

UI & UX DESIGN DESIGN OF ANDROID BASED APLICATION USING DESIGN THINKING METHOD TI INCREASE SALES AT MIE AYAM MAS LEGID

PERANCANGAN DESAIN UI & UX APLIKASI BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA MIE AYAM MAS LEGID

Reza Wahyudi¹, Randi Rian Putra², Sri Wahyuni³

Mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi Universitas Pembangunan Panca Budi¹

Dosen Program Studi Teknologi Informasi Universitas Pembangunan Panca Budi^{2,3}

rezawahyudinamaku@gmail.com¹, Randirian@dosen.pancabudi.ac.id²,

wahyunisw296@pancabudi.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to design a user interface (UI) and user experience (UX) for an online ordering application for the culinary business Mie Ayam Mas Legid using the Design Thinking method. Along with the development of information technology, the existence of this online ordering application platform is becoming increasingly important to increase product visibility and sales, especially in the culinary sector. The Design Thinking method, which includes five stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, is used to understand user needs and create effective solutions. The results of this study indicate that an intuitive and attractive UI/UX design not only meets user expectations in terms of navigation, but also increases customer satisfaction when making ordering transactions. This study is expected to provide a positive contribution to the development of online ordering applications for MSMEs in Indonesia.

Keywords: User Interface, User Experience, Design Thinking, Online Ordering Application.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi pemesanan online pada usaha kuliner Mie Ayam Mas Legid dengan menggunakan metode Design Thinking. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, keberadaan platform aplikasi pemesanan online ini menjadi semakin penting untuk meningkatkan visibilitas dan penjualan produk, khususnya di sektor kuliner. Metode Design Thinking yang meliputi lima tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test, digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang efektif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang intuitif dan menarik tidak hanya memenuhi ekspektasi para pengguna dalam hal navigasi, tetapi juga meningkatkan kepuasan pelanggan saat melakukan transaksi pemesanan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan aplikasi pemesanan online untuk UMKM di Indonesia.

Kata Kunci: User Interface, User Experience, Design Thinking, Aplikasi Pemesanan Online.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis kuliner terutama pada pedagang UMKM di era globalisasi bertumbuh dengan cepat di kalangan masyarakat. Inovasi produk maupun jasa, dan pemasaran, serta pengembangan sumber daya manusia dan teknologi adalah tantangan yang harus dihadapi oleh pelaku UMKM. Tantangan tersebut perlu di selesaikan untuk menambah nilai produk yang mereka miliki, untuk menghadapi pesaing lain dengan produk yang sejenis.(Fajriati &

Yoraeni, 2023) dalam Pemanfaatan teknologi berbasis internet menjadi salah satu solusi efektif untuk mendukung proses pemasaran dan penjualan produk. Salah satu implementasi teknologi ini adalah dengan mengembangkan aplikasi yang dirancang. . Aplikasi-aplikasi ini mencakup permainan, musik, aplikasi chat, TV, dan lainnya, baik yang gratis maupun berbayar. Banyak tempat seperti rumah sakit, perpustakaan, dan tempat makan telah memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan kualitas bisnisnya dengan menyediakan aplikasi yang mempermudah pelanggan melakukan kegiatan di tempat-tempat tersebut

