

PERANCANGAN UI/UX DESIGN WEBSITE PT. NAZEA TEKNOLOGI

M. Sayuti ¹⁾, Muhammad Luthfi Rasyid²⁾, Robby Usman³⁾

^{1,2,3}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Corresponding Author: msayuti@upiypk.ac.id

Article Info

Article history:

Received: Oct 09, 2025

Revised: Oct 11, 2025

Accepted: Oct 24, 2025

Published: Oct 31, 2025

Keywords:

Desain UI/UX,
Website Pembelajaran,
Pengalaman Pengguna,
Desain Komunikasi
Visual, Pelatihan
Komputer

ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam sistem pelatihan berbasis komputer. PT. Nazea Teknologi, sebagai lembaga pelatihan komputer dan pemrograman, menghadapi kendala pada desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) website-nya yang dinilai belum optimal. Tampilan yang tidak menarik, navigasi kurang intuitif, serta minimnya fitur interaktif menjadi hambatan dalam penyampaian informasi dan proses pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX website PT. Nazea Teknologi agar lebih fungsional, komunikatif, dan berorientasi pada pengalaman pengguna. Metode yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) melalui tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan baru berhasil meningkatkan efisiensi navigasi sebesar 40%, memperkuat konsistensi visual berdasarkan prinsip desain komunikasi visual, serta meningkatkan keterlibatan pengguna melalui fitur interaktif seperti modul digital, video tutorial, dan forum diskusi daring. Desain akhir menampilkan tampilan modern, minimalis, dan responsif yang memperkuat identitas perusahaan serta meningkatkan profesionalitas layanan. Hasil perancangan ini diharapkan menjadi model desain UI/UX efektif bagi lembaga pelatihan digital serupa dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi di Indonesia.



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY SA 4.0)

1. INTRODUCTION

Antarmuka pengguna (User Interface/UI) merupakan bagian dari ranah yang lebih luas yaitu User Experience (UX), yang berfokus pada sistem interaksi antara pengguna dengan perangkat digital melalui perintah, input data, serta penggunaan konten [1]. UI memiliki peran penting dalam sistem aplikasi karena hampir seluruh operasi bergantung pada kualitas antarmuka. Sebuah UI yang kurang optimal dapat menurunkan produktivitas dan efektivitas sistem secara keseluruhan [2]. Oleh karena itu, desain UI perlu dibuat dengan memperhatikan kebutuhan dan ekspektasi pengguna agar dapat diterima dengan baik [3]. UI yang efektif harus mampu memenuhi harapan pengguna dan memberikan pengalaman yang intuitif saat berinteraksi dengan sistem [4],[6].

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola pembelajaran masyarakat modern yang semakin bergantung pada media daring [7]. Website pembelajaran kini menjadi sarana penting untuk mendukung proses belajar yang fleksibel, interaktif, dan mudah diakses kapan saja. Keberhasilan sebuah website pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh

kualitas materi, tetapi juga oleh desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang mampu menghadirkan interaksi yang menyenangkan serta memudahkan dalam mengakses informasi. Tanpa desain UI/UX yang baik, website dapat menjadi sulit digunakan, membingungkan, dan tidak mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal [8][9].

PT. Nazea Teknologi, yang berlokasi di Jl. Bandar Purus No. 43B, Lt. 2, Kota Padang, Sumatera Barat, merupakan perusahaan yang berdiri pada tahun 2023 dan bergerak di bidang pelatihan komputer serta teknologi informasi. Perusahaan ini memiliki visi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan berbasis teknologi. Dalam perkembangannya, PT. Nazea Teknologi berupaya menyediakan layanan pembelajaran berbasis website sebagai media utama penyampaian informasi pelatihan dan pendaftaran peserta. Website tersebut seharusnya mampu mencerminkan profesionalitas dan identitas perusahaan sebagai lembaga pelatihan modern.

Namun, dalam implementasinya, website PT. Nazea Teknologi masih menghadapi beberapa

permasalahan krusial. Desain UI/UX yang kurang menarik dan navigasi yang belum terstruktur menyebabkan kesulitan bagi pengguna dalam menemukan informasi. Selain itu, website juga minim fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran seperti modul digital, video tutorial, latihan praktis, serta forum diskusi. Kekurangan ini berdampak pada rendahnya keterlibatan pengguna dan belum optimalnya penyampaian informasi maupun citra perusahaan kepada masyarakat.

