

**ANALISIS UI UX FITUR MONITORING PROSES KP
MAHASISWA PADA SISTEM INFORMASI KERJA PRAKTIK
INFORMATIKA UKDW**

Skripsi



oleh

ADRIAN BOBANE

71160031

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

2021

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adrian Bobane
NIM : 71160031
Program studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:


“ANALISIS UI UX FITUR MONITORING PROSES KP MAHASISWA PADA SISTEM INFORMASI KERJA PRAKTIK INFORMATIKA UKDW”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 18 Januari 2022

Yang menyatakan


(Adrian Bobane)
NIM.71160031

**ANALISIS UI UX FITUR MONITORING PROSES KP
MAHASISWA PADA SISTEM INFORMASI KERJA PRAKTIK
INFORMATIKA UKDW**

Skripsi



Diajukan kepada Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Informatika
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai salah satu syarat dalam memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh:

ADRIAN BOBANE

71160031

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

ANALISIS UI UX FITUR MONITORING PROSES KP MAHASISWA PADA SISTEM INFORMASI KERJA PRAKTIK INFORMATIKA UKDW

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan sarjana Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang bersumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 03 Desember 2021



ADRIAN BOBANE

71160031

DUTA WACANA

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : ANALISIS UI UX FITUR MONITORING
PROSES KP MAHASISWA PADA SISTEM
INFORMASI KERJA PRAKTIK
INFORMATIKA UKDW

Nama Mahasiswa : ADRIAN BOBANE

NIM : 71160031

Mata Kuliah : Skripsi (Tugas Akhir)

Kode : TI0366

Semester : Gasal

Tahun Akademik : 2021/2022

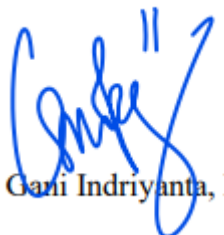
Telah diperiksa dan disetujui di
Yogyakarta,
Pada tanggal 3 Desember 2021

Dosen Pembimbing I


Digitally Signed:
3 Desember 2021
ACC: Pseudonym: Adrian 71160031
Laurentius Kuncoro P.S., S.T., M.Eng.

Laurentius Kuncoro P.S., S.T., M.Eng.

Dosen Pembimbing II


Ir. Gani Indriyanta, M.T.

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS UI UX FITUR MONITORING PROSES KP MAHASISWA PADA SISTEM INFORMASI KERJA PRAKTIK INFORMATIKA UKDW

Oleh: ADRIAN BOBANE / 71160031

Dipertahankan di depan dewan Penguji Skripsi
Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informatika
Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal 15 Desember 2021

Yogyakarta, 17 Januari 2022
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Laurentius Kuncoro Probo Saputra, S.T.,
M.Eng.
2. Gani Indriyanta, Ir. M.T.
3. Matahari Bhakti Nendya, S.Kom., M.T.
4. Prihadi Beny Waluyo, SSi., MT.

Digitaly signed by
13 Januari 2022
ADRIAN BOBANE / 71160031
Laurentius Kuncoro Probo Saputra, S.T., M.Eng.

Digitaly signed by
13 Januari 2022
Gani Indriyanta, Ir. M.T.
Matahari Bhakti Nendya, S.Kom., M.T.

Digitaly signed by
13 Januari 2022
Prihadi Beny Waluyo, SSi., MT.

Dekan

Ketua Program Studi



(Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D.)

(Gloria Virginia, Ph.D)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat serta penyertaan-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan laporan tugas akhir yang berjudul “Analisis UI UX Fitur Monitoring Proses KP Mahasiswa pada Sistem Informasi Kerja Praktik Informatika UKDW”. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang senantiasa membantu, mendorong, serta mengarahkan penulisan laporan tugas akhir ini hingga selesai kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas kekuatan, kesehatan, dan berkat-Nya yang melimpah kepada penulis, sehingga penulis memiliki motivasi dan kemampuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Restyandito, S.Kom., MSIS., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
3. Ibu Gloria Virginia, S.Kom., MAI., Ph.D., selaku Kepala Program Studi Informatika.
4. Bapak Antonius Rachmat C, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Koordinator Skripsi.
5. Bapak Laurentius Kuncoro P.S, S.T., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan bimbingan, motivasi, dan masukkan kepada penulis dalam pengerjaan penelitian ini.
6. Bapak Ir. Gani Indriyanta, M.T., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan bimbingan, motivasi, dan masukkan kepada penulis dalam pengerjaan penelitian ini.
7. Keluarga Penulis yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis baik secara moral maupun materiil sehingga penelitian dan penyusunan laporan tugas akhir dapat berjalan dengan baik.
8. Teman-teman seangkatan yang saling dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir.

