



## **Analisis dan Perancangan UI/UX Pada Aplikasi *Readability Analyzer* Menggunakan Metode *Design Thinking***

**Reza Muhammad Zulfikar<sup>1\*</sup>, Ade Sutedi<sup>2</sup>, Reski Ramadhani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Institut Teknologi Garut, Indonesia

\*email: 2006105@itg.ac.id

---

### **Info Artikel**

Dikirim: 9 Juli 2024

Diterima: 24 September 2024

Diterbitkan: 30 November 2024

### **Kata kunci:**

*Design Thinking*;

*User Interface (UI)*;

*User Experience (UX)*;

*Prototype*.

---

### **ABSTRAK**

Pentingnya memilih bahan bacaan untuk memahami format prosa dengan mempertimbangkan teks, jenis kalimat, dan konteks bacaan yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan minat siswa atau mahasiswa. Rumus keterbacaan digunakan untuk menilai tingkat kesulitan suatu teks, sementara materi ajar yang autentik diperlukan untuk memperoleh metrik keterbacaan terutama dalam bahasa Inggris. Penggunaan materi autentik, tampilan antarmuka, dan pengalaman pengguna dalam suatu aplikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dan mahasiswa dalam memperluas wawasan mereka. Pada era teknologi saat ini, kemajuan teknologi informasi dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Namun, buruknya perancangan *User Interface (UI)/User Experience (UX)* sering kali menjadi salah satu problematika dalam memanfaatkan kemudahan teknologi informasi, khususnya penggunaan sistem berbasis *web*. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, yang melibatkan tahapan-tahapan seperti *Emphatize (Empati)*, *Define (Penetapan)*, *Ideate (Ide)*, *Prototype (Prototipe)*, dan *Test (Uji coba)*, untuk membangun perancangan prototipe UI/UX pada aplikasi *Readability Analyzer*. Hasil penelitian ini adalah sebuah prototipe UI/UX yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengguna dalam menggunakan aplikasi *Readability Analyzer*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu rancangan prototipe UI/UX desain untuk aplikasi *Readability Analyzer* dalam meningkatkan kepuasan pengguna.

---

## **1. PENDAHULUAN**

Pemahaman mahasiswa terhadap format prosa dalam bahasa Inggris seringkali terhambat oleh tingkat keterbacaan yang tidak sesuai dengan kemampuan membaca mereka. Evaluasi keterbacaan teks, jenis kalimat, dan konteks bacaan sangat penting untuk memotivasi siswa agar terlibat penuh dalam proses membaca [1]. Penyediaan materi ajar yang autentik dan relevan dapat meningkatkan pemahaman membaca dan keterampilan siswa [2]. Dalam era teknologi informasi saat ini, UI/UX yang buruk sering menjadi kendala dalam memanfaatkan kemudahan teknologi, khususnya dalam sistem berbasis *web*. UI adalah proses penyajian hasil dalam bentuk yang dapat diakses pengguna, sedangkan UX adalah proses interaksi pengguna dengan antarmuka tersebut [3]. UI/UX yang baik harus tertata, terorganisir, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, mulai dari segi desain antarmuka sampai fitur-fitur yang diperlukan.

Melalui Lembaga Pengembangan Pendidikan, Pembelajaran, dan Bahasa (LP3B) yang ada di Institut Teknologi Garut (ITG), berencana membangun aplikasi berbasis *web* bernama *Readability Analyzer*.