PT. Nazea Teknologi memiliki potensi besar sebagai penyedia pelatihan komputer yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja modern. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya tercermin melalui tampilan website yang profesional dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang UI/UX website dengan pendekatan desain komunikasi visual yang interaktif, fungsional, dan ramah pengguna.

Perancangan ini mencakup penyusunan struktur navigasi yang lebih jelas, pengembangan tampilan visual yang menarik, serta penambahan fitur pembelajaran digital seperti modul interaktif, video tutorial, latihan praktis, dan forum diskusi daring. Dengan demikian, website tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai platform pembelajaran yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna, memperkuat citra perusahaan, serta mendukung tujuan PT. Nazea Teknologi sebagai lembaga pelatihan komputer yang modern dan profesional.

Selain pengembangan website sebagai media utama, perancangan ini juga didukung oleh berbagai media promosi pendukung yang berfungsi untuk memperkenalkan platform digital kepada masyarakat dan memperluas jangkauan komunikasi visual perusahaan. Media promosi yang dirancang meliputi poster, x-banner, spanduk, t-shirt, scan barcode, brosur, gantungan kunci, manual book website, serta konten Instagram.

Setiap media memiliki peran strategis dalam memperkuat identitas visual dan pesan komunikasi perusahaan. Media cetak seperti poster, x-banner, dan spanduk digunakan untuk publikasi di ruang publik, sedangkan t-shirt dan gantungan kunci berfungsi sebagai merchandise branding yang memperkuat citra perusahaan. Brosur dan manual book web dirancang untuk memberikan informasi rinci mengenai fitur dan panduan penggunaan website, sementara scan barcode dan konten Instagram digunakan sebagai media digital interaktif yang memudahkan pengguna untuk mengakses website secara langsung.

Keseluruhan media promosi ini dirancang secara konsisten dengan identitas visual PT. Nazea Teknologi melalui penerapan elemen warna, tipografi, dan gaya desain yang seragam. Integrasi antara website dan media promosi diharapkan mampu menciptakan sinergi komunikasi visual yang efektif dalam

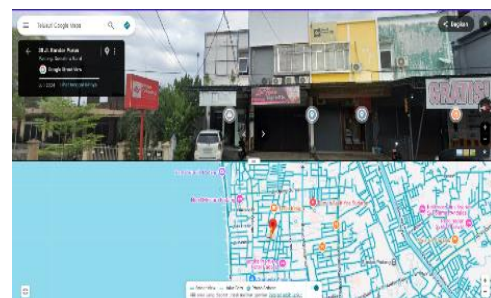
membangun kesadaran merek (brand awareness), meningkatkan keterlibatan pengguna, serta memperkuat posisi PT. Nazea Teknologi sebagai penyedia pelatihan komputer berbasis teknologi yang profesional dan inovatif.

2. MATERIALS AND METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan merancang ulang UI/UX website PT. Nazea Teknologi agar lebih fungsional, menarik, dan berorientasi pada pengalaman pengguna. Tahapan penelitian dilakukan melalui observasi langsung terhadap perusahaan dan website yang telah ada, diskusi kelompok terarah (Focus Group Discussion/FGD), wawancara dengan pihak terkait, serta studi terhadap media teknologi yang digunakan oleh perusahaan. Lihat pada gambar gambar 1 sampai dengan gambar 3 dibawah ini [10].



