

Penerapan User-centered Design Peningkatan Performa Website PT. Dian Trikarsa

Diterima:

23 Maret 2026

Revisi:

02 Mei 2026

Terbit:

05 Mei 2026

Jason

Universitas Esa Unggul

Abstrak— Latar Belakang: PT. Dian Trikarsa, sebuah perusahaan distributor alat kesehatan. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan metode *User-Centered Design* (UCD) secara iteratif dalam upaya meningkatkan performa *website* PT. Dian Trikarsa. **Metode:** Dengan menempatkan pengguna sebagai pusat proses desain, UCD memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan, keinginan, dan batasan pengguna. Penelitian ini menguraikan tahapan UCD yang meliputi pemahaman pengguna dan konteks penggunaan, penentuan persyaratan pengguna, pembuatan solusi desain, evaluasi efektivitas, serta iterasi dan penyempurnaan berkelanjutan. Metode evaluasi seperti *Heuristic Usability*, *Honeycomb Framework*, *System Usability Scale* (SUS), dan *Net Promoter Score* (NPS) diintegrasikan dalam siklus UCD untuk mengumpulkan umpan balik yang komprehensif. Diharapkan. **Hasil:** penerapan UCD ini akan menghasilkan *website* yang lebih *user-friendly*, relevan, dan efisien, sehingga mendukung tujuan bisnis PT. Dian Trikarsa. **Kesimpulan:** Penerapan metode *User-Centered Design* (UCD) secara iteratif merupakan pendekatan yang sangat sesuai untuk meningkatkan performa *website* PT. Dian Trikarsa. Melalui tahapan pemahaman pengguna, penentuan persyaratan, pembuatan solusi desain, dan evaluasi yang komprehensif. **Kata Kunci—** User-centered Design (UCD); User Interface (UI); User Experience (UX); Website; Iteratif

Abstract— Background: PT. Dian Trikarsa, a medical equipment distribution company. **Objective:** This research aims to explain the application of the User-Centered Design (UCD) method iteratively in an effort to improve the performance of the company's website. **Methods:** This research aims to explain the application of the User-Centered Design (UCD) method iteratively in an effort to improve the performance of the company's website. **Results:** The implementation of this UCD will produce a more user-friendly, relevant, and efficient website, thus supporting the business goals of PT. Dian Trikarsa. **Conclusion:** The application of the User-Centered Design (UCD) method in an iterative manner is a very suitable approach to improve the performance of PT. Dian Trikarsa's website. This is achieved through the stages of understanding users, determining requirements, creating design solutions, and conducting comprehensive evaluations.

Keywords— User-Centered Design (UCD); User Interface (UI); User Experience (UX); Website; Iterative

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Jason,
Sistem Informasi,
Universitas Esa Unggul,
Email: jasonsidik07@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Struktur dunia bisnis saat ini jelas terkait dengan fungsi internet yang menjadi semakin penting dan berharga, karena melalui internet, pelaku bisnis dapat menjalankan transaksi jual belinya secara daring di mana saja mereka berada (Darmawansyah, Adilah, Atikah, Mazia, & Fauziah, 2023). PT. Dian Trikarsa sudah beroperasi di bidang distribusi alat kesehatan sejak tahun 2009 dan pada tahun 2018 sudah membuat website untuk kebutuhan promosi dan pengenalan produk (Daya, 2025), Namun website ini tidak pernah melakukan evaluasi maupun perbaharuan informasi mengenai produk yang dijual dan pengguna belum memiliki akses informasi yang terbaru.

Penelitian ini berfokus pada evaluasi yang bertujuan untuk menambahkan fitur-fitur yang mempermudah pengguna untuk mencari informasi mengenai produk barang dan ketersediaan barang serta deskripsi barang yang lebih detail (Destiyana & Defriani, 2024). Penambahan spesifikasi barang dan alat, foto untuk menunjukkan ukuran dan masa expired dari barang serta menambahkan fitur customer service yang langsung terhubung melalui aplikasi WhatsApp yang dimiliki perusahaan (Rahman, Hadi Candra, & Agus Sobari, 2025).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah website sudah pernah dibuat namun karena belum pernah dilakukan evaluasi dan perbaharuan sehingga tampilan website masih sangat sederhana dan informasi yang diberikan juga masih minim. Penelitian ini lebih berfokus pada evaluasi dan nantinya akan dilakukan perbaharuan informasi produk dan tampilan interface (Ulinuha & Novitaningtyas, 2021).

