

**PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTERN UNTUK KATALOG  
OBJEK BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS MOBILE**

Skripsi



oleh  
**RISTRI KRISNUGRAHENI**  
**72180204**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2022

**PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTERN UNTUK KATALOG  
OBJEK BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS MOBILE**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh

**RISTRI KRISNUGRAHENI**  
**72180204**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI  
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2022**

**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 : Ristri Krisnugraheni  
NIM : 72180204  
Program studi : Sistem Informasi  
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:

**PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTERN UNTUK KATALOG  
OBJEK BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS MOBILE**

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 : 17 Agustus 2022

Yang menyatakan



(Ristri Krisnugraheni)

NIM.72180204

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTERN UNTUK KATALOG  
OBJEK BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS MOBILE**

Oleh: RISTRIS KRISNUGRAHENI / 72180204

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Komputer  
pada tanggal 15 Agustus 2022

Yogyakarta, 17 Agustus 2022

Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. UMI PROBOYEKTI, S.Kom., M.LIS.
2. ARGO WIBOWO, ST., MT.
3. HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., MT
4. BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.

Dekan

Ketua Program Studi



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

( Drs. JONG JEKSIANG, M.Sc.)

cc=Budi Susanto, o=Universitas  
Kristen Duta Wacana,  
ou=Fakultas Teknologi Informasi,  
email=budus@kristendw.ac.id,  
c=ID  
Pengesahan Skripsi Ristri  
2022.08.18 19:26:22 +07'00'

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN  
PATTERN UNTUK KATALOG OBJEK BUDAYA  
PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS MOBILE

Nama Mahasiswa : RISTRI KRISNUGRAHENI

N I M : 72180204

Matakuliah : Skripsi

Kode : SI4046

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2021/2022

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 5 Agustus 2022

Dosen Pembimbing I



UMI PROBOYEKTI, S.Kom., MLIS.

Dosen Pembimbing II  
Pendadaran



2022.08.08  
12:44:48  
+07'00'

ARGO WIBOWO, ST., MT.

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **PENERAPAN USER INTERFACE DESIGN PATTERN UNTUK KATALOG OBJEK BUDAYA PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS MOBILE**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber 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 kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 19 Agustus 2022



**RISTRI KRISNUGRAHENI**

72180204

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kasih karuniaNya yang luar biasa kepada penulis sehingga penelitian tugas akhir dengan judul “Penerapan *User Interface Design Pattern* untuk Katalog Objek Budaya Permainan Tradisional Berbasis *Mobile*” dapat terselesaikan dengan baik. Penelitian tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan mahasiswa pada Program Sarjana (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Universitas Kritis Duta Wacana.

Penulis menyadari bahwa proses dalam penelitian tugas akhir ini tidak dapat menyelesaikannya tanpa adanya dukungan, bimbingan dan bimbingan dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan puji syukur dan terimakasih sebesar -besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, atas kasih karunia dan berkatNya yang luar biasa yang diberikan oleh penulis.
2. Kedua orang tua dan adik tercinta, yang selalu mendampingi, memberikan energi positif, doa, semangat dan sukacita sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik
3. Ibu Umi Proboyekti, S.Kom., MLIS, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan ide penelitian skripsi, waktu, tenaga dan serta ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis sehingga penelitian skripsi dapat diselesaikan dengan baik.
4. Bapak Argo Wibowo, S.T., MT, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, tenaga dan arahan sehingga penelitian skripsi dapat terselesaikan.
5. Rekan kerja LPP Agro Nusantara Yogyakarta, Pak Teguh, Mbak Esti, Mbak Dian, dan Mas Alex yang selalu memberikan dorongan semangat dan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.