Gambar 1. Wawancara



Gambar 2. Lokasi perusahaan



Gambar 3. Flyer dan pelatihan perusahaan

2.1. Matriks Strategi SWOT Pengembangan UI/UX Website PT. Nazea Teknologi

Kombinasi Strategi	Deskripsi Strategi
Strength–Opportunity	Mengoptimalkan fokus perusahaan pada pelatihan komputer dan pemrograman untuk memperluas pasar pelatihan daring berbasis teknologi digital.
	Memanfaatkan ketersediaan materi pembelajaran (video, modul, latihan daring) untuk mengembangkan fitur-fitur interaktif yang menarik dan mudah diakses pengguna.
	Menggunakan UI/UX tools modern (seperti Figma, Adobe XD) untuk meningkatkan kualitas desain antarmuka dan efisiensi proses perancangan.
	Membangun kolaborasi dengan lembaga pendidikan atau mitra industri dalam pengembangan platform pembelajaran digital.
Strength–Threat	Memperkuat citra profesional melalui desain antarmuka yang modern dan konsisten dengan identitas visual perusahaan untuk bersaing dengan platform pelatihan lainnya.
	Melakukan pembaruan desain UI/UX secara berkala untuk mengikuti tren teknologi dan desain digital terkini.
	Mengoptimalkan konten pembelajaran yang sudah tersedia agar tetap relevan dan dapat diakses meskipun pada koneksi internet terbatas (melalui fitur offline access atau kompresi data).
Weakness–Opportunity	Memanfaatkan perkembangan teknologi UI/UX untuk memperbaiki struktur navigasi dan pengalaman pengguna agar lebih intuitif dan responsif.
	Mengembangkan sistem pembelajaran berbasis user-centered design dengan melibatkan pengguna dalam tahap pengujian (usability testing).
	Menambahkan fitur komunitas dan forum diskusi daring untuk meningkatkan interaksi pengguna dan engagement pembelajaran.
	Memanfaatkan dukungan program transformasi digital untuk memperluas jangkauan layanan ke daerah-daerah baru.
Weakness–Threat	Membangun sistem manajemen pengembangan website internal agar tidak terlalu bergantung pada pihak ketiga.
	Menyusun panduan desain (design guideline) yang memastikan konsistensi visual dan kemudahan pembaruan di masa depan.
	Melakukan pelatihan internal bagi tim pengembang untuk meningkatkan kapasitas dalam desain UI/UX dan manajemen platform digital.
	Mengimplementasikan pembaruan bertahap untuk mengurangi risiko perubahan besar yang dapat mengganggu stabilitas sistem.

2.2. Metode Perancangan

Proses perancangan UI/UX website PT. Nazea Teknologi mengacu pada metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri atas enam tahap, yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution [11][12].

1. Concept

Tahap ini merupakan proses awal untuk menentukan tujuan perancangan, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, serta menetapkan konsep dasar desain. Hasil dari tahap ini berupa perumusan target pengguna, jenis layanan yang akan disediakan, serta tujuan komunikasi visual yang ingin dicapai.

2. Design

Tahap ini mencakup perancangan arsitektur informasi, struktur navigasi, dan sketsa antarmuka (wireframe) berdasarkan pendekatan user centered design. Perangkat yang digunakan antara lain Figma dan Adobe XD untuk menghasilkan rancangan prototipe.

3. Material Collecting

Pada tahap ini dikumpulkan seluruh elemen visual dan konten yang diperlukan seperti foto, ilustrasi, ikon, tipografi, serta elemen grafis lainnya. Semua materi disesuaikan dengan identitas visual PT. Nazea Teknologi agar tetap konsisten.

4. Assembly

Tahap ini merupakan proses penyusunan seluruh elemen desain menjadi bentuk prototipe digital interaktif. Prototipe diuji secara visual dan fungsional agar mendekati pengalaman pengguna sesungguhnya.

5. Testing

Setelah prototipe selesai, dilakukan pengujian dengan metode usability testing untuk menilai kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, serta daya tarik visual. Pengujian melibatkan responden yang mewakili target pengguna website PT. Nazea Teknologi.