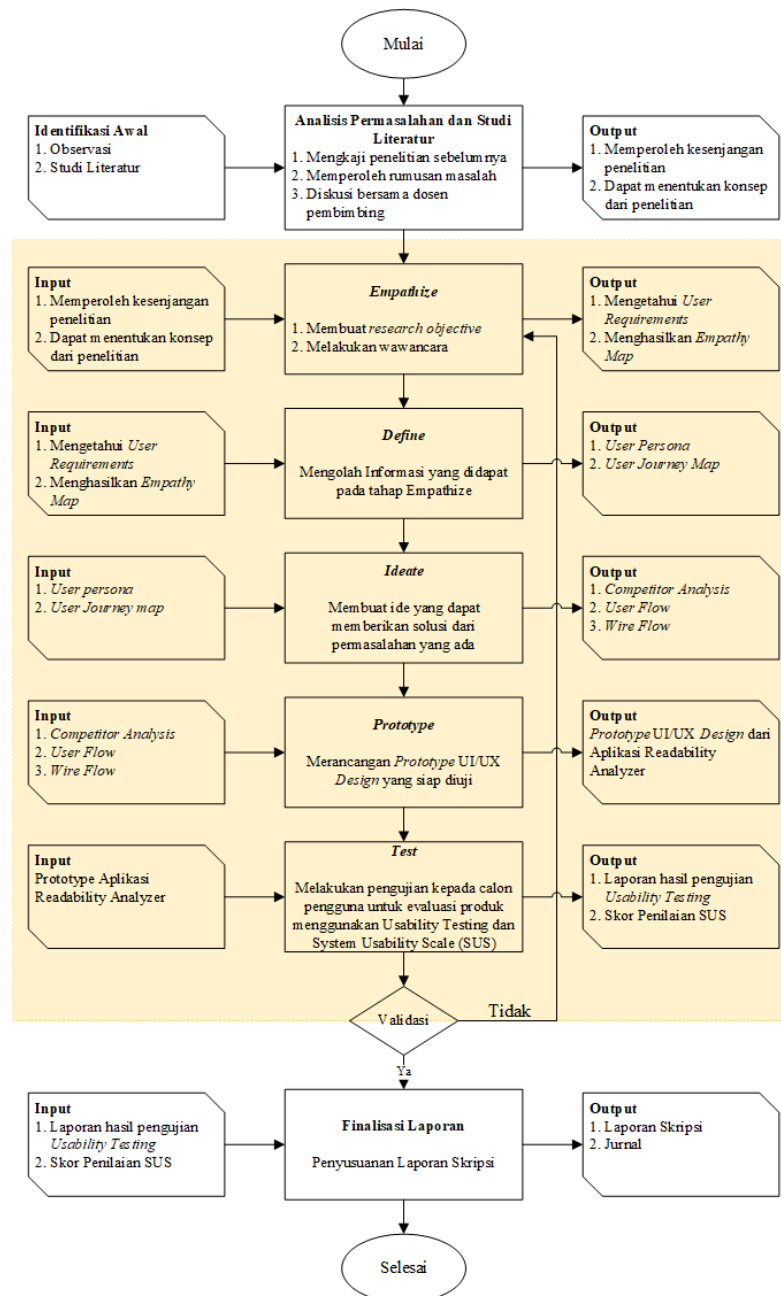
Dimana, aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan mahasiswa dan dosen dalam memahami format prosa dan mengukur kompleksitas suatu teks bahasa Inggris. Fitur utama aplikasi ini mencakup *Basic Text Statistic*, *Common Words*, dan *Lexical Density*. Namun dalam proses analisis dan perancangan UI/UX pada aplikasi ini tim pengembang menghadapi tantangan dalam mengadopsi konsep UI/UX modern, termasuk konsep *Gestalt*. Konsep *Gestalt* merupakan suatu prinsip psikologi yang membantu desainer dalam memahami bagaimana pengguna melihat dan memahami elemen visual berdasarkan satu kesatuan yang meliputi kedekatan, kesamaan dan kontinuitas (keteraturan). Pengimplementasian konsep ini dipilih karena terbukti dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan seperti penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan [4]. Metode Design Thinking akan digunakan dalam perancangan UI/UX untuk memastikan aplikasi memberikan pengalaman yang intuitif dan nyaman bagi pengguna [5].

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya. Pada penelitian pertama [1] berfokus pada pentingnya evaluasi keterbacaan teks untuk motivasi siswa dalam proses membaca dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa pemahaman yang baik tentang tingkat keterbacaan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam literasi. Penelitian kedua [2] meliputi materi ajar yang autentik dan relevan terhadap keterampilan membaca siswa, dimana dalam penelitian ini menemukan bahwa penggunaan materi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa dapat signifikan meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian [3] berfokus pada masalah UI/UX desain yang buruk dalam perancangan suatu sistem. Penelitian ini menunjukkan bahwa antarmuka pengguna yang tidak optimal sering kali menjadi hambatan utama dalam pemanfaatan teknologi dalam mempengaruhi efisiensi dan kepuasan pengguna terhadap suatu produk. Penelitian ke empat [4] mengeksplorasi konsep *Gestalt* dalam meningkatkan pengalaman pengguna, dimana konsep gestalt memiliki konsep kesatuan dan kesinambungan yang secara signifikan dapat meningkatkan kesal visual dan fungsional produk. Penelitian ke lima [5] menjelaskan bahwa metode design thinking efektif dalam memastikan perancangan prototipe UI/UX desain yang dapat memberikan pengalaman yang intuitif dan nyaman bagi penggunanya. Kekurangan dari metode ini adalah proses implementasi yang membutuhkan waktu dan sumber daya yang cukup, serta memerlukan keterlibatan yang kuat dari tim pengembangnya. Penelitian ke enam [6] menggunakan pendekatan design-thinking di kampus UPI Cibiru untuk membuat aplikasi Happy Class. Aplikasi ini bertujuan memudahkan akses pengguna terhadap informasi kondisi ruang kelas secara real-time. Penelitian ketujuh [7] mengevaluasi fungsionalitas aplikasi Sistem Informasi Pencari Kerja (SIPK) yang dikembangkan oleh Dinas Ketenagakerjaan Kota Medan. Aplikasi ini memfokuskan pada fitur pencarian kerja, pengiriman lamaran, dan pelaporan masalah terkait layanan pencarian kerja. Metode pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS), yang menunjukkan aplikasi ini mencapai skor SUS yang memadai. Penelitian ke delapan [8] menerapkan metode Design Thinking pada prototipe aplikasi Cleanstic. Pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ) menunjukkan hasil learnability 62.5, usability 82.2, dan skor SUS 78.8, dengan hasil pengujian kategori good dan excellent.