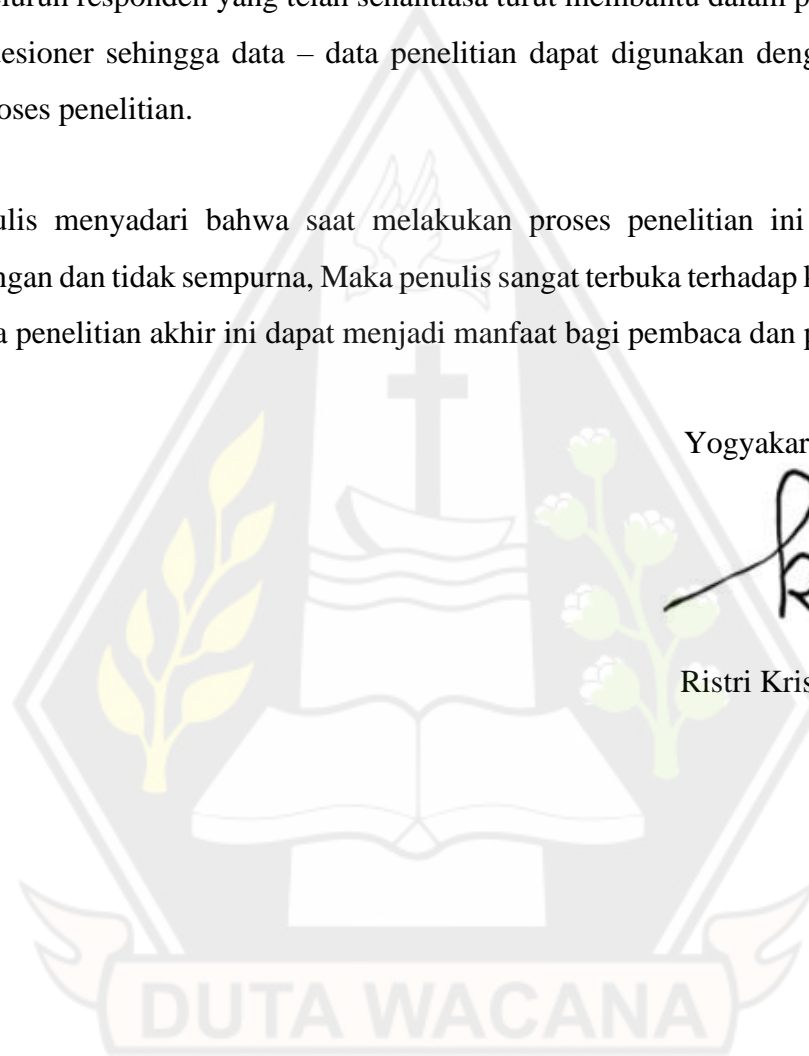
6. Louis Haga Alnoveus Halawa, terimakasih untuk segala bentuk bantuan dalam mencari responden, menganalisa data dan menemani mengerjakan skripsi.
7. Teman – teman seperjuangan skripsi, Elza Miyori Toding Rante, Nathanna Illene H, Nadila Kalawa, Riani B, dan Yudita S yang selalu membantu dan memberikan semangat pada saat proses penyusunan skripsi.
8. Seluruh responden yang telah senantiasa turut membantu dalam proses pengisian kuesioner sehingga data – data penelitian dapat digunakan dengan baik dalam proses penelitian.

Penulis menyadari bahwa saat melakukan proses penelitian ini masih banyak kekurangan dan tidak sempurna, Maka penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran. Semoga penelitian akhir ini dapat menjadi manfaat bagi pembaca dan pihak terkait.

Yogyakarta, 22 Juli 2022



Ristri Krisnugraheni





## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT.....	x
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Spefikasi Sistem .....	2
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 User Interface .....	7
2.3 Design Pattern .....	13
2.4 <i>Information Architecture (IA)</i> .....	16
2.5 <i>Mobile User Interface</i> .....	18
2.6 Survei.....	18
2.7 Wawancara .....	19
2.8 Design Thinking.....	19
2.9 User Experience Questioner (UEQ).....	21
2.10 <i>Usability Testing</i> .....	24
<b>BAB 3 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>27</b>
3.1 Metodologi Penelitian .....	27
3.2 Website Alunalun.info .....	28
3.3 Tahap <i>Empathize</i> (Pengambilan data) .....	28
3.3.1 Survei .....	28
3.3.2 Wawancara.....	40
3.4 Tahap <i>Define</i> (Analisa Kebutuhan Pengguna) .....	42