Tujuan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode UCD diharapkan hasil evaluasi yang dibutuhkan untuk melakukan perbaikan pada sistem seperti penambahan foto produk yang berisi ukuran dan expired produk, penambahan barang-barang baru, dan penambahan fitur customer service agar pencarian informasi mengenai produk menjadi lebih efisien (Julianto, Lestari, Parwati, Teknik, & Pgri, 2020).

Review dari penelitian sebelumnya berupa User-Centered Design Pada User Interface (UI)/ User Experience (UX) Aplikasi Lab Me yang melakukan evaluasi dan perbaikan pada sistem aplikasi yang melakukan kegiatan bisnis penjualan barang (Haq, Firmanto, Susanto, & Triono, 2024). Lalu ada artikel penelitian mengenai perancangan UI UX yang dilakukan pada perusahaan yang bergerak di bidang distribusi alat kesehatan yaitu Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusian alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat (Sihaloho, 2023).

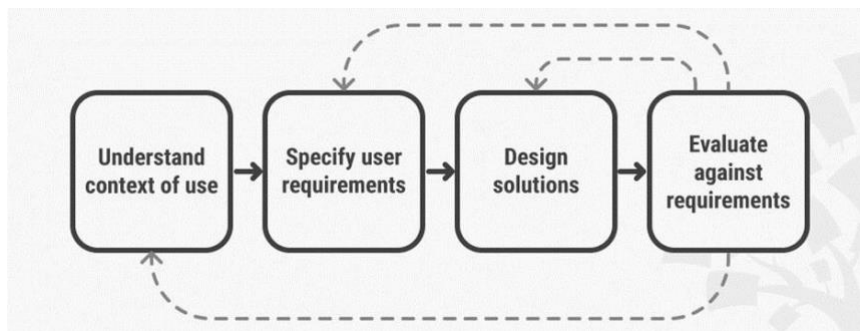
Lalu ada juga penelitian yang menggunakan proses prototype yang nantinya akan di evaluasi menggunakan metode UCD bertujuan untuk mengenalkan alat kesehatan serta

kegunaan alat tersebut dalam artikel jurnal Aplikasi Pengenalan Alat Kesehatan Berbasis Android (Julianto et al., 2020).

II. METODE

2.1 Model Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User Centered Design* (UCD). Walaupun UCD merupakan paradigma baru dalam pengembangan *software*, namun metode ini digunakan karena mudah untuk dipelajari dan diterapkan pada berbagai proyek. Metode ini yang akan digunakan dalam evaluasi website (Pratama, Proboyekti, & Wijana, 2020).



Gambar 1. *User Design Process*
(Sumber : <https://www.interaction-design.org/>)

Metode UCD ini meliputi 4 tahap, yaitu Understand context of use, Specify user requirements, Design solutions, dan evaluate against requirement.

2.2 Tahapan User-Centered Design (UCD)

Memahami Pengguna dan Konteks Penggunaan (*Understand Context of Use*)

Analisis Evaluasi Awal: Hasil kuesioner evaluasi UI (berdasarkan Heuristic Usability) dan UX (berdasarkan Honeycomb Framework) yang telah dilakukan sebelumnya akan dianalisis untuk mengidentifikasi masalah kegunaan dan pengalaman pengguna yang spesifik pada *website* (Tampubolon, 2020).

Penelitian Pengguna:

Wawancara: Wawancara dilakukan dengan tim *Sales* dan *Marketing* PT. Dian Triarsa (4 orang) serta **sejumlah** pelanggan (25-30 orang). Wawancara bersifat terbuka (*open-question*) dan eksploratif, baik secara personal maupun melalui *Focus Group Discussion* (FGD). Pertanyaan mencakup kesesuaian informasi produk, kelengkapan data, kebutuhan fitur baru (misalnya, *Customer Service*, *update* stok), dan tanggapan terhadap fitur pergantian kelas (Pratama et al., 2020).

Tabel 1. Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara
1	Apakah perlu ada fitur yang menunjukan jadwal mengenai kegiatan event/acara pada <i>website</i> Apa alasannya?	Fitur Berita event atau acara agar customer bisa mengetahui kegiatan atau informasi dari perusahaan
2	Apakah perlu ditambahkan fitur untuk melakukan pencarian item yang lebih efisien?	Fitur pencarian barang agar bisa menemukan <i>item</i> spesifik lebih cepat
3	Apakah ada fitur tertentu yang perlu ditambahkan?	Fitur untuk melihat spesifikasi item (Spesifikasi alat dan <i>Expired Day</i> dari reagen dan foto <i>item</i> barang).
4	Ada beberapa item yang memang memiliki umur expired date yang cepat. Bagaimana cara agar kita bisa menginfokan hal tersebut?	Fitur notifikasi untuk menginfokan ke <i>customer</i> jika ada item atau barang yang sudah <i>ready stock</i>
5	Apakah perlu ada fitur <i>Customer Service</i> yang terhubung dengan <i>website</i> ?	Fitur <i>customer service</i> agar <i>customer</i> bisa lebih detail dalam menanyakan hal tertentu (ukuran reagen dan ketersediaan barang)