INTISARI

Sistem informasi kerja praktik informatika (SIKAPI) sebelumnya sudah dibuat sebagai proyek informatika atas kebutuhan informasi kerja praktik dan sudah dikembangkan dari segi fitur dan antarmuka berdasarkan saran rekap kebutuhan dari penelitian sebelumnya. Sistem ini memiliki fitur *monitoring* yang belum pernah dianalisis mengenai bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan sistem, bagaimana pendapat pengguna mengenai antarmuka dan apakah sistem ini dapat digunakan dengan baik.

Penelitian ini menerapkan metode *User Centered Design* untuk menganalisis fitur *monitoring* pada situs web SIKAPI yang menggunakan 3 aspek untuk mengukur tingkat *usability* yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan. Pengukuran efektivitas digunakan untuk mengukur tingkat penyelesaian tugas, pengukuran efisiensi digunakan untuk menghitung waktu pada tugas, dan pengukuran tingkat kepuasan pengguna menggunakan *System usability Scale* (SUS).

Berdasarkan hasil pengujian tahap kedua diperoleh nilai efektivitas, efisiensi dan kepuasan yang meningkat dari hasil pada tahap kesatu. Hasil efektivitas pada mahasiswa meningkat dari 98,15 menjadi 100, pada dosen dari 95,24 menjadi 100 dan pada koordinator dari 92 menjadi 100. Hasil efisiensi pada mahasiswa meningkat dari 97,4 menjadi 100, pada dosen dari 91,37 menjadi 100 dan pada koordinator dari 75 menjadi 100. Hasil kepuasan pada mahasiswa meningkat dari 87,5 menjadi 93,3, pada dosen dari 78,21 menjadi 84,29 dan pada koordinator dari 87,5 menjadi 95. Kesimpulannya, fitur *monitoring* proses KP mahasiswa pada sistem informasi kerja praktik informatika ini dapat dikatakan *usable* karena dapat menampilkan informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mempermudah mahasiswa, dosen, dan koordinator dalam pelaksanaan kerja praktik.

Kata kunci: *User Centered Design*, Kerja Praktik, *Usability Testing*, *System Usability Scale*, Analisis Situs Web.

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
INTISARI.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB 2	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 User Interface (UI).....	8
2.2.2 User Experience (UX).....	8
2.2.3 Sistem Informasi	8
2.2.4 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).....	9
2.2.5 Usability.....	9
2.2.6 User Centered Design (UCD)	11
2.2.7 System Usability Scale (SUS).....	12

BAB 3	14
METODE DAN PERANCANGAN.....	14
3.1 Analisis Kebutuhan Penelitian.....	14
3.2 Alur Metode Penelitian.....	15
3.3 Responden	16
3.3.1 Mahasiswa dan Dosen Informatika.....	16
3.3.2 Koordinator Kerja Praktik.....	17
3.4 Teknik Pengumpulan Data	17
3.4.1 Menjawab Pertanyaan Umum (Mahasiswa)	18
3.4.2 Observasi	18
3.4.3 Skenario Tugas (Mahasiswa, Dosen dan Koordinator).....	19
3.4.4 Kuesioner SUS (Mahasiswa, Dosen dan Koordinator).....	22
3.4.5 Wawancara (Dosen Prodi Informatika)	23
3.5 Teknik Perhitungan Data	23
3.5.1 Perhitungan Efektivitas.....	24
3.5.2 Perhitungan Efisiensi	24
3.5.3 Perhitungan Kepuasan Pengguna.....	26
3.6 Analisis Hasil Pengujian Sistem Tahap I.....	27
3.6.1 Analisis Efektivitas Pengujian Tahap I.....	27
3.6.2 Analisis Efisiensi Pengujian Tahap I.....	30
3.6.3 Analisis Kepuasan Pengujian Tahap I.....	33
3.7 Evaluasi dan Menentukan Kebutuhan Pengguna.....	36
BAB 4	39
ANALISIS DAN IMPLEMENTASI SISTEM.....	39
4.1 Tampilan Antarmuka Halaman Mahasiswa.....	39
4.2 Tampilan Antarmuka Halaman Dosen.....	43
4.3 Tampilan Antarmuka Halaman Koordinator	46
4.4 Analisis Hasil Pengujian Sistem Tahap II.....	50
4.4.1 Analisis Efektivitas Pengujian Tahap II.....	51