3. RESULTS AND DISCUSSION

3.1. Konsep

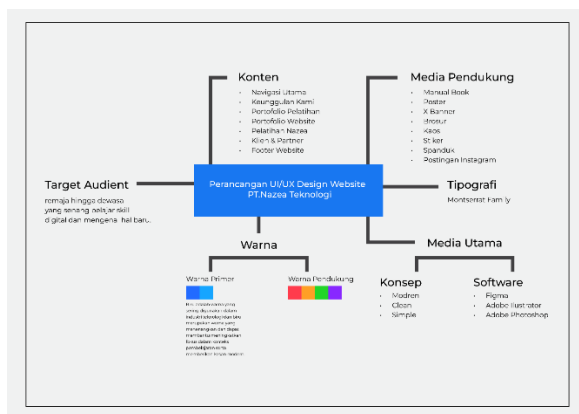
Konsep verbal dalam perancangan UI/UX website PT. Nazea Teknologi menitikberatkan pada penyampaian informasi yang jelas, terstruktur, dan mudah dipahami oleh pengguna. Melalui sistem navigasi yang sederhana dan menu berbasis ikon, website dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi berbagai layanan seperti software development, digital marketing, pelatihan komputer, serta aplikasi kasir. Konsep ini memastikan pesan komunikasi perusahaan tersampaikan secara efektif, sekaligus memperkuat identitas profesional PT. Nazea Teknologi sebagai penyedia layanan pelatihan berbasis teknologi.

Sementara itu, konsep visual dikembangkan dengan pendekatan modern, minimalis, dan fungsional, berorientasi pada kenyamanan dan pengalaman pengguna. Desain menerapkan prinsip visual hierarchy, penggunaan ruang kosong (white space), serta pemilihan warna dan tipografi yang konsisten dengan citra perusahaan. Visualisasi diperkuat dengan ilustrasi, ikon, dan elemen grafis yang harmonis untuk memperjelas informasi sekaligus menciptakan kesan dinamis dan profesional.

Dengan integrasi antara konsep verbal dan konsep visual ini, rancangan UI/UX website PT. Nazea Teknologi mampu menghadirkan keseimbangan antara komunikasi pesan dan daya tarik visual. Keduanya berperan penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal, memperkuat citra merek perusahaan, serta mendukung efektivitas website sebagai media pembelajaran digital dan promosi layanan pelatihan.

3.2. Sub section 2

Tahap brainstorming dilakukan untuk menentukan arah dan elemen utama dalam perancangan ulang UI/UX website PT. Nazea Teknologi. Proses ini melibatkan identifikasi elemen-elemen komunikasi visual, target audiens, media, serta konsep desain yang akan diterapkan agar website memiliki karakter yang kuat dan relevan dengan kebutuhan pengguna, lihat pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4. brainstorming

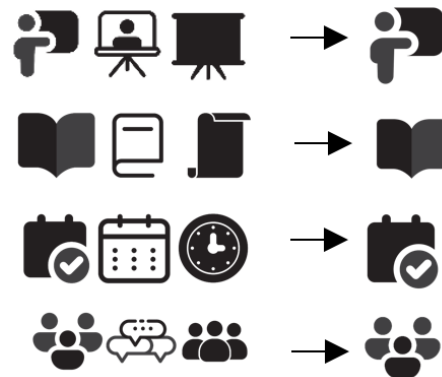
Dari hasil brainstorming, ditetapkan bahwa target audiens utama website ini adalah remaja hingga dewasa muda yang memiliki minat tinggi terhadap dunia digital dan senang mempelajari hal-hal baru. Segmentasi ini menjadi dasar dalam menentukan gaya komunikasi dan pendekatan visual yang lebih modern, dinamis, dan interaktif [13][14].

3.2.1. Studi Icon

Ikon merupakan elemen visual penting dalam perancangan antarmuka pengguna (User Interface), karena berfungsi sebagai representasi visual dari perintah, fitur, atau informasi tertentu yang membantu pengguna memahami fungsi sistem dengan cepat. Dalam konteks perancangan UI/UX website PT. Nazea Teknologi, studi ikon dilakukan untuk menentukan bentuk, gaya, dan karakter ikon yang sesuai dengan identitas visual perusahaan serta mudah dikenali oleh pengguna [15].

Pemilihan ikon tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga aspek fungsional, seperti keterbacaan, konsistensi gaya, serta kesesuaian dengan prinsip user-centered design. Ikon yang digunakan diharapkan dapat memperkuat komunikasi

visual, memperjelas navigasi, serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan website. Dibawah ini akan ditampilkan beberapa icon yang digunakan, lihat pada gambar 5 sampai dengan gambar 6 dibawah ini.



