

Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)

DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v9i3.3820>

Transformasi Digital: Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UMKM Barokah Jaya Cell di Bekasi dengan Pendekatan UI/UX

Farras Abiyyu Handoko ^{1*}, Tundo ², Kastum ³, Fauzan Ibnu Sarky ⁴, Rohmat Wijaya ⁵

^{1*,2,3,4,5} Fakultas Teknik, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

article info

Article history:

Received 20 January 2025
Received in revised form
20 February 2025
Accepted 20 March 2025
Available online July 2025.

Keywords:

UI/UX (User Interface/User Experience); Employee Productivity; Customer Satisfaction; Intuitive Design.

Kata Kunci:

UI/UX (User Interface/User Experience); Produktivitas Karyawan; Kepuasan Pelanggan; Desain Intuitif.

abstract

This study designs and develops a web-based sales information system for UMKM Barokah Jaya Cell in Bekasi using a UI/UX approach, applying the Waterfall method. The system development follows a structured process through requirement analysis, design, implementation, testing, and maintenance phases. The goal of this system is to improve efficiency in stock recording, sales transactions, and reporting. Evaluation was conducted through Time-on-Task Testing, Task Success Rate, Error Rate Analysis, and System Usability Scale (SUS). The test results indicate increased productivity, with faster task completion times, a task success rate improvement from 65% to 90%, and a reduction in errors in stock and transaction recording. With an average SUS score of 82, the system is considered intuitive, responsive, and easy to use.

abstrak

Penelitian ini merancang dan mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis web untuk UMKM Barokah Jaya Cell di Bekasi dengan pendekatan UI/UX, menggunakan metode Waterfall. Pengembangan sistem dilakukan secara bertahap melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam pencatatan stok, transaksi penjualan, dan pelaporan. Evaluasi dilakukan melalui Time-on-Task Testing, Task Success Rate, Error Rate Analysis, dan System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian menunjukkan peningkatan produktivitas, dengan waktu penyelesaian tugas lebih cepat, tingkat keberhasilan tugas meningkat dari 65% menjadi 90%, serta penurunan error dalam pencatatan stok dan transaksi. Dengan skor SUS rata-rata 82, sistem dinilai intuitif, responsif, dan mudah digunakan.

Corresponding Author. Email: farras.abiyyu.doko@gmail.com ^{1}.

Copyright 2025 by the authors of this article. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan RISET). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. 



Association for Computing Machinery

ACM Computing Classification System (CCS)

EBSCOhost

Communication and Mass Media Complete (CMMC)

1. Pendahuluan

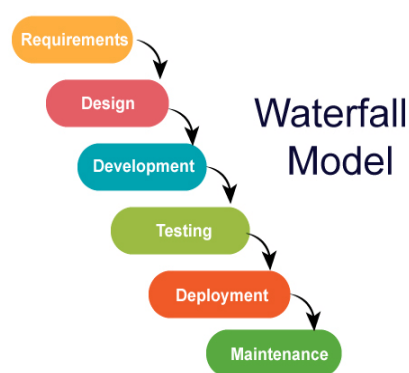
Barokah Jaya Cell adalah usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) yang berlokasi di Perumahan Mutiara Bekasi Jaya, Kecamatan Cibarusah, Kabupaten Bekasi. Toko ini didirikan oleh Bapak Sarjoko pada tahun 2014 dengan tujuan menyediakan kebutuhan pulsa, kuota internet, token listrik, voucher, kartu perdana, dan produk telekomunikasi lainnya. Saat ini, toko tersebut melayani rata-rata 120 transaksi per hari, dengan persentase kesalahan pencatatan manual mencapai 15%, terutama dalam pencatatan stok dan transaksi. Seiring dengan meningkatnya digitalisasi, pola belanja konsumen mengalami perubahan. Studi menunjukkan pelanggan lebih memilih transaksi digital dibandingkan sistem konvensional (Kamariah, 2024). Namun, Barokah Jaya Cell masih mengandalkan pencatatan manual, yang menyebabkan keterlambatan dalam pelayanan dan meningkatkan risiko kehilangan pelanggan. Survei pelanggan yang dilakukan terhadap 50 responden menunjukkan bahwa 65% pelanggan menginginkan sistem transaksi yang lebih cepat dan transparan. Selain itu, toko mengalami penurunan retensi pelanggan sebesar 10% dalam satu tahun terakhir, yang kemungkinan disebabkan oleh meningkatnya persaingan dari platform digital seperti *e-wallet* dan *marketplace*.