(Destiyana & Defriani, 2024) Di Indonesia terdapat beberapa usaha mikro kecil, dan menengah (UMKM) memegang peranan penting dalam pertumbuhan ekonomi. Salah satu jenis UMKM yang banyak diminati oleh masyarakat adalah usaha kuliner. (Putra & Putri, 2023) Salah satunya pada usaha mie ayam. Mie Ayam Mas Legid ini merupakan salah satu usaha kuliner yang berfokus pada penyajian mie ayam dengan cita rasa khas dan berkualitas. Usaha mie ayam ini didirikan sejak tahun 2017 oleh Bapak Legiman dan Ibu Surya Poni yang memulai usahanya dari kecil-kecilan hingga sekarang sampai memiliki lapak sendiri, yang dimana lokasi mie ayam tersebut berada di jl.hj anif dekat pintu masuk tol haji hanif kecamatan percut sei tuan, medan kota, kota medan. Walaupun usaha mie Ayam Mas Legid ini cukup ramai di kalangan masyarakat sekitar, namun masih terdapat beberapa masalah yang di hadapi oleh pelanggan. Salah satunya yaitu dalam system penjualannya yang masih manual yang mengharuskan pelanggan untuk membeli secara langsung. Selain itu juga para pelanggan sering mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi terbaru seperti adanya stock mie ayam, bakso, sate-satean dan lainnya. Kondisi inilah yang membuat para pelanggan sulit untuk mendapatkan informasi. (Fajriati & Yoraeni, 2023)

Namun, dalam era digital saat ini, persaingan dalam dunia kuliner semakin ketat, sehingga memerlukan strategi pemasaran yang inovatif untuk tetap bertahan dan berkembang. (Haryuda et al., 2021) . Sistem penjualan pada mie ayam tersebut masih tradisional, seperti penjualan langsung di tempat, memiliki keterbatasan dalam menjangkau pelanggan. Oleh karena itu, diperlukan solusi berbasis teknologi untuk memperluas cakupan/jangkauan pasar. Salah satu cara efektif adalah dengan merancang desain aplikasi pemesanan online berbasis Android yang memiliki UI dan UX yang intuitif dan menarik, serta

teknologi saat ini. (Putra & Putri, 2023) Padahal, peran teknologi dalam perkembangan bisnis di Indonesia tidak secepat negara maju. Namun, lambat laun perusahaan Indonesia akan membutuhkan teknologi untuk mendorong perkembangan bisnisnya aplikasi pemesanan online ini diharapkan dapat memfasilitasi pelanggan dalam melihat daftar menu, melakukan pemesanan, serta mengetahui promosi dan informasi terkini dari Mie Ayam Mas Legid. (Alif et al., 2024) Dengan adanya aplikasi pemesanan online ini, bertujuan agar pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi produk kapan saja dan di mana saja. (Dumalang et al., 2023) Selain itu, fitur seperti pembayaran online, notifikasi pesanan, dan ulasan pelanggan dapat meningkatkan kepercayaan dan kepuasan pengguna. Perancangan UI dan UX yang baik tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga pada fungsionalitas, navigasi yang mudah, serta kecepatan akses. Hal ini penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal sehingga dapat meningkatkan loyalitas pelanggan dan, pada akhirnya, meningkatkan penjualan. (Putri et al., 2024)

Oleh karena itu, aplikasi pemesanan secara online memerlukan perhatian khusus pada desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Kedua elemen ini sangat penting dalam meningkatkan kepuasan pengguna, sebab pengalaman yang baik saat menggunakan aplikasi dapat memperkuat loyalitas pelanggan dan meningkatkan jumlah pemesanan. Pendekatan Design Thinking sangat cocok digunakan karena telah terbukti mampu menghasilkan solusi kreatif yang selaras dengan kebutuhan pengguna. Dengan pendekatan Design Thinking sangat cocok digunakan karena telah terbukti mampu menghasilkan solusi kreatif yang selaras dengan kebutuhan pengguna. Dengan mengutamakan empati dan penelitian mendalam, metode ini membantu menemukan keinginan pengguna secara lebih rinci, sehingga

produk yang dihasilkan lebih fungsional dan memiliki sedikit masalah teknis. (Ayu & Wijaya, 2023; Garini et al., 2025) Tujuan penelitian ini memiliki tujuan untuk mendesain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada sistem pemesanan secara online di mie ayam mas legid. Desain UI/UX menjadi tahap penting sebelum proses pengembangan aplikasi pemesanan yang dilakukan oleh pedagang tersebut, sekaligus sebagai panduan bagi para pelanggan yang hendak memesan secara online. Dengan penerapan sistem ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi penjualan mie ayam tersebut meningkat, serta memberikan kenyamanan dan kepuasan bagi konsumen dalam melakukan pemesanan secara online tanpa harus memesan ke tempat. (Qirani et al., 2024)