Gambar 5. Icon 1



Gambar 6. Icon 2

3.2.2. Wireframe home page

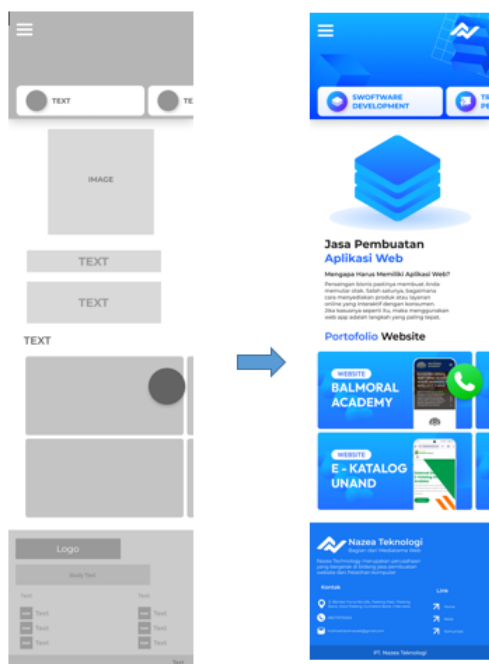
Wireframe merupakan rancangan awal atau kerangka dasar dari tampilan antarmuka yang berfungsi untuk menggambarkan struktur, tata letak, serta alur navigasi website sebelum masuk ke tahap desain visual. Pada tahap ini, setiap elemen seperti menu, teks, gambar, tombol, dan ikon ditempatkan secara sistematis untuk memastikan kemudahan akses dan pengalaman pengguna yang optimal [16] [17].

Wireframe halaman utama (Home Page) website PT. Nazea Teknologi dirancang sebagai halaman pertama yang memberikan kesan profesional sekaligus informatif. Struktur halaman menampilkan elemen penting seperti header, navigasi utama, informasi profil perusahaan, layanan utama, portofolio, serta call-to-action menuju halaman pendaftaran dan pelatihan. Rancangan ini menjadi dasar dalam pengembangan desain visual berikutnya agar keseluruhan tampilan tetap konsisten dengan prinsip user-centered design dan identitas visual perusahaan. Lihat gambar 7 ini.