Penelitian ini melakukan analisis dan perancangan UI/UX desain pada aplikasi Readability Analyzer dengan tujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dengan mengimplementasikan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX. Penelitian ini penting untuk bidang Teknologi Informasi, khususnya dalam bidang Rekayasa Perangkat Lunak, dan Multimedia karena menawarkan solusi inovatif dalam meningkatkan keterbacaan teks bahasa Inggris melalui desain UI/UX yang efektif [9]. Penelitian ini tidak hanya akan membantu meningkatkan pemahaman membaca mahasiswa dan dosen melalui desain UI/UX, tetapi juga dapat menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi serupa di masa depan [10].

## 2. METODE PENELITIAN

UI/UX Desain yang akan digunakan untuk mendukung penelitian ini yaitu menggunakan metode Design Thinking. Design Thinking adalah metode iteratif yang bertujuan untuk memahami pengguna, menguji hipotesis, dan melihat permasalahan secara berbeda untuk menemukan suatu solusi [11]. Dengan pendekatan yang berorientasi pada solusi, Design Thinking membantu untuk menyelesaikan masalah secara sederhana dan jelas. Tahapan pada metode Design Thinking terdiri dari tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [12]-[8]. Metode perancangan UI/UX desain ini disajikan dalam kerangka kerja sebagaimana yang tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Berikut merupakan penjelasan mengenai tahapan kegiatan dari penelitian yang dilakukan pada Gambar 1:

- 1) Tahapan analisis dan perancangan merupakan tahapan awal dari proses penelitian, dimana peneliti mengimplementasikan konsep *Gestalt* untuk memahami dan menganalisis permasalahan yang dihadapi pengguna serta diperkuat dengan melakukan penyusunan studi literatur yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.
- 2) *Empathize*, pada tahap pertama dalam metode design thinking ini kegiatan dimulai dengan menetapkan tujuan penelitian untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi calon pengguna. Hasil identifikasi ini kemudian dituangkan dalam bentuk *Empathy Map*.
- 3) *Define*, pada tahap kedua peneliti mengolah data yang diperoleh dari tahap *empathize* menjadi *user persona* dan *user journey map*.
- 4) *Ideate*, pada tahap ketiga peneliti melakukan analisis kompetitor, *user flow*, dan *wireflow* untuk menemukan solusi atas masalah yang telah diidentifikasi.

- 5) *Prototype*, pada tahap keempat peneliti memasuki fase eksperimental untuk mengidentifikasi solusi terbaik bagi setiap masalah yang telah diidentifikasi. Ide-ide yang dihasilkan dari tahap ideate kemudian diimplementasikan ke dalam desain prototipe UI/UX.
- 6) *Test*, pada tahap kelima peneliti melakukan pengujian terhadap calon pengguna untuk menilai kelayakan prototipe yang telah dibuat dengan menggunakan *usability testing* dan kuesioner SUS.

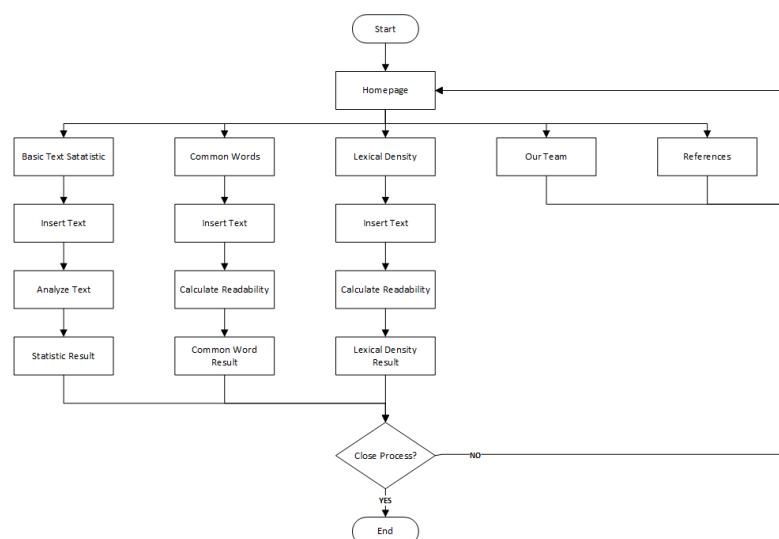
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan prototipe UI/UX desain untuk aplikasi Readability Analyzer berbasis web. Prototipe dari aplikasi ini terdiri dari beberapa halaman, diantaranya:

- 1) *Home Page*  
Menyediakan tampilan awal yang intuitif dan mudah digunakan, membantu pengguna untuk segera memahami fungsi aplikasi.
- 2) *Basic Text Statistic*  
Menyajikan statistik dasar teks, seperti jumlah kata dan kalimat, untuk memberikan gambaran umum tentang teks yang dianalisis.
- 3) *Common Words*  
Menampilkan kata-kata yang paling sering muncul dalam teks, membantu pengguna untuk memahami pola penggunaan kata.
- 4) *Lexical Density*  
Mengukur kepadatan leksikal teks, memberikan informasi tentang kompleksitas dan variasi kosakata yang digunakan.
- 5) *Our Team*  
Memperkenalkan tim pengembang aplikasi, memberikan kredibilitas dan informasi lebih lanjut tentang pengembang kepada pengguna.
- 6) *References*  
Menyediakan daftar referensi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi, membantu pengguna untuk mengetahui sumber informasi yang digunakan dan mempelajari lebih lanjut.

Perancangan *User Flow* merupakan langkah untuk menggambarkan dan memahami perjalanan pengguna saat berinteraksi dengan prototipe yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna (*user requirement*) dan meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) [13]-[14]. Berikut merupakan tampilan *User Flow* dari perancangan UI/UX desain untuk aplikasi Readability Analyzer yang disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. *User Flow*

Adapun deskripsi mengenai prototipe aplikasi Readability Analyzer yang terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi *User Flow*

No.	Halaman Awal	Tindakan Pengguna	Halaman Tujuan
1.	Home	Klik "Basic Text Statistics" di Navbar	Basic Text Statistic
	Home	Klik "Common Words" di Navbar	Common Words
	Home	Klik "Lexical Density" di Navbar	Lexical Density
	Home	Klik "Our Team" di Navbar	Our Team
	Home	Klik "References" di Navbar	References
2.	Basic Text Statistic	Klik "Analyze"	Basic Text Statistic Result
3.	Common Words	Klik "Analyze"	Common Words Result
4.	Lexical Density	Klik "Analyze"	Lexical Density Result
5.	Basic Text Statistic	Klik "Home" di Navbar	Home
6.	Common Words	Klik "Home" di Navbar	Home
7.	Lexical Density	Klik "Home" di Navbar	Home
8.	Our Team	Klik "Home" di Navbar	Home
9.	References	Klik "Home" di Navbar	Home

Pada pengujian prototipe dilakukan dengan menggunakan teknik pengujian *Usability Testing* yang bertujuan untuk memastikan semua fungsi pada prototype berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan [15]-[7]. Hasil pengujian menunjukkan semua halaman berfungsi dengan baik tanpa adanya error. Adapun hasil dari pengujian yang tertera dalam bentuk *Usability Test Plan* pada Tabel 2.