METODE

Penelitian ini menggunakan Metode Design Thinking yang dikenal sebagai suatu proses pendekatan yang berpusat pada pengguna dan menggunakan perspektif antar pengguna dalam memecahkan masalah secara kreatif dan inovatif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (human centered) menuju suatu inovasi yang berkelanjutan berdasarkan pada kebutuhan penggunanya (Ayu & Wijaya, 2023; Tasril et al., 2022) Tahapan dalam metode design thinking adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode Design Thinking

1. Empathize

Empathize merupakan langkah awal dalam pendekatan Design Thinking yang bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam, baik dari segi kebutuhan, perasaan, maupun sudut pandang mereka. Pada tahap empathize ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan masalah yang dihadapi oleh pengguna. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, survei, dan observasi terhadap calon pengguna aplikasi. (Alfiansyah & Junianto, 2023).

2. Define

Define merupakan langkah kedua dalam proses Design Thinking yang berfungsi untuk menentukan inti permasalahan berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap Empathize. Tahap ini bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan pengguna yang paling mendesak, seperti navigasi yang intuitif, visual yang menarik, dan kemudahan dalam menemukan produk yang sesuai dengan preferensi (Pakar et al., 2023). Pada tahap define, analisis dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Dengan merumuskan masalah secara jelas dan terarah, tim dapat mengembangkan solusi yang lebih efektif serta selaras dengan kebutuhan pengguna.

3. Ideate

Ideate merupakan tahap ketiga dalam pendekatan Design Thinking, di mana proses ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai ide kreatif guna mengatasi masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ideate, peneliti berpikir kreatif untuk menghasilkan berbagai ide tanpa Batasan. Ide-ide yang sudah terkumpul akan diselesaikan dengan memprioritaskan impact terhadap para pengguna dan pengembangan dari suatu project (Nisa et al., 2024).

4. Prototype

Prototype merupakan langkah keempat dalam Design Thinking yang

berfokus pada pembuatan model awal atau representasi sederhana dari ide yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya. Tahapan ini bertujuan untuk membuat desain antarmuka yang telah dirancang untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Pembuatan prototype ini dilakukan dengan menyusun antarmuka menjadi sebuah alur proses yang sesuai dengan ide solusi menggunakan aplikasi Figma. Hasil dari tahap prototype akan digunakan dalam proses testing (Firmansyah & Amin, 2024).

5. Test

Test merupakan langkah akhir dalam proses Design Thinking yang berfungsi untuk menguji prototipe yang telah dikembangkan dengan melibatkan pengguna secara langsung. Setelah prototype dirancang, tahap selanjutnya adalah tahap test atau pengujian yang dilakukan untuk memperoleh feedback dari user. Tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah solusi yang dibuat atau tampilan yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan user atau belum (Muhammad et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini mencakup semua temuan yang didapatkan di setiap tahap, mulai dari analisis kebutuhan pengguna hingga pengujian dan evaluasi prototipe. Di bawah ini, adalah pembahasannya:

1. Empathize

Di tahap ini, peneliti melakukan pengumpulan data secara mandiri menggunakan teknik observasi dan wawancara langsung dengan pengguna.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan perhatian terhadap pengguna, sehingga peneliti dapat memahami permasalahan dan keinginan pengguna dengan baik.

Berikut adalah beberapa pertanyaan wawancara.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Apa harapan Anda terhadap penelitian ini dan pengembangan aplikasi pemesanan secara online untuk Mie Ayam Mas Legid ?
2.	Bagaimana proses pemesanan dan pembayaarn saat ini yang dilakukan pada usaha Mie Ayam Mas Legid ?
3.	Seberapa penting kemudahan penggunaan dalam aplikasi pemesanan online pada usaha Mie Ayam Mas Legid ?
4.	Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait dengan pengembangan aplikasi pemesanan secara online ini?