3.4.1	<i>Pain Point User</i> .....	43
3.4.2	<i>How Might We</i> .....	43
3.5	Tahap <i>Ideate</i> (Ide Permasalahan Kebutuhan) .....	44
3.5.1	<i>Brainstorming</i> .....	44
3.5.2	<i>Information Architecture (IA)</i> .....	46
3.5.3	<i>User Flow</i> .....	46
3.6	Tahap <i>Prototype</i> (Perancangan) .....	48
3.6.1	Alur Diagram Perancangan ( <i>prototype</i> ) .....	48
3.6.2	<i>Pola Grid</i> .....	49
3.6.3	<i>Pola Hierarchy</i> .....	55
3.6.4	<i>Pola Sequential</i> .....	61
3.6.5	<i>Pola Komposit</i> .....	67
3.7	Tahap <i>Testing</i> (Pengujian) .....	75
<b>BAB 4 PENERAPAN DAN ANALISA SISTEM</b> .....		<b>77</b>
4.1	Analisa Hasil UEQ .....	78
4.1.1	Hasil UEQ <i>Pola Grid</i> .....	81
4.1.2	Hasil UEQ <i>Pola Hierarchy</i> .....	97
4.1.3	Hasil UEQ <i>Pola Sequential</i> .....	115
4.1.4	Hasil UEQ <i>Pola Composite</i> .....	133
4.1.5	Perbandingan Hasil dari ke 4 Pola Desain .....	150
4.2	Penerapan <i>Prototype User Interface</i> .....	151
4.3	Hasil <i>Usability Testing</i> .....	155
4.3.1	Hasil <i>Usability Testing</i> .....	156
4.3.2	Perbandingan Hasil <i>Usability Testing</i> .....	187
4.5	Kelebihan dan Kekurangan Penelitian.....	190
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....		<b>191</b>
5.1	<b>Kesimpulan</b> .....	<b>191</b>
5.2	<b>Saran</b> .....	<b>191</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>192</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>194</b>
A.	<b>Data Responden</b> .....	<b>194</b>
B.	<b>Kartu Konsultasi</b> .....	<b>196</b>
C.	<b>Form Bukti Revisi</b> .....	<b>199</b>

## ABSTRAK

Tim penelitian alun-alun merupakan penelitian yang berfokus pada penelitian pengembangan model untuk beberapa objek budaya Indonesia. penelitian ini akan menghasilkan model berbasis semantic web yang menekankan pada relasi objek budaya. Fokus pada penelitian ini adalah menerapkan pola desain untuk katalog objek budaya permainan tradisional, yang dapat digunakan oleh target pengguna. Metode penelitian yang digunakan *design thinking* yang berfokus pada pengambilan user konteks. Pola desain yang diterapkan terdapat 4 pola desain yaitu pola *grid*, pola *hierarchy*, pola *sequential* dan pola *composite*.

Perancangan pola desain dibangun dengan *figma* dan dilakukan pengujian menggunakan UEQ. Hasil pengujian UEQ (*User Experience Questionarre*) yang telah mengumpulkan sebanyak 50 responden. Hasil pengujian perbandingan 4 pola desain bahwa pola desain yang memiliki nilai unggul adalah pola *grid*. Hasil rata – rata aspek daya tarik (*attractiveness*) 1,80, kejelasan (*perspicuity*) 1,87, efisiensi (*efficiency*) 1,65, ketepatan (*dependability*) 1,55, dan stimulasi (*stimulation*) 1,62 dengan konversi kategori hasilnya adalah baik (*good*). Sedangkan aspek kebaruan (*novelty*) 1,00. Maka peneliti dapat merekomendasikan kepada tim penelitian alun – alun bahwa pola desain yang tepat adalah pola *grid*, dapat diterapkan dalam katalog objek budaya permainan tradisional. Setelah menentukan pola desain yang tepat maka dilanjutkan dengan pengujian menggunakan *usability testing* untuk pola *grid*. Bertujuan untuk mengukur tingkat tugas yang diberikan, Hasil yang diperoleh menunjukkan skor 92.