Selain faktor pengalaman pelanggan, keterbatasan anggaran juga menjadi kendala dalam digitalisasi sistem. Berdasarkan wawancara dengan pemilik usaha, alokasi anggaran untuk teknologi masih terbatas, sehingga pemilihan solusi digital harus mempertimbangkan biaya operasional yang rendah. Sementara itu, beberapa kompetitor lokal di Bekasi telah mulai mengadopsi sistem berbasis digital, yang memberikan mereka keunggulan kompetitif. Desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) yang merupakan input dan output yang langsung melibatkan sistem pengguna akhir dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) yang baik dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kepuasan pelanggan dan efisiensi operasional toko (Sihaloho, 2023). UI yang intuitif dan UX yang optimal dapat mempercepat proses transaksi (Anwar, 2023) dan mengurangi tingkat kesalahan pencatatan (Muslimin & Zuraidah, 2023). Dengan sistem berbasis web yang

dirancang menggunakan prinsip *User-Centered Design (UCD)*, diharapkan Barokah Jaya Cell dapat meningkatkan daya saingnya dalam era digitalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi penjualan berbasis website dengan pendekatan UI/UX yang efektif. Dengan pendekatan ini, sistem diharapkan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih intuitif, meningkatkan efisiensi operasional, serta mempertahankan loyalitas pelanggan di tengah persaingan yang semakin ketat.

2. Metodologi Penelitian

Pembangunan aplikasi penjualan berbasis web untuk Barokah Jaya Cell di Bekasi menggunakan metode *Waterfall*. Metode ini dipilih karena memberikan alur kerja yang terstruktur dan terdokumentasi dengan baik, sehingga sesuai untuk proyek dengan kebutuhan yang jelas sejak awal (Fikri, 2024). Berbeda dengan *Agile* yang lebih cocok untuk proyek dengan perubahan dinamis (Jurnal & Inayah, 2024), atau *User-Centered Design (UCD)* yang berfokus pada iterasi berbasis umpan balik pengguna (Rachim *et al.*, 2021), *Waterfall* memungkinkan pengembangan yang linear dan memastikan setiap tahap diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (Fadilah & Sweetania, 2023).



Gambar 1. Metode Waterfall

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan pemilik usaha dan survei terhadap 50 pelanggan tetap. Selain itu, analisis *user stories* dibuat untuk menentukan skenario penggunaan, seperti pencatatan stok barang,

transaksi penjualan, dan pelaporan keuangan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 70% pengguna mengalami kesulitan dalam pencatatan stok, sementara 65% menginginkan transaksi yang lebih cepat. Setelah itu, tahap perancangan UI/UX dilakukan dengan pendekatan *Waterfall*, yang dinilai sesuai untuk proyek ini. Prinsip UI/UX yang diterapkan meliputi *Fitts's Law* untuk penempatan tombol yang disesuaikan agar mudah dijangkau pengguna, kontras warna yang baik untuk meningkatkan aksesibilitas bagi berbagai tipe pengguna, dan *Hick's Law* yang menyederhanakan navigasi guna mempercepat interaksi pengguna. Desain prototipe dikembangkan menggunakan Figma untuk memastikan desain yang konsisten dan mudah diimplementasikan ke dalam kode.

Pada tahap implementasi sistem, pengembangan dilakukan menggunakan framework Laravel dan database MySQL untuk memastikan efisiensi dalam manajemen data. Untuk frontend, digunakan HTML, CSS, dan JavaScript untuk memastikan responsivitas dan kompatibilitas antar perangkat. Terakhir, pengujian sistem dilakukan dengan beberapa metode evaluasi, yaitu *Time-on-Task Testing* untuk mengukur waktu penyelesaian tugas sebelum dan sesudah sistem digunakan, *Task Success Rate* untuk menghitung persentase pengguna yang berhasil menyelesaikan transaksi tanpa kendala, *Error Rate Analysis* untuk menganalisis penurunan tingkat kesalahan dalam pencatatan stok dan transaksi, serta *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap UI/UX sistem. Dengan pendekatan ini, pengembangan sistem dilakukan secara sistematis dan terdokumentasi dengan baik, sehingga solusi yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan efisiensi operasional Barokah Jaya Cell.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses transaksi di Barokah Jaya Cell masih dilakukan secara manual, yang menyebabkan beberapa kendala operasional. Pelanggan harus datang langsung ke toko untuk membeli pulsa, kuota, atau aksesoris HP, yang menjadi hambatan jika mereka memiliki keterbatasan