2. Define

Tahapan ini digunakan untuk menganalisis masalah dan kebutuhan yang telah didapatkan penulis pada tahap sebelumnya. Dalam tahap ini, hasil dari wawancara dengan responden dianalisis secara lebih mendalam untuk mendefinisikan permasalahan dengan jelas dan fokus pada inti masalah yang ada. Proses pendefinisian masalah melibatkan penjabaran untuk setiap permasalahan yang dihadapi pengguna saat menggunakan Aplikasi pemesana secara online pada Mie Ayam Mas Legid, berdasarkan pengujian dan isi dari wawancara yang dilakukan oleh responden (Maosul, 2024).

3. Ideate

Pada tahap Ideate ini, peneliti menciptakan solusi dari kebutuhan yang dinyatakan pada tahap Define. Solusinya adalah berupa aplikasi pemesanan online. Untuk menggambarkan wujud solusi tersebut, digunakanlah aplikasi design UI/UX Figma. Dengan menggunakan aplikasi design tersebut, pengembangan

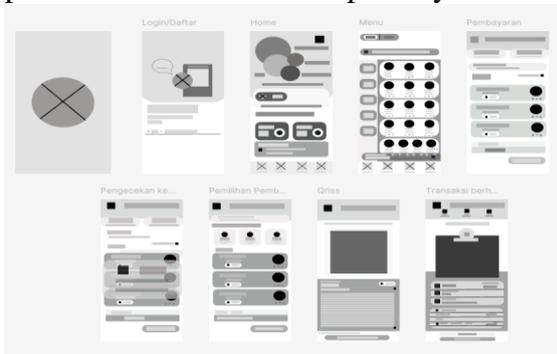
UI/UX akan lebih cepat dan lebih efisien, serta meningkatkan kualitas UI/UX.

4. Prototype

Pada tahap prototype, dibuat visualisasi berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya. Tahapan ini dimulai dengan pembuatan low-fidelity wireframe dan high-fidelity wireframe.

a. low-fidelity Wireframe

Pada Wireframe ini menampilkan halaman depan aplikasi, halaman login, halaman home menu, halaman produk, pemesanan serta transaksi pembayaran.



Gambar 1. Wireframe Aplikasi Pemesanan Online

b. high-fidelity Wireframe

High-fidelity wireframe adalah representasi visual yang sangat rinci dari desain antarmuka pengguna (UI) yang menggambarkan elemen-elemen seperti tata letak, ikon, tipografi, warna, dan gambar, sehingga memberikan gambaran yang lebih akurat tentang tampilan akhir produk.

1. Tampilan Masuk dan Login

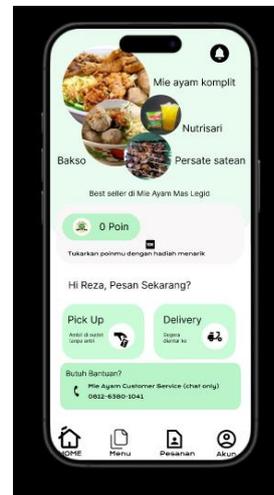
Tampilan ini merupakan tampilan awal yang akan di lihat oleh para pengguna dengan tampilan masuk dan login, yang ingin memesan online mie ayam mas legid pada aplikasi yang sudah di rancang sesuai kebutuhan pengguna.



Gambar 1. Tampilan masuk dan Login

2. Tampilan Halaman Utama Home

Tampilan ini merupakan tampilan awal pada menu home sebelum melanjutkan untuk memesan online.