4.4.2 Analisis Efisiensi Pengujian Tahap II	53
4.4.3 Analisis Kepuasan Pengujian Tahap II	55
BAB 5	61
KESIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	1
LAMPIRAN A	2
LAMPIRAN B	4
LAMPIRAN C	5
LAMPIRAN D	9
LAMPIRAN E	13
LAMPIRAN F	17
LAMPIRAN G	21
LAMPIRAN H	25
LAMPIRAN I	29
LAMPIRAN J	32
LAMPIRAN K	34
LAMPIRAN L	36
LAMPIRAN M	38
LAMPIRAN N	39
LAMPIRAN O	41
LAMPIRAN P	43
LAMPIRAN Q	45
LAMPIRAN R	47
LAMPIRAN S	50
LAMPIRAN T	53
LAMPIRAN U	55
LAMPIRAN V	57
LAMPIRAN W	58
LAMPIRAN X	63
LAMPIRAN Y	65

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, peran teknologi internet dirasakan semakin penting karena banyak memberikan manfaat bagi pengguna. Internet telah menjadi salah satu kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam pertukaran informasi, salah satunya di dunia pendidikan tinggi. Dalam memudahkan kita melakukan aktivitas terdata dalam berbagai kegiatan akademis, program studi informatika Universitas Kristen Duta Wacana adalah salah satu program studi yang memanfaatkan teknologi internet dalam sistem informasi kerja praktik informatika (SIKAPI).

Pemanfaatan internet tidak terlepas dari keberadaan sebuah web, tempat di mana informasi yang dibutuhkan oleh pengguna berada. Untuk menarik perhatian pengunjung, sebuah web seharusnya memiliki tampilan yang menarik, komunikatif dan *user friendly*. Menurut (Permana, 2012), *website* merupakan serangkaian halaman yang menampilkan data teks, gambar, animasi, suara, atau video yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian halaman yang saling terhubung dengan jaringan.

Prodi informatika UKDW memanfaatkan teknologi internet dengan menyediakan layanan *website* sistem informasi kerja praktik informatika (SIKAPI). Dengan adanya layanan *website* tersebut mahasiswa tidak lagi harus datang ke kampus untuk mendapatkan informasi dan mengumpulkan berkas terkait kerja praktik melainkan hanya menggunakan laptop atau ponsel pintar (*smart-phone*) yang dimiliki.

User experience adalah sikap, tingkah laku dan emosi pengguna saat menggunakan suatu produk, sistem atau jasa melibatkan persepsi individu yang berkaitan dengan manfaat yang dirasakan, dan kemudahan yang didapat.

Desain *user interface* dan *user experience* yang baik pada sebuah *website* akan membuat pengguna ingin berlama-lama pada *website* tersebut. Tapi sebaliknya, jika desain *user interface* buruk pada sebuah situs web akan mempengaruhi pengalaman pengguna dan bisa membuat pengguna pergi meninggalkan situs web tersebut. *User Interface* memiliki peran penting terhadap sistem aplikasi maupun *website*, karena hampir semua aplikasi maupun *website* memiliki antarmuka pengguna, tampilan antarmuka yang buruk membuat frustrasi bagi pengguna dan akan mempengaruhi produktivitas *website* tersebut (Nugraheny, 2016).