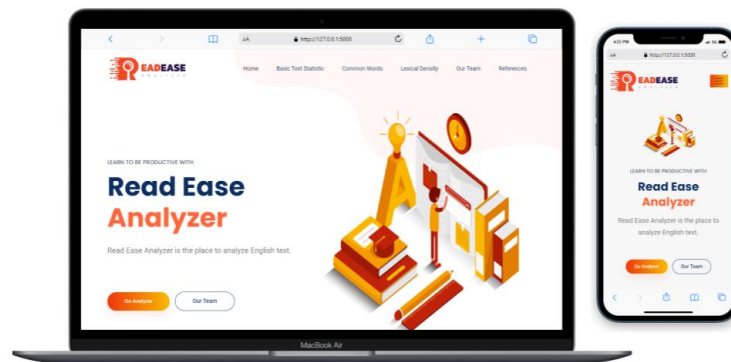
Tabel 2. Usability Test Plan

No	Future	Task	Keterangan
1.	<i>Home Page</i>	- Akses <i>prototype</i> dan navigasi ke halaman utama	- Sukses
		- Cari dan klik bagian yang menjelaskan tujuan utama situs ini	- Sukses
		- Coba akses halaman lain dari menu navigasi utama dan coba kembali ke halaman utama	- Sukses
2.	<i>Basic Text Statistic</i>	- Buka fitur "Basic Text Statistic"	- Sukses
		- Masukkan teks berikut ke dalam input: " <i>The quick brown fox jumps over the lazy dog.</i> "	- Sukses
		- Klik tombol untuk menghitung statistik teks.	- Sukses
		- Catat jumlah kata, karakter, dan kalimat yang ditampilkan.	- Sukses
		- Ulangi proses dengan teks yang lebih panjang, misalnya paragraf dari artikel berita.	- Sukses
3.	<i>Common Words</i>	- Buka fitur "Common Words".	- Sukses
		- Masukkan teks berikut ke dalam input: " <i>To be or not to be, that is the question.</i> "	- Sukses
		- Klik tombol untuk menganalisis kata-kata umum.	- Sukses
		- Identifikasi kata-kata yang paling sering muncul dan berapa kali kata-kata tersebut muncul.	- Sukses
4.	<i>Lexical Density</i>	- Masukkan teks lain yang lebih panjang dan bandingkan hasilnya.	- Sukses
		- Buka fitur "Lexical Density".	- Sukses
		- Masukkan teks berikut ke dalam input: " <i>All the world's a stage, and all the men and women merely players.</i> "	- Sukses
		- Klik tombol untuk menghitung kepadatan leksikal.	- Sukses
		- Catat persentase kepadatan leksikal yang ditampilkan.	- Sukses

	- Coba dengan teks berbeda dan bandingkan hasil kepadatan leksikal.	- Sukses
5. <i>Our Team</i>	- Navigasi ke halaman "Our Team".	- Sukses
	- Identifikasi nama dan peran dari setiap anggota tim yang ditampilkan.	- Sukses
	- Klik pada profil anggota tim untuk melihat detail lebih lanjut.	- Sukses
	- Lihat informasi kontak atau media sosial yang tersedia untuk setiap anggota tim.	- Sukses
6. <i>References</i>	- Navigasi ke halaman "References".	- Sukses
	- Temukan daftar referensi yang digunakan di situs web.	- Sukses
	- Klik pada satu referensi untuk melihat detail lengkapnya.	- Sukses
	- Catat apakah referensi tersebut dapat diakses atau tidak.	- Sukses
	- Periksa apakah referensi tersebut relevan dengan konten situs web.	- Sukses

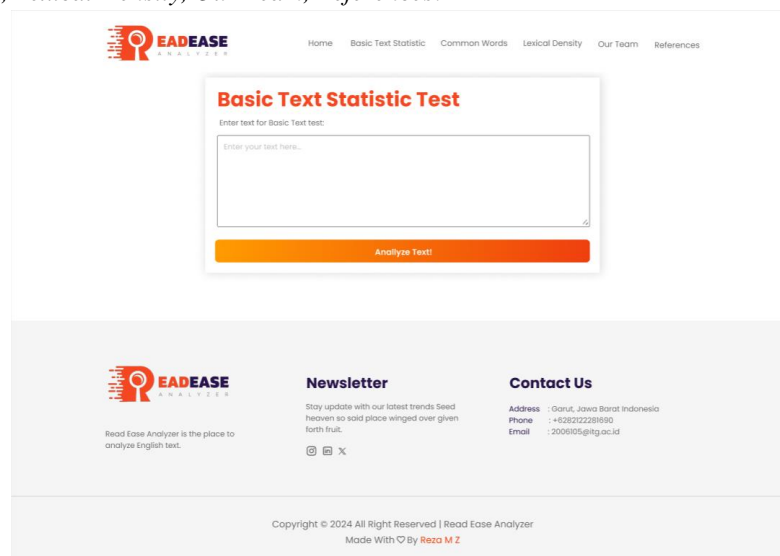
### 3.2 Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada perancangan prototipe untuk aplikasi Readability Analyzer berbasis web dalam memudahkan pengguna pada saat mencari informasi dan menganalisis tingkat kompleksitas suatu teks bahasa Inggris. Dimana sebelumnya, proses analisis teks bahasa Inggris masih dilakukan secara manual dengan proses yang kurang efektif, dan memicu terjadinya *human error* yang tinggi. Berikut ini adalah beberapa tampilan prototipe dari aplikasi Readability Analyzer berbasis web.