Gambar 7. Wireframe home page

3.2.3. Wireframe halaman software development



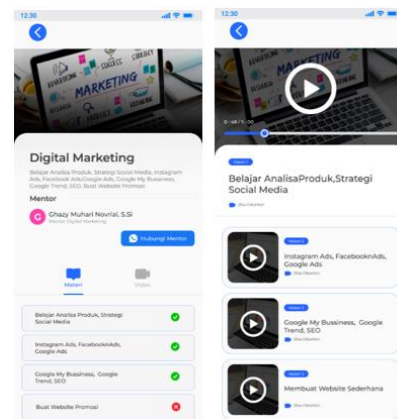
Gambar 8. halaman software development

3.2.2. Wireframe layanan jasa



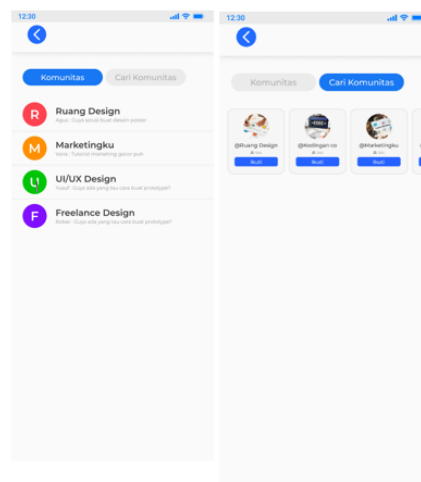
Gambar 9. Halaman layanan jasa

3.2.2. Wireframe digital Marketing



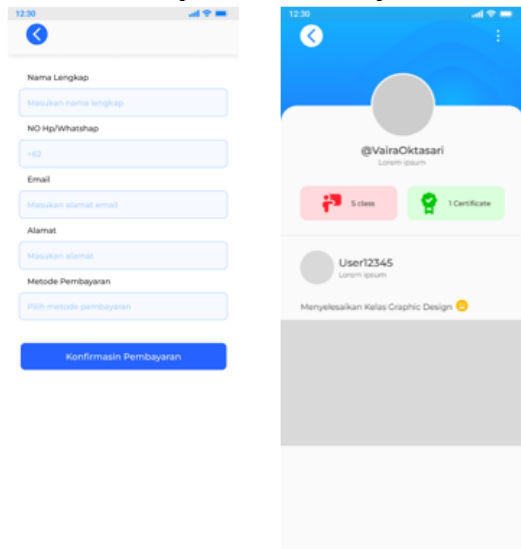
Gambar 10. Digital Marketing

3.2.2. Wireframe Komunitas



Gambar 11. Komunitas Belajar

3.2.2. Wireframe pendaftaran dan profil



Gambar 12. pendaftaran dan profil

3.2.2. Media pendukung

Sebagai upaya memperkuat strategi komunikasi dan promosi digital, perancangan UI/UX website PT. Nazea Teknologi dilengkapi dengan berbagai media pendukung yang berfungsi untuk memperluas jangkauan informasi dan menarik perhatian target audiens. Media pendukung ini dirancang dengan konsistensi visual yang selaras dengan identitas perusahaan agar tercipta citra merek yang profesional, modern, dan mudah dikenali oleh masyarakat [18],[19].

Media pendukung tersebut meliputi poster, x-banner, spanduk, t-shirt, scan barcode, brosur, gantungan kunci, manual book website, serta konten Instagram. Setiap media memiliki fungsi dan sasaran komunikasi yang berbeda namun saling mendukung satu sama lain:

Poster, x-banner, dan spanduk berfungsi sebagai media publikasi visual di ruang publik untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan website.

T-shirt dan gantungan kunci berperan sebagai merchandise branding yang memperkuat identitas visual perusahaan melalui elemen logo dan warna khas Nazea Teknologi.

Brosur dan manual book web digunakan sebagai media informasi cetak yang menjelaskan fitur, layanan, serta panduan penggunaan website secara ringkas.

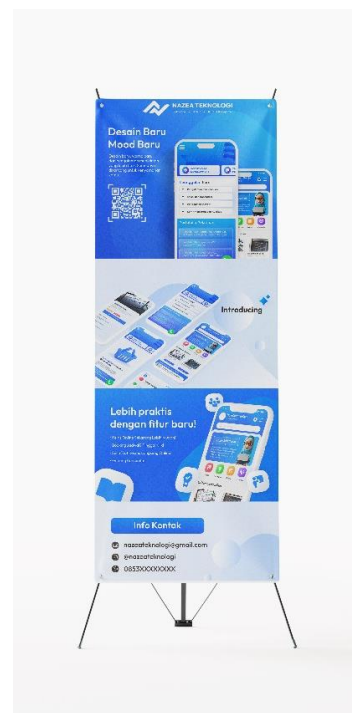
Scan barcode ditempatkan pada media promosi agar pengguna dapat langsung mengakses website melalui perangkat mobile dengan mudah dan cepat.

Konten Instagram berfungsi sebagai media digital interaktif yang mendukung strategi promosi daring melalui visualisasi menarik dan pesan singkat yang komunikatif.

Seluruh media pendukung ini dirancang menggunakan prinsip desain komunikasi visual yang konsisten, meliputi penggunaan warna utama biru dan abu-abu, tipografi Montserrat Family, serta elemen grafis modern yang menggambarkan karakter inovatif dan profesional PT. Nazea Teknologi. Dengan kombinasi ini, media promosi diharapkan mampu memperluas jangkauan audiens, meningkatkan kunjungan ke website, serta memperkuat citra perusahaan di era transformasi digital.