Sistem informasi kerja praktik informatika (SIKAPI) sebelumnya sudah dibuat sebagai proyek prodi informatika atas kebutuhan informasi kerja praktik dan sudah dikembangkan dari segi fitur dan antarmuka berdasarkan saran rekap kebutuhan dari penelitian (Meinawati, 2019). Sistem ini memiliki fitur *monitoring* yang belum pernah dianalisis mengenai bagaimana pengalaman pengguna saat menggunakan sistem, bagaimana pendapat pengguna mengenai antarmuka dan apakah sistem ini dapat digunakan dengan baik.

Oleh sebab itu untuk menguatkan penelitian ini, dilakukannya analisis *user interface* dan *user experience* terhadap fitur *monitoring* pada *website* sistem informasi kerja praktik informatika. Responden yang akan digunakan merupakan mahasiswa yang melaksanakan kerja praktik pada tahun ajaran 2020/2021, dosen prodi Informatika dan koordinator kerja praktik prodi Informatika dengan menggunakan metode UCD (*user centered design*), sehingga hasil dari penelitian ini dapat diketahui hasil analisis dari fitur *monitoring* pada *website* SIKAPI sebagai acuan pengembangan selanjutnya yang lebih baik lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu bagaimana memanfaatkan hasil dari

analisis *user experience* dan *user interface* fitur *monitoring* pada *website* SIKAPI agar menjadikan sistem ini *usable*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya sampai ke tahap analisis fitur *monitoring*, tidak sampai pada tahap perawatan (*maintanance*).
2. Sistem hanya berbasis *website*.
3. Sistem ini hanya digunakan pada prodi informatika UKDW.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Tujuan

Tujuan dari penelitian yaitu melakukan analisis *user interface* dan *user experience* fitur *monitoring* pada situs web sistem informasi kerja praktik informatika dari sisi antarmuka menggunakan metode *User Centered Design*.

2. Manfaat

Didapatkan hasil dari analisis yaitu memperoleh informasi, mempermudah proses pengelolaan, mempermudah *monitoring*, dan pelaksanaan kerja praktik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu memberikan kemudahan pada mahasiswa, dosen, dan koordinator kerja praktik saat menggunakan *website* SIKAPI tidak memiliki gangguan dan memiliki antarmuka yang sesuai kebutuhan kerja praktik.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan seperti pengumpulan data, dari data yang sudah terkumpul selanjutnya akan dilakukan analisis dan usulan perbaikan sampai pada bagian akhir memperoleh kesimpulan. Tahapan penelitian seperti yang tertulis di bawah ini:

1. Studi Pustaka

Mencari data dari sumber pustaka yang berhubungan dengan penelitian penelitian *usability*, desain antarmuka, *website* kerja praktik, metode *User Centered Design* (UCD).

2. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi langsung, memberikan skenario tugas (*task scenario*), dan pemberian kuesioner online SUS (*System Usability Scale*) pada responden.

3. Perhitungan Data

Melakukan evaluasi terhadap desain tampilan antarmuka fitur *monitoring* situs web sistem informasi kerja praktik informatika UKDW dengan melakukan perhitungan jumlah *task scenario* yang berhasil diselesaikan (*success rate*), menghitung efisiensi waktu pengerjaan skenario tugas, menghitung skor kuesioner untuk mengetahui kepuasan pengguna dan menghitung hasil analisis menggunakan *combine matriks*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir terdiri dari 5 BAB yang berisi sebagai berikut:

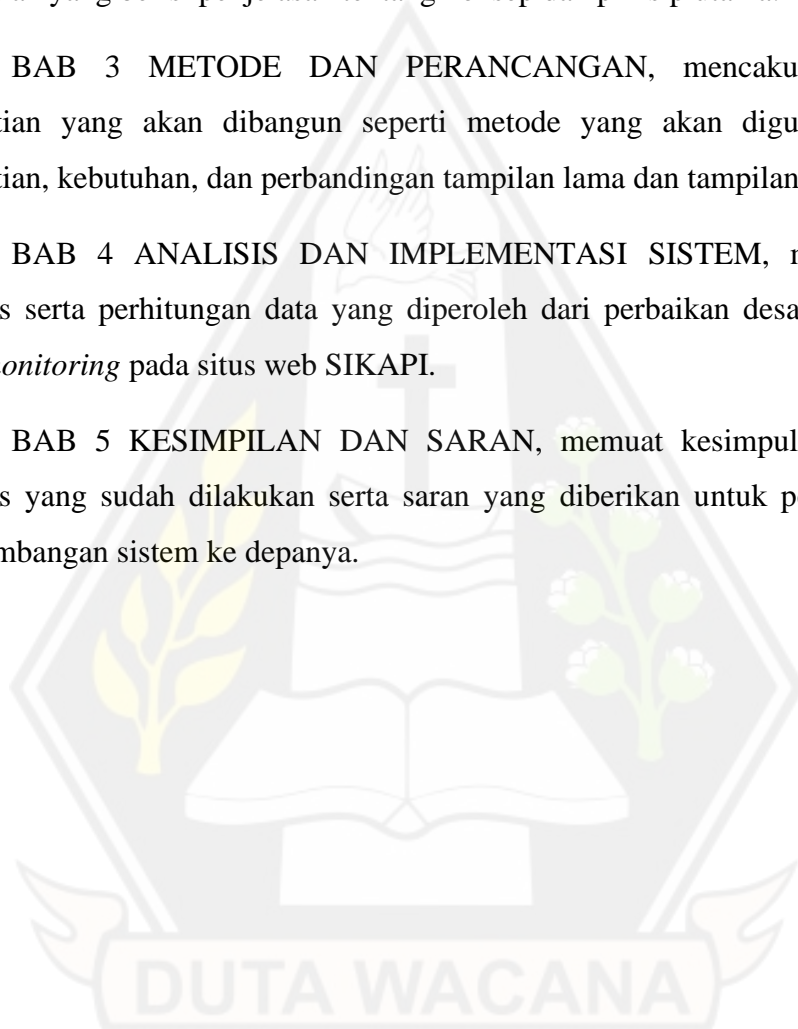
BAB 1 PENDAHULUAN, menjelaskan gambaran tentang penelitian yang akan dilakukan pada bagian latar belakang permasalahan, perumusan masalah batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Gambaran penelitian menjelaskan permasalahan yang terjadi, pentingnya penelitian ini, dan tujuan dari penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA, terbagi menjadi dua bagian yaitu tinjauan pustaka dan landasan teori yang berisi artikel ilmiah (jurnal) dan teori-teori yang digunakan untuk memperkuat penelitian. Tinjauan pustaka berisi jurnal yang diambil dari berbagai sumber pustaka yang digunakan sebagai penguat teori dalam penelitian. Landasan teori diperlukan untuk memecahkan masalah dalam penelitian yang berisi penjelasan tentang konsep dan prinsip utama.

BAB 3 METODE DAN PERANCANGAN, mencakup rancangan penelitian yang akan dibangun seperti metode yang akan digunakan dalam penelitian, kebutuhan, dan perbandingan tampilan lama dan tampilan baru.

BAB 4 ANALISIS DAN IMPLEMENTASI SISTEM, memuat hasil analisis serta perhitungan data yang diperoleh dari perbaikan desain antarmuka fitur *monitoring* pada situs web SIKAPI.

BAB 5 KESIMPILAN DAN SARAN, memuat kesimpulan dari hasil analisis yang sudah dilakukan serta saran yang diberikan untuk perbaikan atau pengembangan sistem ke depannya.



BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dari analisis UI UX fitur *monitoring* proses KP mahasiswa pada sistem informasi kerja praktik informatika UKDW dengan menggunakan metode *User Centered Design* terhadap 30 responden mahasiswa, 7 responden dosen dan 1 responden koordinator dengan melakukan pengerjaan *task scenario* pada dua tahap pengujian. Pada pengujian tahap kedua memperoleh hasil nilai pengukuran efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna yang meningkat dari hasil pada tahap kesatu. Hasil efektivitas pada mahasiswa meningkat dari 98,15 menjadi 100, pada dosen dari 95,24 menjadi 100 dan pada koordinator dari 92 menjadi 100. Hasil efisiensi pada mahasiswa meningkat dari 97,4 menjadi 100, pada dosen dari 91,37 menjadi 100 dan pada koordinator dari 75 menjadi 100. Hasil kepuasan pada mahasiswa meningkat dari 87,5 menjadi 93,3, pada dosen dari 78,21 menjadi 84,29 dan pada koordinator dari 87,5 menjadi 95.