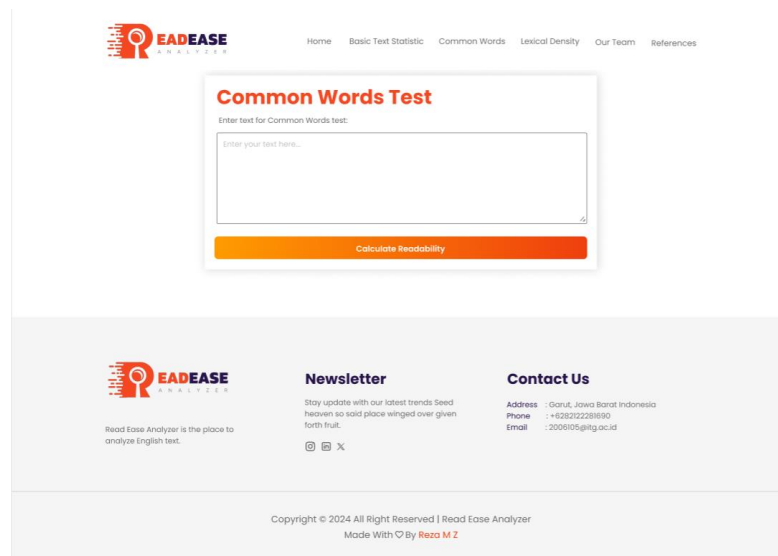
Gambar 2. Tampilan *Homepage*

Terdapat beberapa aktivitas dan informasi yang ada pada gambar 2. Diantaranya menu *Basic Text Statistic*, *Common Words*, *Lexical Density*, *Our Team*, *References*.



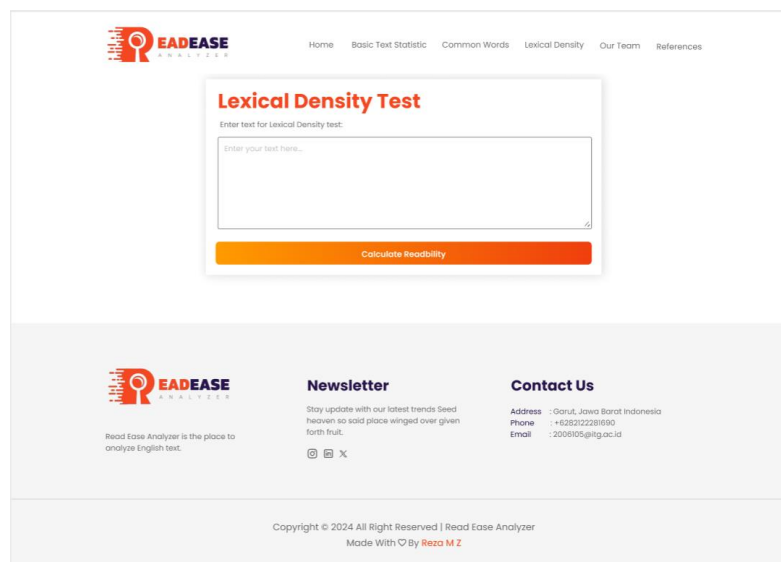
Gambar 3. Tampilan *Basic Text Statistic*

Terdapat beberapa aktivitas yang ada pada gambar 3. Diantaranya tombol untuk *analyze text* yang nantinya akan menyajikan statistik dasar teks, seperti jumlah kata dan kalimat, untuk memberikan gambaran umum tentang teks yang dianalisis



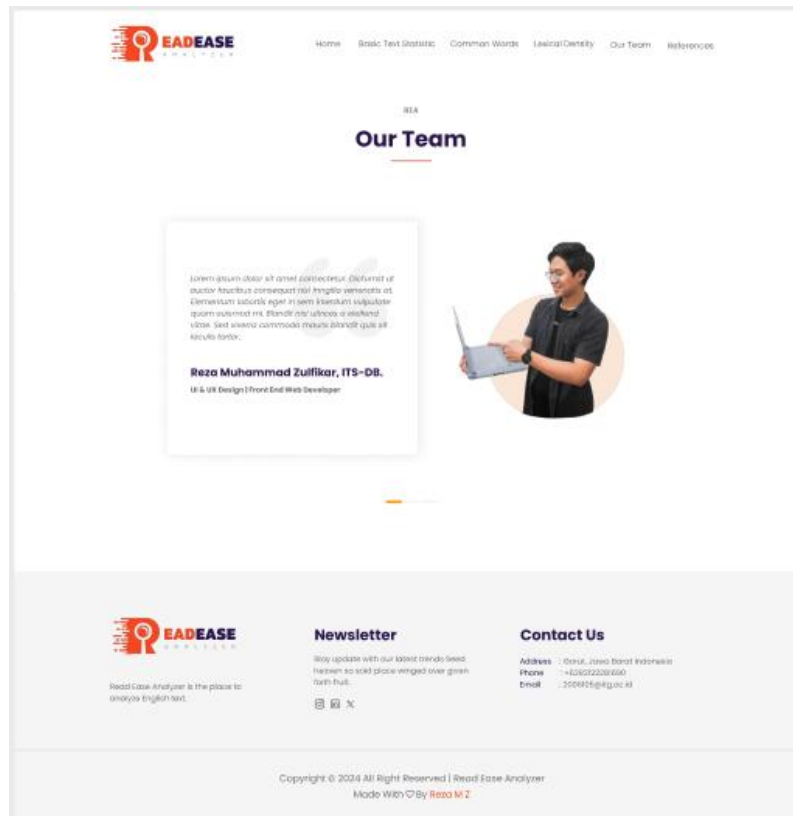
Gambar 4. Tampilan *Common Words*

Terdapat beberapa aktivitas yang ada pada gambar 4. Diantaranya tombol untuk *Calculate Readability* yang nantinya akan menampilkan kata-kata yang paling sering muncul dalam teks, membantu pengguna untuk memahami pola penggunaan kata.