## ABSTRACT

*The Alun-Alun research team is a research team that focuses on model development research for several Indonesian cultural objects. This research will produce a semantic web-based model that emphasizes the relation of cultural objects. The focus of this research is to apply design patterns to a catalog of traditional game culture objects, which can be used by target users. The research method used is design thinking which focuses on taking the user context. There are 4 design patterns applied, namely the grid pattern, the hierarchy pattern, the sequential pattern, and the composite pattern.*

*The design pattern was built using Figma and tested using UEQ. The results of the UEQ (User Experience Questionnaire) test which has collected as many as 50 respondents. The results of the comparison test of 4 design patterns that the design pattern that has superior value is the grid pattern. The average results of the attractiveness aspect are 1.80, the perspicuity is 1.87, the efficiency is 1.65, the precision is 1.55, and the stimulation is 1.62 with the result category conversion. is good (good). While the novelty aspect is 1.00. Then the researcher can recommend to the Alun-Alun research team that the right design pattern is a grid pattern, it can be applied in the traditional game culture object catalog. Aims to measure the level of the task given, the results obtained show a score of 92.*

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki warisan budaya tradisional yang tidak ternilai dan menjadi sebuah ciri khas bangsa Indonesia. Warisan budaya tradisional tersebut yaitu permainan tradisional, permainan tradisional merupakan sebuah aset negara yang harus dilestarikan dan dibudidayakan, agar permainan tradisional tidak cepat menghilang begitu saja. Permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat dalam saat memainkannya yaitu untuk melatih kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan dan keluasan wawasan, dengan seiring kemajuan zaman dan teknologi permainan tradisional mulai sedikit demi sedikit dilupakan untuk mencegah hal tersebut terjadi, maka tim penelitian alun alun berupaya untuk memberikan informasi seputar permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk digital teknologi.

Tim penelitian alun alun merupakan penelitian yang didanai oleh dana pribadi pada tahun 2019, RISTEKDIKTI pada tahun 2018 dan LPPM UKDW pada tahun 2019. Pada penelitian ini berfokus pada penelitian pengembangan model untuk beberapa objek budaya Indonesia, antara lain seperti Batik, Rumah, Candi, Makanan Tradisional, Upacara, Pakaian dan Sastra. Sehingga dari penelitian ini akan menghasilkan model berbasis semantic web yang menekankan pada relasi objek budaya, penelitian ini dibentuk oleh Ibu Gloria Virginia, Bapak Budi Susanto, Ibu Umi Proboyekti yang merupakan Dosen FTI UKDW dan Mahasiswa tingkat akhir FTI UKDW.

Pada kesempatan ini penulis akan melakukan penelitian terhadap penerapan user interface design pattern yang berfokus pada katalog objek budaya permainan tradisional berbasis *mobile*, yang dimana akan menganalisis beberapa pola desain terkhusus pola desain yang diterapkan pada basis *mobile*, dari analisis tersebut akan menghasilkan keputusan pola yang tepat, yang nantinya akan diimplementasikan

kedalam tampilan antarmuka berbasis *mobile*, sehingga hasil dari penelitian tersebut dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat dalam latar belakang adalah membuat katalog informasi objek permainan tradisional yang dapat disajikan dengan pola desain yang tepat sehingga dapat diterima oleh target pengguna.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Fokus pengambilan data untuk penelitian ini yaitu data permainan tradisional pada portal *alunalun.info* pengambilan data terkait pengalaman pengguna dan pengambilan data lewat sumber lainnya.
- b. Penelitian ini melakukan perancangan, analisa dan testing untuk penerapan *user interface design pattern* berbasis *mobile*
- c. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*.
- d. Keluaran yang akan dihasilkan adalah *prototype* yang menampilkan katalog objek permainan tradisional yang lebih responsive dan memudahkan dalam pencarian informasi permainan tradisional yang dilakukan pengguna.