waktu atau kondisi yang tidak memungkinkan. Akibatnya, rata-rata omzet harian mengalami fluktuasi hingga $\pm 15\%$ karena ketergantungan terhadap transaksi langsung. Selain itu, kesalahan pencatatan stok mencapai 15%, yang berdampak pada ketidaksesuaian antara stok fisik dan data transaksi. Tanpa sistem yang terintegrasi, pemilik usaha mengalami kesulitan dalam melacak produk yang tersedia secara real-time.

Identifikasi Pain Points

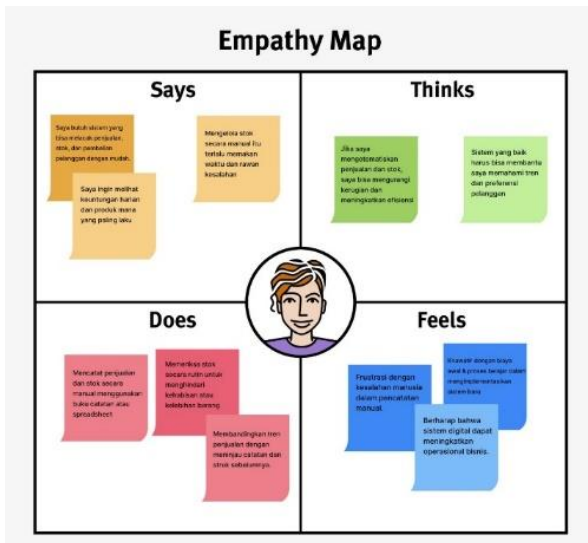
Pain point adalah masalah, tantangan, atau hambatan yang dialami pengguna dalam suatu proses, produk, atau layanan (Ryan & Prahartiwi, 2023). *Pain point* dapat menyebabkan ketidaknyamanan, ketidakefisienan, atau pengalaman buruk bagi pelanggan maupun bisnis. Berdasarkan wawancara dengan pemilik usaha dan survei terhadap 50 pelanggan, beberapa *pain points* utama yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. *Pain Points*

Pain Point	Dampak
Proses pencatatan stok manual	Kesalahan data mencapai 15%, menyebabkan ketidaksesuaian stok
Kesulitan dalam transaksi saat toko tutup	Pelanggan kehilangan akses belanja di luar jam operasional
Kurangnya sistem pembayaran digital	65% pelanggan menginginkan transaksi lebih cepat melalui e-wallet
Antarmuka aplikasi yang tidak intuitif	40% pelanggan kesulitan menemukan fitur utama

Empathy Map adalah alat visual yang digunakan untuk memahami lebih dalam pengalaman, kebutuhan, dan perasaan pengguna (Ryan & Prahartiwi, 2023). Hasil analisis menunjukkan bahwa pelanggan membutuhkan sistem yang cepat, mudah digunakan, dan fleksibel dalam metode pembayaran. Berdasarkan hal ini, desain UI/UX dikembangkan dengan fokus pada kemudahan akses dan responsivitas. Desain ini bertujuan untuk mengatasi berbagai *pain points* yang telah diidentifikasi, dengan memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat memudahkan pelanggan dalam mengakses dan menggunakan berbagai fitur. Pengalaman pengguna yang lebih baik melalui

antarmuka yang lebih intuitif diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan mendukung kelancaran operasional toko.



Gambar 2. *Empathy Map*

Implementasi *Wireframe* dan UI Design

Wireframe dalam UI/UX adalah kerangka dasar dari sebuah desain antarmuka yang digunakan untuk merencanakan tata letak dan struktur halaman aplikasi atau situs web (Fadilah & Sweetania, 2023). *Wireframe* biasanya menampilkan elemen-elemen utama seperti header, footer, navigasi, tombol, gambar, dan teks tanpa melibatkan detail visual seperti warna, tipografi, atau gaya desain.