Berdasarkan hasil analisis pada tahap pengujian dapat ditarik kesimpulan bahwa fitur *monitoring* proses KP mahasiswa pada sistem informasi kerja praktik informatika (SIKAPI) ini dapat dikatakan *usable* karena dapat menampilkan informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mempermudah mahasiswa, dosen, dan koordinator dalam pelaksanaan kerja praktik.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan, penulis memiliki beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Memperbanyak jumlah responden dosen ketika melaksanakan pengujian
2. Sistem keamanan yang belum mumpuni sehingga kontribusi positif dari beberapa pihak sangat diharapkan dalam pengembangan sistem.

3. Mengembangkan sistem sesuai dengan rekap kebutuhan responden dari segi fitur yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, K. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Arhippainen, L. (2003, Agustus 9-12). Capturing User Experience for Product Design. *IRIS 26: 26th Information System Research Seminar in Scandinavia*.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2004). *Human Computer Interaction*. Pearson Education Limited.
- Fanani, L., Ananta, M. T., & Brata, K. C. (2018). Penerapan User Centered Design dalam Pengembangan Aplikasi Pencarian Gedung Berbasis Android. *Cybernetics*, 225-233.
- Febrianto, W. A., Putra, W. H., & Perdanakusuma, A. R. (2019). analisis pengalaman pengguna aplikasi sistem informasi puskesmas paperless menggunakan metode usability testing dan user experience questionnaire(UEQ) (studi kasus: puskesmas tarik kabupaten sidoarjo). *pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer*, 6099-6106.
- Galitz, W. O. (2002). *The Essential Guide to User Interface Design Second Edition*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Gunawan, M. I., Rokhmawati, R. I., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi dan perbaikan antarmuka pengguna menggunakan pendekatan user centered design (UCD) dan card sorting (studi kasus: website awake project malang). *pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer*, 4835-4845.
- Hawi, F. N., Ramdani, F., & Rkhmawati, R. I. (2018). evaluasi tampilan antarmuka QGIS dan ArcGIS menggunakan pendekatan user-centered design (UCD): studi kasus fungsi geoprocessing tools. *pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer*, 2850-2857.
- Lewis, J., & Sauro, J. (2020, Mei 26). *User Centered Design and Design Thinking*. Diambil kembali dari Measuringu: <https://measuringu.com/ucd-and-design-thinking/>
- Meinawati, F. (2019). *analisis user interface dan user experience pada sistem informasi kerja praktik informatika ukdw*. Yogyakarta: ePrints UKDW.
- Nielsen, J. (2000, Maret 18). *Why You Only Need to test with 5 Users*. Diambil kembali dari Nielsen Norman group: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Nugraheny, D. (2016). *Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta*. Yogyakarta: Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Kedirgantaraan (SENATIK).
- Permana. (2012). *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Dosen*. Bandung: Skripsi pada FPMIPA UPI Bandung.
- Pressman, R. S. (2010). *Pendekatan Praktisi Rekasaya*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Teknosi*, 269-278.

- Sauro, & Lewis. (2012). *Quantifying the User Experience*. Elsevier Inc.
- Sauro, J. (2011, Februari 2). *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)*. Diambil kembali dari Measuringu: <https://measuringu.com/sus/>
- Sauro, J., & Kindlund, E. (2005, 11 25). *WORD template for HCI International 2003 papers*. Diambil kembali dari measuringu.com: https://www.measuringu.com/papers/hcii2005task_times.pdf
- Suratno, T. (2016). Analisis Penentu Antarmuka Terbaik Berdasarkan Eye Tracking pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi: Seri Sains*, 64-68.
- Tullis, & Albert. (2013). *Measuring the User Experience*. Elsevier Inc.