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama Home

3. Tampilan Menu Pemesanan

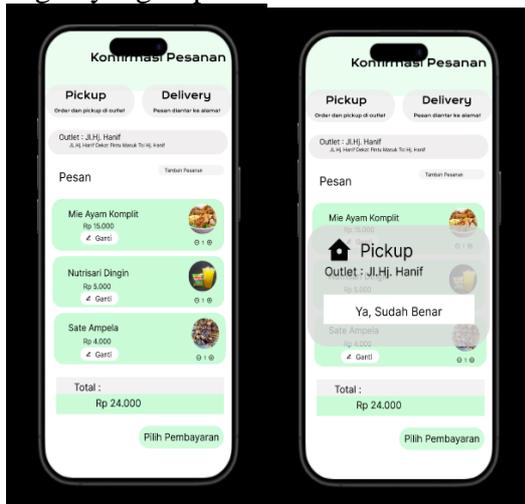
Tampilan ini merupakan tampilan yang sangat penting untuk memastikan efisiensi dalam pemesanan dan juga untuk memastikan kepuasan pelanggan setelah memilih produk yang akan di pesan.



Gambar 3. Tampilan Menu Pesanan

4. Proses Melakukan Pembayaran dan Pengecekan Kembali Pesanan

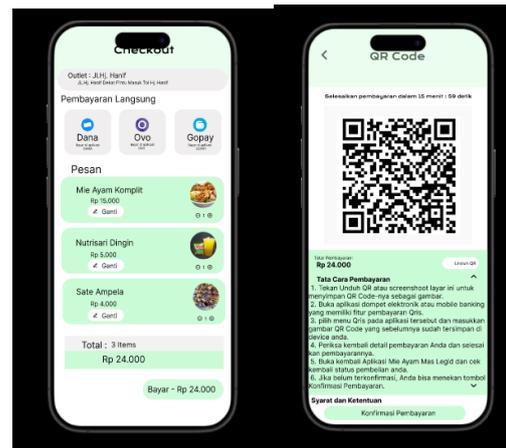
Pada tampilan ini pengecekan kembali pembayaran dan pemilihan menu oleh konsumen apakah sudah sesuai dengan yang di pesan.



Gambar 4. Proses Melakukan Pembayaran dan Pengecekan Kembali Pesanan

5. Proses Pembayaran Menggunakan Ewallet dan Pembayaran Berhasil

Pada tampilan ini kelanjutan dari sebelumnya jika pesanan sudah sesuai lanjut di pemilihan pembayaran yang dimana pengguna juga bisa langsung melakukan proses pembayaran menggunakan ewallet yang tertera pada tampilan tersebut, setelah pengguna sudah memilih kemudian akan muncul kode pembayarannya melalui qris.



Gambar 5. Proses Pembayaran Bank dan Pembayaran Berhasil

6. Proses Pembayaran Menggunakan Qris Ewallet, No Antrian Muncul dan Pembayaran Berhasil

Pada tampilan ini pengguna bisa langsung melakukan proses pembayaran yang sebelumnya sudah dipilih. setelah itu jika sudah melakukan semua proses pembayaran yang tertera makan akan muncul nomor antrian dan pembayarannya juga berhasil. Kemudian konsumen dapat menunggu sekitar 15 menit, kemudian pesanan tersebut bisa diambil ke tempat mie ayam tersebut.



Gambar 6. Proses Pembayaran Menggunakan Qris Ewallet

5. Test

pada tahap ini, di mana prototipe yang telah dibuat diuji coba dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang berharga. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah solusi yang dihasilkan dapat menyelesaikan masalah

yang telah diidentifikasi pada tahap awal. Prototipe yang diuji bisa berupa produk, layanan, atau fitur yang dikembangkan untuk melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengannya dan apakah itu memenuhi kebutuhan mereka dengan cara yang efektif dan memuaskan.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mendesain UI/UX aplikasi yang dikembangkan untuk melakukan pemesanan online pada mie ayam mas legid berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan memuaskan. Melalui penerapan metode design thinking, yang terdiri dari lima tahap-empatize, define, ideate, prototype, dan testing, Disini peneliti dapat memahami kebutuhan pengguna lebih baik, hasilnya aplikasi ini tidak hanya memenuhi ekspektasi pengguna dalam hal navigasi dan aksesibilitas, Tetapi juga meningkatkan kepuasan pada pelanggan saat melakukan transaksi.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan implementasi lebih lanjut adalah:

1. Tambahkan beberapa fitur interaktif seperti ulasan produk dan rekomendai berdasarkan Riwayat pembelian untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.
2. Secara berkala lakukan survei untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna mengenai pengalaman mereka.
3. Memanfaatkan media social sebagai metode pemasaran digital untuk menarik lebih banyak pengunjung ke aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Alfiansyah, M. I., & Junianto, M. B. S. (2023). Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Web Information System Development Methodology (Studi Kasus: Jaks Store.Id). *Jurnal*

Teknologi Sistem Informasi, 4(1), 1–10.

<https://doi.org/10.35957/jtsi.v4i1.2929>

Alif, S., Nasution, P., Wulandari, H., & Arista, R. D. (2024). *Perancangan UI / UX Aplikasi Moblie Pertolongan Pertama Dengan Metode Prototipe Interaksi Untuk Meningkatkan Respon Darurat*. 5(1), 14–23.

<https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i1.432>

Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>

Destiyana, N., & Defriani, M. (2024). Perancangan UI / UX Aplikasi Penjualan Pada Toko Kue Global Berbasis Mobile Dengan Metode User Journey Map. *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 2(5), 180–190.

Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. ., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>

Fajriati, K., & Yoraeni, A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Makanan Pada UMKM Family Catering Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, 14(2a), 37–42.

<https://doi.org/10.47927/jikb.v14i2a.539>

Firmansyah, R. H., & Amin, F. M. (2024). *DESAIN UI / UX WEBSITE RAKIT PC DB KLIK MENGGUNAKAN*

- METODE DESIGN THINKING*. 8(6), 12719–12726.
- Garini, N. A., Putra, R. R., Wulandari, H., Pembangunan, U., & Budi, P. (2025). *PERANCANGAN UI / UX APLIKASI PERAWATAN KUCING PADA PESHOP SERBELAWAN MENGGUNAKAN METODE*. 4307(1), 596–603.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117.
<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.is1.2021.730>
- Maosul, I. A. (2024). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Pencarian Pekerjaan Didamel.Id Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4159>
- Muhammad, A., Khairul, A., Wulandari, H., Sains, F., Informasi, T., Pembangunan, U., & Budi, P. (2025). *Desain UI / UX Aplikasi Pembelajaran Kreativitas Siswa di SD Nanda Al Manaf berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking*. 13(Julianti 2024), 2542–2551.
- Nisa, C., Shatika, R., Prasetya, A., Rahmadewi, C. D., & Akbar, M. (2024). *Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commers Petshop Happypals Dengan Metode Desain Thinking*. 3(September), 57–69.
- Pakar, S., Penyakit, D., Menggunakan, K., & Factor, C. (2023). *Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan Desa Dengan Desain UI&UX Sebagai Transparasi Di Desa Pertumbuhan Kecamatan Wampu*. 8(1), 36–43.
- Putra, R. R., & Putri, N. A. (2023). Perancangan Ui & Ux Pada Website Kelompok Tani Yang Responsive Terhadap Mobile. *Penerbit Tahta Media*.
<http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/155%0Ahttps://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/download/155/156>
- Putri, C. E., S, Y. A., & Efendi, I. (2024). *Rancangan Aplikasi Marketplace UMKM Ayam Kremes Sambal Embe Bali Di Kota Padang Menggunakan Aplikasi Blogger*. 02(02), 222–227.
- Qirani, A. P., Dellia, P., Laili, I. I., Cahyani, S. P., Rizqiullah, N., & Zahrial, A. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA. *Jurnal Media Informatika [Jumin]*, 5(2), 189–195.
- Tasril, V., J. Prayoga, J. P., & Jayusman, S. F. (2022). User Interface Dan Uji Usability Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design Untuk Sistem Akuntansi Pendataan Kas Berbasis Web. *Warta Dharmawangsa*, 16(3), 371–382.
<https://doi.org/10.46576/wdw.v16i3.2232>