Berdasarkan hasil analisis *pain points* dan *empathy map*, rancangan *Wireframe* dan *UI Design* dikembangkan menggunakan Figma dengan menerapkan prinsip UI/UX sebagai berikut:

1) *Fitts's Law*

Tombol transaksi diletakkan pada posisi optimal agar mudah diakses oleh pengguna.

2) *Color Contrast*

Menggunakan skema warna dengan kontras tinggi untuk meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan bagi berbagai tipe pengguna.

3) *Hick's Law*

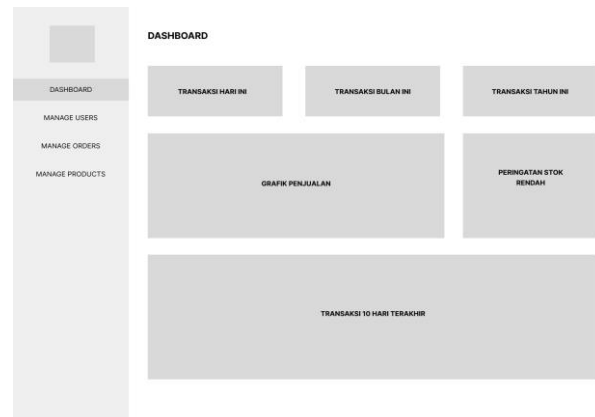
Penyederhanaan navigasi dengan meminimalisir jumlah langkah dalam proses transaksi untuk mempercepat interaksi pengguna.