## 1.4 Spefikasi Sistem

### 1.4.1. Spesifikasi sistem /aplikasi

- a. Aplikasi dapat menyajikan informasi terkait objek permainan tradisional yang terdapat di Indonesia
- b. Aplikasi dapat menyajikan informasi berdasarkan kategori permainan tradisional

### 1.4.2. Spesifikasi perangkat lunak

- a. Sistem Operasi Windows 10 Home Single Language 64-bit version 21H2
- b. Figma sebagai perancangan *prototype*
- c. Maze.design sebagai alat *usability testing*

- d. Browser (Google Chrome)
- 1.4.3. Spesifikasi perangkat keras
- a. Intel(R) Core (TM) i3-7020U CPU @ 2.30GHz 2.30 GHz
  - b. RAM 4.00 GB
  - c. SSD 518GB
- 1.4.4. Spesifikasi kecerdasan pembangunan
- a. Kemampuan dalam menyajikan informasi yang berbentuk katalog objek budaya permainan tradisional
  - b. Kemampuan dalam mencari informasi di dalam *user inrerface design pattern*.
- 1.4.5. Spesifikasi kecerdasan pengguna aplikasi
- a. Mampu menggunakan perangkat gadget
  - b. Mampu menggunakan sistem/aplikasi *mobile*
  - c. Mampu mencari informasi dari suatu aplikasi
  - d. Mampu membaca penyampaian informasi dari suatu aplikasi

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian yaitu untuk menyajikan pola desain yang tepat guna pada pencarian informasi katalog objek budaya permainan tradisional, yang diperuntukan oleh target pengguna.

Sehingga dalam penilitian ini akan memperoleh manfaat sebagai berikut:

- a. Mendokumentasikan data dan memberikan informasi yang berkaitan dalam katalog objek budaya permainan tradisional berbasis *Mobile*
- b. Mempermudah pengguna dalam menggunakan atau mencari informasi yang berkaitan dengan katalog objek budaya permainan tradisional berbasis *Mobile* yang menerapkan *design pattern*.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dilakukan peneliti, dalam melakukan penelitian ini adalah:

- a. Penerapan metodologi penelitian metode *design thinking* yang dimulai dari tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Testing*.
- b. Penerapan *Emphatize* yaitu pengambilan data berupa bentuk survei online dan wawancara (*In Depth Interview* (IDI) tentang riset pengguna, tujuan dari penyebaran kuesioner dan wawancara ini untuk meningkatkan kualitas *design produk* atau *user interface* sehingga dapat memenuhi kriteria dari calon pengguna.
- c. Penerapan *define* yaitu mengidentifikasi hasil permasalahan dari pengguna yang diambil dari *emphazie*.
- d. Penerapan *ideate* yaitu melakukan brainstorming ide yang berasal *define*, pada tahap ini akan dibangun sebuah *Information Architecture* (IA) sebagai wadah informasi yang menyajikan beberapa menu atau fungsi yang akan disajikan pada penerapan *prototype*.
- e. Penerapan *prototype* yaitu melakukan perancangan antarmuka yang sudah ditentukan pada tahap *ideate*, perancangan antarmuka menerapkan *user interface design pattern*, sehingga pola penyajian informasi dapat terstruktur dengan baik, dan memudahkan pengguna dalam memahami penyajian informasi tersebut.
- f. Penerapan *testing* yaitu melakukan pengujian antarmuka yang sudah dibuat kepada beberapa pengguna dengan menggunakan UEQ.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Pada laporan ini akan disusun menjadi 5 bab, untuk Bab 1 membahas pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan. Pada Bab 2 membahas tentang landasan teori yang berisi tentang pustaka mengenai



penelitian yang dibuat sebelumnya dan teori – teori yang lainnya sebagai bahan penelitian terkait. Pada Bab 3 membahas tentang analisa dan perancangan sistem yang dibuat dalam penelitian ini.