Gambar 13. Poster



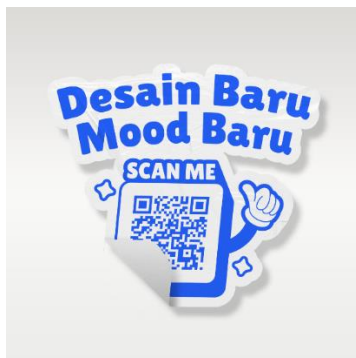
Gambar 14. X-banner



Gambar 15. T-shirt



Gambar 16. Brosur



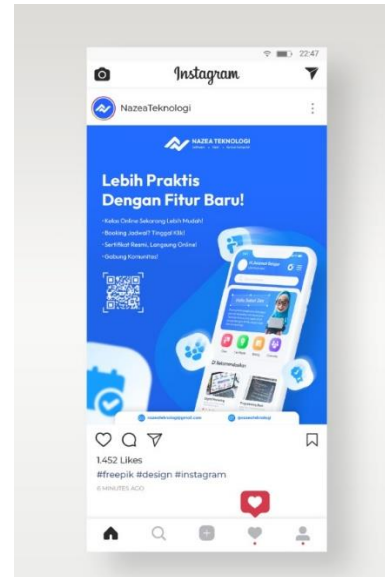
Gambar 17. Alamat web terbaru



Gambar 18. Gantungan Kunci



Gambar 19. Manual Bool Web



Gambar 20. Instagram



Gambar 21. Spanduk

4. CONCLUSION

Perancangan ini bertujuan untuk memperbaiki dan mengoptimalkan desain antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) pada website PT. Nazea Teknologi, sehingga mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses berbagai layanan pelatihan komputer dan pemrograman. Rancangan ulang ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kenyamanan dan fungsionalitas, tetapi juga berperan sebagai sarana komunikasi visual yang efektif antara perusahaan dan penggunanya.

Melalui tahapan observasi, wawancara, analisis SWOT, serta penerapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), dihasilkan rancangan tampilan website baru yang lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan prinsip user-centered design. Desain UI/UX ini mengintegrasikan aspek komunikasi visual, seperti tata letak, hirarki visual, tipografi, dan warna, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar daring yang menarik, efisien, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan pengguna.

Selain pengembangan website sebagai media utama, dirancang pula berbagai media pendukung promosi seperti poster, x-banner, spanduk, t-shirt, scan barcode, brosur, gantungan kunci, manual book website, dan konten Instagram. Media-media tersebut berfungsi untuk memperluas jangkauan informasi, memperkenalkan platform digital kepada masyarakat, serta memperkuat citra PT. Nazea Teknologi sebagai lembaga pelatihan profesional di bidang teknologi informasi.

Dengan demikian, hasil perancangan UI/UX website PT. Nazea Teknologi ini diharapkan dapat menjadi solusi visual yang efektif dalam meningkatkan interaksi pengguna, memperkuat identitas merek perusahaan, serta mendukung transformasi digital dalam bidang pelatihan komputer. Desain yang dihasilkan juga diharapkan mampu menjadi referensi bagi pengembangan platform pembelajaran daring lain yang berorientasi pada kenyamanan pengguna dan efektivitas komunikasi visual.

ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Owner PT. Nazea Teknologi yang telah memberikan izin, dukungan, serta data yang dibutuhkan dalam proses penelitian dan perancangan website ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim peneliti dan rekan sejawat yang telah berkontribusi dalam proses observasi, analisis, dan pengujian desain UI/UX sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada institusi Universitas Putra Indonesia YPTK Padang atas dukungan akademik dan fasilitas yang diberikan selama kegiatan penelitian berlangsung. Tidak lupa, penulis juga berterima kasih kepada seluruh narasumber, responden, dan pihak-pihak terkait lainnya yang telah memberikan masukan, informasi, serta bantuan dalam menyukseskan penelitian ini.

Dukungan dari semua pihak menjadi bagian penting dalam keberhasilan perancangan UI/UX website PT. Nazea Teknologi, sehingga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan desain komunikasi visual dan implementasi teknologi dalam bidang pendidikan serta pelatihan digital di Indonesia.