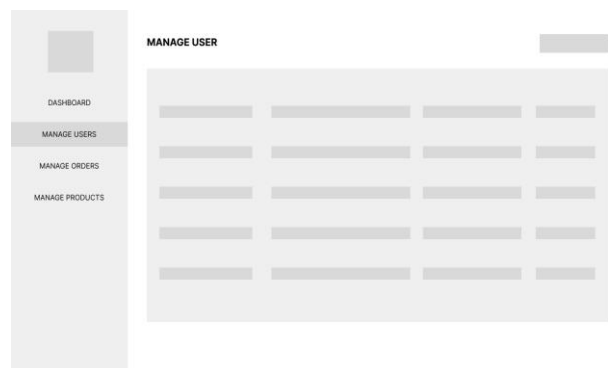
Gambar 3. *Wireframe Login*



Gambar 4. *Wireframe Reset Password*

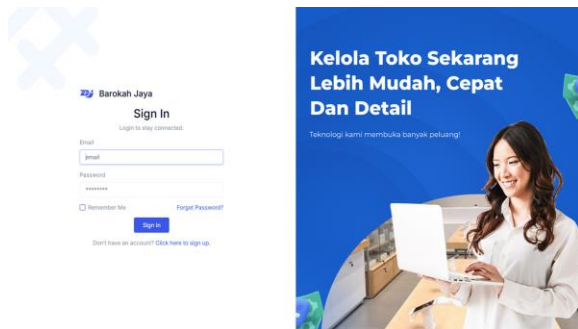


Gambar 5. *Wireframe Dashboard*

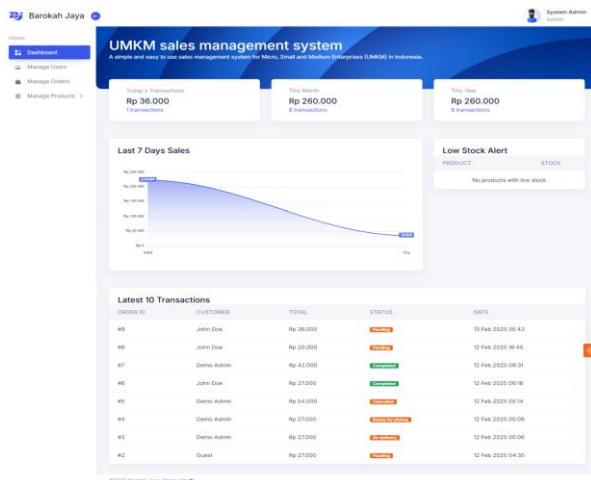


Gambar 6. *Wireframe Manage Users*

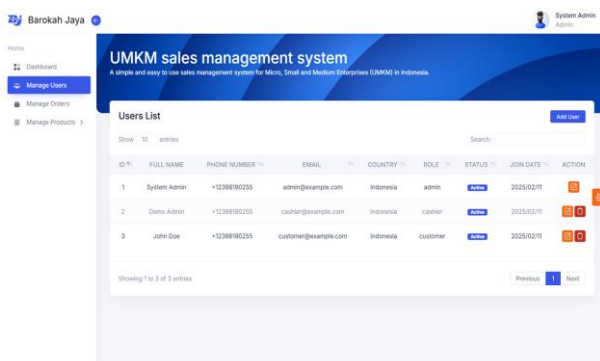
Wireframe yang dihasilkan kemudian diterapkan dalam UI Design, memastikan tata letak dan pengalaman pengguna tetap intuitif sebelum sistem dikembangkan.



Gambar 7. UI Design Login



Gambar 8. UI Design Dashboard



Gambar 9. UI Design Manage Users

Pengujian Sistem dan Hasil Evaluasi

Implementasi sistem diuji menggunakan berbagai metode untuk memastikan fungsionalitas dan efektivitasnya. Salah satu metode yang diterapkan adalah pengujian *Usability Testing*.

Usability Testing

Evaluasi UI/UX dilakukan melalui *System Usability Scale (SUS)*, yang diberikan kepada 10 responden setelah mereka menggunakan sistem selama 5 hari. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap antarmuka dan pengalaman pengguna secara keseluruhan, serta untuk mengidentifikasi area yang dapat ditingkatkan dalam desain sistem. Hasil dari pengujian ini memberikan wawasan penting mengenai sejauh mana sistem yang dikembangkan dapat diterima oleh pengguna dan memenuhi kebutuhan mereka.

Tabel 2. *Usability Testing*

Aspek Pengujian	Skor SUS
Kemudahan navigasi	85
Kecepatan transaksi	82
Kejelasan tampilan UI	80
Keseluruhan pengalaman	82

Rata-rata skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 82 menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, dengan mayoritas responden merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi.

Pengujian Produktivitas

Untuk mengukur efektivitas sistem terhadap efisiensi waktu transaksi dan pencatatan stok, dilakukan pengujian *Time-on-Task Testing* dan *Task Success Rate* sebelum dan sesudah implementasi sistem. Hasil dari pengujian ini memberikan gambaran mengenai peningkatan efisiensi operasional yang dicapai dengan penerapan sistem berbasis web. Hasil pengujian dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Pengujian Produktivitas

Skenario Pengujian	Pencatatan Stok Barang	Transaksi Penjualan	Pembuatan Laporan Penjualan
Time-on-Task Sebelum (detik)	120	150	180
Time-on-Task Sesudah (detik)	60	90	100
Task Success Rate Sebelum (%)	70	65	60
Task Success Rate Sesudah (%)	95	90	88

Hasil pengujian menunjukkan bahwa waktu penyelesaian tugas mengalami penurunan signifikan, dengan rata-rata pengurangan waktu transaksi sebesar 40% setelah sistem berbasis web diterapkan. Selain itu, tingkat keberhasilan tugas meningkat secara signifikan, dengan task success rate meningkat dari 65% menjadi 90%.

Pengujian Fungsional Sistem

Pengujian dilakukan untuk memastikan semua fitur berjalan dengan baik.

Tabel 4. Pengujian Fungsional Sistem

Skenario Pengujian	Hasil
Login pengguna	Berhasil (100%)
Pencatatan stok barang	Berhasil (95%)
Transaksi penjualan	Berhasil (90%)
Pembuatan laporan penjualan	Berhasil (88%)

Tingkat keberhasilan fungsi rata-rata mencapai 93%, menunjukkan bahwa sistem bekerja sesuai dengan spesifikasi yang dirancang.