Pada Bab 4 membahas tentang penerapan dan analisa sistem, pada penelitian ini menerapkan metode *design thinking* dan menjelaskan hasil evaluasi terkait dengan aplikasi yang telah dibuat. Pada Bab 5 membahas tentang kesimpulan dan saran yang merupakan hasil akhir dari penelitian.



## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisa dan pengujian yang telah dilakukan dalam mencari pola desain yang tepat untuk digunakan dalam informasi katalog objek budaya permainan tradisional. Peneliti merekomendasikan kepada Tim Penelitian alun-alun pola desain yang tepat untuk digunakan sebagai penerapan *user interface* katalog objek budaya permainan tradisional adalah pola desain *grid*. Hasil ini berdasarkan:

1. Pola desain Grid memiliki nilai aspek yang unggul pada aspek UEQ yaitu: Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan dan Stimulasi sehingga pola desain *grid* dapat diterapkan dalam pencarian informasi katalog objek budaya permainan tradisional.
2. *Usability Testing* pada pola desain *grid* saat menggunakan *maze.design* menghasilkan nilai total 92 yang dikategorikan sangat baik.

#### **5.2 Saran**

Dari hasil analisa dan pengujian yang telah dilakukan, beberapa responden dan tim penelitian alun alun memberikan saran untuk perancangan pola desain kedepannya, antara lain:

1. *Prototype* yang dibangun terkhusus pola *grid*, untuk tampilan untuk *font* lebih dibesarkan kembali agar mudah terlihat oleh pengguna.
2. Pengambilan data harus memenuhi *user context*.
3. Pengujian UEQ direkomendasikan menggunakan *prototype* yang *High-Fidelity*, Agar dapat digunakan untuk interaksi oleh user.

## DAFTAR PUSTAKA

- Donald, M. (2019). *Practical UI Patterns for Design Systems: Fast-Track Interaction Design for a Seamless User Experience*. Inggris: Apress.
- Fadhallah, R. (2020). *Wawancara*. Jakarta Timur: APPTI.
- Imanullah, B. A., Kusumo, D. S., & Puspitasari, S. Y. (2018). Analisis Pola Desain Arsitektur Informasi Pada Situs Web Universitas Telkom. *e-Proceeding of Engineering*, 7563-7577.
- Kurg, S. (2013). *Don't Make Me Think*. Amerika: Amazon.com.
- Malewicz, M., & Malewicz, D. (2020). *Designing User Interfaces*. Poland: Mike malewicz.
- Moran, K. (2019, December 19). *Usability Testing 101*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Nick, B. (2020, November 24). The Beginner's Guide to Information Architecture in UX. *Xd Ideas*, p. 1.
- Seffah, A. (2015). *Pattern Of HCI Design and HCI Designs Of Patterns*. New York: Springer.
- Setiawan, T. P. (2021). SURVEI ONLINE PENUNJANG PENELITIAN PRAKTIS DAN AKADEMIS. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan 2012 (Semantik 2012)*, 114-118. Retrieved from Usability Gov Website.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Bandung : Alfabeta.
- Syabana, R. I. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku. *Doctoral dissertation*, 1. Retrieved from <http://repota.jti.polinema.ac.id/396/>
- Wairooy, I. K. (2020, Desember 12). *Mobile User Interface*. Retrieved from socs.binus: <https://socs.binus.ac.id/2020/12/02/mobile-user-interface/>
- Wibowo, R. Y., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi *Mobile Banking* di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire(UEQ) (Studi pada

JakOne Mobile dan BCA Mobile) . *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* , 5666 - 5673.

Winardi, R. D., & Fatmawari, D. (2018). Metoda Wawancara. *In book: Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*, 1-43.