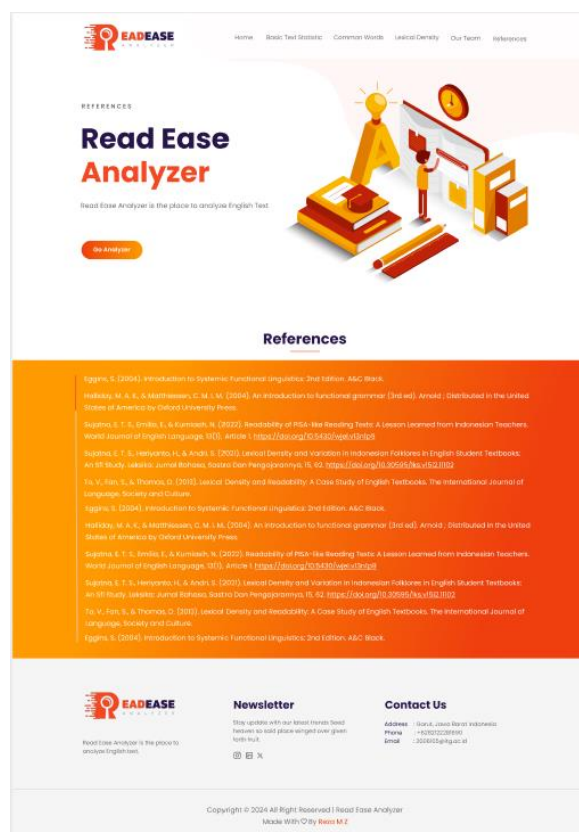
Gambar 5. Tampilan *Lexical Density*

Terdapat beberapa aktivitas yang ada pada gambar 5. Diantaranya tombol untuk *Calculate Readability* yang nantinya akan Mengukur kepadatan leksikal teks, memberikan informasi tentang kompleksitas dan variasi kosakata yang digunakan dalam teks yang sedang dianalisis.



Gambar 6. Tampilan *Our Team*

Terdapat beberapa aktivitas yang ada pada gambar 6. Dimana pengguna dapat memperoleh informasi umum mengenai tim pengembang aplikasi, memberikan kredibilitas dan informasi lebih lanjut tentang pengembang kepada pengguna.



Gambar 7. Tampilan *References*



Terdapat beberapa aktivitas yang ada pada gambar 7. Dimana halaman *references* ini Menyediakan daftar referensi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi yang bertujuan untuk membantu pengguna dalam mengetahui sumber informasi yang digunakan dan mempelajari lebih lanjut.

Proses pemilihan jumlah responden pada penelitian ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh *Nielsen Norman Group*. Menurut *Nielsen Norman Group*, pengujian dengan 5 orang responden sudah dikatakan cukup, karena dapat mengidentifikasi sekitar 80% permasalahan kegunaan pada antarmuka. Hal ini karena sebagian besar masalah kegunaan cenderung terungkap dengan cukup cepat, dan setiap tambahan responden cenderung menemukan masalah yang semakin berkurang jumlahnya. Dengan kata lain, 5 responden sudah cukup untuk mengidentifikasi sebagian besar masalah utama, sehingga memungkinkan tim pengembang untuk melakukan perbaikan yang signifikan dengan sumber daya yang efisien [16]. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, aplikasi ini mendapatkan skor dengan persentase 85,4% yang dikategorikan sebagai predikat *excellent* [17]. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa prototipe rancangan aplikasi *Readability Analyzer* memenuhi kriteria *acceptable*. Adapun hasil dari pengukuran *System Usability Scale (SUS)* yang dapat dilihat pada tabel 3. Berikut.