REFERENCES

- [1] Abdul Kholik, Asep Soegiarto, and Wina Puspita Sari, "Strategi Komunikasi Visual dalam User Interface (UI) dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna," *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, vol. 2, no. 4, pp. 335–344, Nov. 2024, doi: 10.47861/tuturan.v2i4.1358.
- [2] E. Erlangga, M. Fajar, G. Gymnastiar, P. Hikmah, and W. Willyansah, "Penerapan Strategi Komunikasi Visual Dalam (UI) Dan (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna," *Jurnal Data Sains Dan Teknologi Informasi (DASTIS)*, vol. 2, no. 02, pp. 29–39, May 2025, doi: 10.62003/tzj3vh61.
- [3] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [4] A. Muflihah, B. Nugraha, and A. Ali Ridha, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Toko Kue Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8, no. 4, pp. 8049–8057, Aug. 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10651.
- [5] A. Ihsan Nugraha, F. Supriadi, and D. Indra Junaedi, "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Wisata Berbasis Mobile Menggunakan Metode Human Centered Design," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 2, pp. 3396–3402, Apr. 2025, doi: 10.36040/jati.v9i2.13123.
- [6] S. Wardoyo, R. Oktaviyanti, E. Septiyudin, and S. Romdoni, "Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Inovasi Dalam Pembelajaran Di Era Transformasi Digital," *Informatics and Digital Expert (INDEX)*, vol. 6, no. 2, pp. 149–154, Nov. 2024, doi: 10.36423/index.v6i2.1992.
- [7] [8] S. Qomariah, M. Mardianto, and M. Mahariah, "Pengembangan E-Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Unit Pelaksana Teknis Sekolah Dasar," *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 11, no. 1, pp. 359–367, Aug. 2025, doi: 10.29210/1202526076.
- [8] M. Malkan and A. Pramadjaya, "Perancangan Ulang UI/UX Learning Management System (LMS) di Alhazen Academy Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 101–114, 2025.

- [9] H. Aulia, H. J. Setyadi, and M. L. Jundillah, "Perancangan Ulang UI/UX Website E-Learning UNMUL Menggunakan Metode Design Thinking," *JITSi: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, vol. 5, no. 4, pp. 128–133, Dec. 2024, doi: 10.62527/jitsi.5.4.294.
- [10] M. E. Prameswari and K. Haryono, "Evaluasi dan Perancangan Ulang UI/UX Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Aplikasi Jogja Smart Service (JSS)," *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, vol. 8, no. 1, pp. 21–32, Jul. 2025, doi: 10.24176/sitech.v8i1.15269.
- [11] A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and H. Subandi, "Augmented Reality Dalam Mendeteksi Produk Rotan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)*, pp. 135–141, Jan. 2022, doi: 10.54367/means.v6i2.1512.
- [12] A. Rahmatika, A. A. Manurung, and F. Ramadhani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)," *sudo Jurnal Teknik Informatika*, vol. 2, no. 3, pp. 122–130, Sep. 2023, doi: 10.56211/sudo.v2i3.330.
- [13] D. F. Aryansyah, P. Sokibi, and R. Fahrudin, "Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Design Thinking Berbasis Android," *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, vol. 2, no. 1, pp. 128–135, Jun. 2023, doi: 10.70247/jumistik.v2i1.19.
- [14] R. Maulana and M. Sayuti, "Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Museum Tuanku Imam Bonjol," *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, vol. 6, no. 1, pp. 110–115, Jun. 2024, doi: 10.35134/judikatif.v6i1.200.
- [15] R. I. Rosita and J. Fahana, "Analisis dan Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Borneojek Menggunakan Metode Evaluasi Heuristik," *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, vol. 10, no. 2, p. 88, Jun. 2022, doi: 10.12928/jstie.v10i2.23545.
- [16] D. A. Fatah and F. Ayu Mufarroha, "Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Akademik Berbasis Wireframing," *Jurnal Simantec*, vol. 11, no. 1, pp. 97–106, Dec. 2022, doi: 10.21107/simantec.v11i1.19739.
- [17] A. Mustajib and I. Kurniawati, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma," *JoMMiT: Jurnal Multi Media dan IT*, vol. 7, no. 1, pp. 048–057, Aug. 2023, doi: 10.46961/jommit.v7i1.805.
- [18] M. A. F. Aliffa Putra and I. Nuryasin, "Perancangan UI/UX Website Sim Pmm Dengan Metode Human Centered Design," *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 10, no. 2, pp. 949–958, Mar. 2025, doi: 10.29100/jipi.v10i2.6054.
- [19] M. F. Triananta and R. Kurniawan, "Penerapan Lean UX Dalam Perancangan Ui / Ux Website Manajemen Proyek Di Pt Telkom Indonesia," *Technologia: Jurnal Ilmiah*, vol. 15, no. 4, p. 977, Oct. 2024, doi: 10.31602/tji.v15i4.16751.