qur'an in the Tradition of Death and Reinterpretation of the Younger Generation on the Practice of Khataman Al-Qur'an at Bireuen Cemetery, Aceh", QiST: Journal of Quran and Tafseer Studies, 2025 Publication	1%
7	Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY Student Paper	1%
8	repository.nurulfikri.ac.id Internet Source	1%
9	repository.unissula.ac.id Internet Source	1%
10	Widya Dwi Putri Rahayu, Ade Andri Hendriadi, Taufik Ridwan. "PERANCANGAN UI UX APLIKASI WEBSITE SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED	1%

DSIGN (STUDI KASUS DESA LOSARI KIDUL)",
Jurnal Informatika dan Teknik Elektro
Terapan, 2024
Publication

11 Nanda Ayu Puspita, Subono Subono, Sepyan Purnama Kristanto. "EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA WEBSITE ALAM PRIVAT INDONESIA MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) DAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN (HCD)", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024
Publication

12 docplayer.info
Internet Source

13 jptam.org
Internet Source

14 cdn.juris.id
Internet Source

15 journal.eng.unila.ac.id
Internet Source

16 eprints.untirta.ac.id
Internet Source

17 journal.ilmudata.co.id
Internet Source

18 Iqbal Yudistira, Hermansyah Hermansyah, Heni Wulandari. "Perancangan UI/UX Sistem Pemesanan Produk di PT. Total Karya Berkah Menggunakan Metode User-Centered Design", Jurnal Minfo Polgan, 2025
Publication

19 ejournal.nusamandiri.ac.id
Internet Source

20 eprints.walisongo.ac.id
Internet Source

21	journal.uii.ac.id Internet Source	<1 %
22	jurnal.vifada.id Internet Source	<1 %
23	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
24	Cunthbert Kholin, Johanes Terang Kita Perangin Angin. "Usability and UX of Ruangguru Mobile: A 120-User Evaluation with SUS and UEQ", Sinkron, 2025 Publication	<1 %
25	Fairuz Azzaria Siregar, Salsabila Salsabila, Raissa Amanda Putri. "Design of a Rule-Based Digital Check Ordering Web System at Bank Sumut KCP Binjai", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2026 Publication	<1 %
26	Nikita Darmawan. "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN APLIKASI MOBILE MINDCARE UNTUK DUKUNGAN KESEHATAN MENTAL DI INDONESIA", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2025 Publication	<1 %
27	ejurnal.ubharajaya.ac.id Internet Source	<1 %
28	prosiding.aritekin.or.id Internet Source	<1 %
29	Pradita Maulidya Effendi, Endra Rahmawati. "Peningkatan terhadap pengalaman pengguna: Implementasi pendekatan User-Centered Design dan evaluasi usability pada prototipe sistem inventori", INFOTECH : Jurnal Informatika & Teknologi, 2025 Publication	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On