Tabel 3. Hasil Skor SUS Readability Analyzer

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai
Risma Liyana Ulfa, S.Pd.I., M.Pd.	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37	92.5
Saifurrohman	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	39	97.5
Fauzan Hikmal	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	34	85
Ani Ramadhani	4	3	3	4	3	2	4	2	3	3	31	77.5
Ilham Ahmad Maulana	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	34	85
Sri Deti Handihastuti	4	2	4	4	4	3	3	3	4	3	38	95
Alwan Ardana	3	3	3	2	4	2	4	2	3	4	30	75
Muhamad Faturrahman	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36	90
Shidqi Amirul Haq	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	32	80
M Rizky Giandhani	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	33	82.5
Salya Ilyasa	3	2	4	3	3	2	4	3	4	4	32	80
Asri Indah P	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	34	85
<b>Sus Score</b>											<b>85,4</b>	

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses analisis dan perancangan UI/UX pada aplikasi *Readability Analyzer* menggunakan metode *Design Thinking* dengan tahapan-tahapan seperti *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Aplikasi ini berhasil mencapai skor 85,4% dalam pengukuran menggunakan *System Usability Scale (SUS)* yang menandakan kualitas sangat baik. Hasil akhir dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap proses perancangan aplikasi *Readability Analyzer* yang terdiri dari 6 halaman desain prototipe yaitu, *home page*, *basic text statistic*, *common words*, *lexical density*, *our team*, dan *references* dengan tampilan antarmuka yang ramah pengguna, serta memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan.

Dalam pengembangan penelitian di masa mendatang disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam, termasuk pengembangan fitur seperti fitur untuk mengupload dokumen agar lebih memudahkan pengguna dalam menganalisis teks, fitur administrator untuk manajemen aplikasi, halaman login untuk pengguna dan admin, halaman profil pengguna, serta opsi kustomisasi warna yang dapat disesuaikan. Fitur-

fitur ini diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas aplikasi dan memperbaiki pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## REFERENSI

- [1] A. Yazidi, S. Harapan, K. Bogor, and R. Anggraeni, “Keterbacaan Buku Ajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Pertama (Text Book Readability Of Indonesian Language In Junior High School),” 2022.
- [2] A. Ramadhani, P. W. Handayani, A. A. Pinem, and P. K. Sari, “The Influence of Conversation Skills on Chatbot on Purchase Behavior in E-Commerce,” *Jurnal Manajemen Indonesia*, vol. 23, no. 3, p. 287, Dec. 2023, doi: 10.25124/jmi.v23i3.5304.
- [3] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, “Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi,” 2022.
- [4] P. Kurniawan and S. Rani, “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design,” 2021.
- [5] S. A. R. T. K. Gusti Karnawan, “Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic,” *Jurnal Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, Jan. 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [6] Sari *et al.*, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [7] A. Wiradito, W. Akbar, A. Daulay, and R. A. Putri, “Evaluasi Pengembangan Sistem Informasi Pencari Kerja melalui Aplikasi Siduta di Dinas Ketenaga Kerjaan Kota Medan dengan Metode SUS (System Usability Scale),” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, pp. 9164–9171, 2024.
- [8] G. Karnawan, “Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic,” *Jurnal Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, Jan. 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [9] C. Müller, R. Hochschule, and R. West, “Handbook of Design Thinking,” 2018. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/329310644>
- [10] F. Okmayura, P. Maysaro Simatupang, R. Rahmadani, and A. Putri, “Perancangan Ui / Ux Untuk Aplikasi Bimbingan Belajar (Bijar) Menggunakan Figma Model Design Thinking,” Jan. 2024. Accessed: Feb. 22, 2024. [Online]. Available: <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/eduteach/article/view/6613/2795>
- [11] Fariyanto, Feri Ulum, and Faruk, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [12] M. Ifsyauz Salam, A. Setiawan, P. Sukmasetya, and Mayjen Bambang Soengeng, “Perancangan UI/UX Pada Sistem Perpustakaan dengan Pendekatan Design Thinking,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 5, no. 2, pp. 676–685, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i2.4654.
- [13] J. Rohman, N. A. A. Bashir, J. Ipmawati, and F. F. Laksana, “Permodelan UI/UX Aplikasi Santri Information Management System (SAIMS) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, vol. 7, no. 1, p. 72, Feb. 2023, doi: 10.26798/jiko.v7i1.702.
- [14] Veni Manik, C. Hetty Primasari, Yohanes Priadi Wibisono, and Aloysius Bagas Pradipta Irianto, “Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing,” *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, Mar. 2021, doi: 10.34128/jsi.v7i1.286.
- [15] M. Alfin Arroyan, R. Guntur Utomo, and K. Adi Achmad, “Usability Analysis of Sapa Warga Application Using Usability Testing Method and System Usability Scale (SUS),” 2024.
- [16] Jakob Nielsen, “Berapa Banyak Pengguna Uji dalam Studi Kegunaan?,” Grup Nielsen Norman. Accessed: Jun. 24, 2024. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>

- [17] E. Susilo, "Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) pada Evaluasi Usability," edisusilo.com. Accessed: Mar. 14, 2024. [Online]. Available: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>