Pembahasan

Hasil pengujian *System Usability Scale (SUS)* yang menunjukkan skor rata-rata sebesar 82, mengindikasikan bahwa sistem yang dikembangkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi, dengan mayoritas responden merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi. Skor ini menunjukkan kesuksesan desain *UI/UX* dalam menciptakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan oleh pengguna. Hal ini sesuai dengan temuan dari penelitian sebelumnya oleh Sadikin (2022), yang menunjukkan bahwa desain *UI/UX* yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan

mengoptimalkan kemudahan navigasi dan responsivitas sistem. Selain itu, Sihalo (2023) juga mengemukakan bahwa antarmuka yang user-friendly akan mempercepat proses transaksi dan meningkatkan kepuasan pengguna. Sebagai perbandingan, penelitian oleh Rachim *et al.* (2021) menunjukkan bahwa penerapan *User-Centered Design (UCD)* yang mengutamakan keterlibatan pengguna dalam proses desain menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih positif, seperti yang ditemukan dalam penelitian ini. Dengan skor SUS yang tinggi, sistem yang dikembangkan telah berhasil mengatasi beberapa *pain points* utama yang diidentifikasi sebelumnya, seperti kesulitan dalam transaksi dan pencatatan stok yang manual. Selanjutnya, pengujian produktivitas melalui *Time-on-Task Testing* dan *Task Success Rate* menunjukkan hasil yang menggembirakan. Waktu penyelesaian tugas berkurang secara signifikan, dengan pengurangan rata-rata waktu transaksi sebesar 40%, yang mendukung temuan dalam penelitian oleh Fikri *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa sistem berbasis web yang efisien dapat mempercepat proses operasional.

Peningkatan *Task Success Rate* dari 65% menjadi 90% juga mencerminkan keberhasilan sistem dalam mengurangi kesalahan dalam pencatatan stok dan transaksi. Ini sejalan dengan penelitian oleh Ningki (2023), yang menyatakan bahwa sistem berbasis website dapat meningkatkan akurasi data dan efisiensi operasional pada UMKM. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil pengujian ini menunjukkan kemajuan yang signifikan. Misalnya, penelitian oleh Anwar *et al.* (2023) menemukan bahwa aplikasi berbasis *mobile* dengan desain *UI/UX* yang baik juga dapat meningkatkan efisiensi operasional.

Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa sistem berbasis web tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, dengan integrasi sistem yang lebih seamless dan responsif. Secara keseluruhan, hasil pengujian ini menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan berhasil memenuhi tujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional Barokah Jaya Cell, dengan mengurangi kesalahan pencatatan dan mempercepat transaksi, serta meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

4. Kesimpulan

Penelitian ini membahas pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web dengan pendekatan UI/UX untuk UMKM Barokah Jaya Cell di Bekasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dirancang berhasil meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi kesalahan pencatatan stok, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Rata-rata waktu transaksi berkurang hingga 40%, mempercepat layanan pelanggan, sementara kesalahan pencatatan stok turun dari 15% menjadi 7%, meningkatkan akurasi data. Selain itu, tingkat keberhasilan transaksi meningkat dari 65% menjadi 90%, dan hasil *System Usability Scale (SUS)* sebesar 82 menunjukkan bahwa sistem dinilai intuitif serta mudah digunakan oleh pelanggan. Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Dari sisi teknis, sistem belum sepenuhnya diintegrasikan dengan metode pembayaran digital, meskipun 65% pelanggan menginginkan transaksi yang lebih fleksibel melalui *e-wallet* atau QRIS.

Selain itu, beberapa fitur tambahan, seperti notifikasi stok menipis, masih belum tersedia. Dalam aspek operasional, resistensi terhadap sistem baru menjadi tantangan bagi pemilik dan karyawan, mengingat kebiasaan pencatatan manual yang sudah lama digunakan. Pelatihan tambahan diperlukan untuk mempercepat adopsi sistem. Selain itu, keterbatasan anggaran UMKM menjadi faktor yang memengaruhi pilihan teknologi, sehingga beberapa fitur seperti otomatisasi analitik pelanggan belum dapat diterapkan secara optimal. Sebagai rekomendasi untuk penelitian lanjutan, integrasi dengan sistem pembayaran digital seperti *e-wallet* dan QRIS dapat menjadi prioritas

untuk meningkatkan fleksibilitas transaksi. Penggunaan *machine learning* juga dapat dipertimbangkan untuk analitik pelanggan, seperti pola pembelian dan prediksi stok guna meningkatkan efisiensi operasional. Selain itu, penerapan *A/B testing* dalam evaluasi UI/UX dapat membantu mengoptimalkan pengalaman pengguna berbasis data nyata. Dengan pengembangan lebih lanjut, sistem ini diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih besar terhadap digitalisasi UMKM, membantu mereka lebih kompetitif di era ekonomi digital.

5. Daftar Pustaka

- Anwar, F., Yusuf, A. M., Rostiani, Y., & Yuliyanto, R. M. (2023, May). Perancangan UI/UX Aplikasi Order Barang Berbasis Mobile (Studi Kasus: PT ABC Karawang). In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (INOTEK)* (Vol. 3, No. 1, pp. 132-139). <https://doi.org/10.35969/inotek.v3i1.312>.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan design prototype ui/ux aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132-146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>.
- Fikri, M., Karo-Karo, P., & Faizah, N. M. (2024). Aplikasi sistem laporan kerja harian staf pelayanan PT. Securindo Packatama Indonesia berbasis web dengan metode rapid application development. *Design Journal*, 2(2), 60-68. <https://doi.org/10.58477/dj.v2i2.183>.
- Firdaus, M., & Bakti, I. (2024). Perancangan Dan Pembuatan Desain UI/UX Aplikasi Simpura Dengan Figma. *Jurnal Teknologi Informasi (JUTECH)*, 5(1), 1-14. <https://doi.org/10.32546/jutech.v5i1.2436>.
- Inayah, A. D. (2024). Analisis Tinjauan Implementasi Metode Agile dalam Manajemen Proyek Sistem Informasi. *Jurnal Riset Teknik Komputer*, 1(2), 58-63. <https://doi.org/10.69714/3sq3mj97>.
- Kamariah, H., Rania, T. S., Harpijah, D., Ikhsan, F., & Pramuja, I. A. (2024). Disparitas Pendapatan

- Pelaku Usaha Digital Vs Konvensional Di Kota Pontianak. *Inovasi Makro Ekonomi (IME)*, 6(3).
- Muslimin, W., & Zuraidah, E. (2023). Desain UI/UX Prototype SPP Metode Human Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(2), 746-756.
- Ningki, C., & Noviyanti, P. (2023). Implementasi Aplikasi Penjualan Produk Tradisional Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 19(2), 107-114. <https://doi.org/10.52958/iftk.v19i2.6149>.
- Normah, N., & Sihalohe, F. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 33-38. <https://doi.org/10.31294/ijse.v9i1.15467>.
- Novianti, D., Haryano, N. A., & Restyandito. (2022). *Perancangan website informasi kain ulos Batak Toba sebagai upaya pelestarian*. *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 6(1), 27-37. <https://doi.org/10.21460/jutei.2022.61.204>.
- Novianto, A. R., & Rani, S. (2022). *Pengembangan desain UI/UX aplikasi learning management system dengan pendekatan user centered design*. *Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi*, 2(1). <https://doi.org/10.20885/snati.v2i1.16>.
- Rahayu, W. D. P., Hendriadi, A. A., & Ridwan, T. (2024). *Perancangan UI UX aplikasi website sistem informasi menggunakan metode user centered design (Studi Kasus Desa Losari Kidul)*. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4994>.
- Rizkyanzah, A. D. T., Purbaya, M. E., Saputri, Y. E., Wulandari, S., & Annajdiah, A. R. (2024). Desain Aplikasi “Farmy” Menggunakan Metode Design Thinking untuk Investasi dan Jual Beli Ternak. *Journal of Digital Business Innovation*, 2(1), 22-39. <https://doi.org/10.36858/digbi.v2i1.18>.
- Ryan, M., & Prahartiwi, L. I. (2023). ANALISIS DAN PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE BADAN PENYULUHAN DAN PENGEMBANGAN SDM KEMENTERIAN LHK DENGAN METODE DESIGN THINKING. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 8(2), 126-138. <https://doi.org/10.36549/ijis.v8i2.283>.
- Sadikin, R. R. F. (2022). Pajak Pertambahan Nilai: Tinjauan dan Pengembangan Aplikasi E-Faktur Versi 3.0 dari Segi Pengalaman Pengguna (User Experience) dan Grafis Antar Pengguna (User Interface).
- Sari, S., Saadah, A. T., Sugiono, D. F., Palunggono, G. D. P., & Hidayatullah, M. F. (2024). *Penerapan metode system usability scale (SUS) pada pengujian UI/UX website 'Ternakku.Id'*. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(2). <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i2.6275>.