Observasi: Observasi langsung dilakukan terhadap proses bisnis di PT. Dian Trikarsa, khususnya pada bagian *Marketing*, serta pengamatan terhadap *website* yang ada (<https://www.diantrikarsa.co.id/>) untuk memahami pengalaman pengguna dan responsivitas *website*.

Survei (Kuesioner Tahap 1): Kuesioner disebarikan secara daring melalui Google Form untuk mengetahui *user experience* tim *Marketing* dan pelanggan terhadap kondisi pemasaran saat ini dan seberapa sering mereka mengakses *website*.

Tabel 2. Hasil Kuisisioner

No.	Pertanyaan Kuisisioner	Hasil Kuisisioner
1	Bagaimana pendapat anda jika terdapat fitur informasi perihal acara Event atau Berita?	Dari 30 responden 21 mengatakan setuju (70%) dan 9 responden memilih netral (30%).
2	Bagaimana pendapat anda jika terdapat fitur untuk menunjukan ketersediaan barang yang ingin dicari?	Dari 30 responden 25 mengatakan setuju (83,3%), 4 mengatakan netral (13,3%) dan 1 orang mengatakan sangat setuju (3,3%).
3	Bagaimana pendapat anda jika terdapat fitur <i>Customer Service</i> yang bisa memudahkan untuk mencari informasi lebih lanjut?	Dari 30 responden 25 mengatakan setuju (83,3%), 4 mengatakan netral (13,3%) dan 1 orang mengatakan sangat setuju (3,3%).
4	Bagaimana pendapat anda jika terdapat fitur untuk menunjukan foto item yang ingin di lihat variasi ukuran sesuai kebutuhan?	Dari 30 responden 25 mengatakan setuju (83,3%), 3 mengatakan netral (10%), dan 1 mengatakan sangat setuju (6,7%).
5	Bagaimana pendapat anda jika terdapat fitur notifikasi yang bisa menginfokan jika ada barang tertentu yang sudah ready stok pada <i>website</i> ?	Dari 30 responden 28 mengatakan setuju (93,3%), 2 mengatakan netral (6,7%).

Identifikasi Masalah: Berdasarkan observasi dan wawancara, masalah utama yang teridentifikasi adalah adanya produk yang sudah tidak diproduksi namun masih tercantum di *website*, kurangnya informasi detail produk (misalnya, jenis reagen yang bisa digunakan pada alat), dan ketiadaan kontak *Customer Service* yang langsung terhubung (Farhat Mu'afy, Adhi Nugroho, & Yusuf, 2024).

Menentukan Persyaratan Pengguna (*Specify User Requirements*)

Wawasan yang diperoleh dari tahap sebelumnya akan diterjemahkan menjadi persyaratan yang jelas dan terukur.

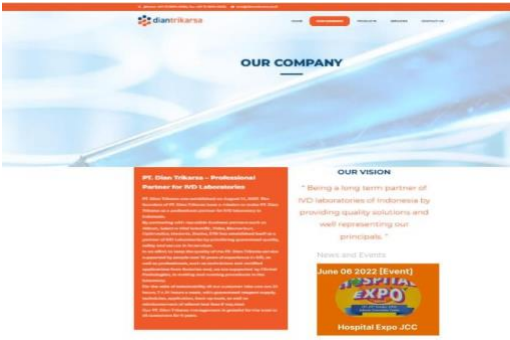
Analisis Kebutuhan Sistem: Kebutuhan yang diidentifikasi dari wawancara dan kuesioner meliputi: informasi produk yang *up-to-date*, spesifikasi item yang lebih detail (alat dan reagen), fitur pencarian, fitur berita/acara, *update* ketersediaan barang dan tanggal kedaluwarsa, notifikasi, *Customer Service* yang terhubung ke WhatsApp, dan katalog barang (Awal, Nugraha, & Syamsul, 2020).

Pembuatan *User Story*: Kebutuhan pengguna akan diformulasikan dalam bentuk *user story* dengan sintaks "Sebagai [tipe pengguna], saya ingin [tujuan] agar [alasan]".

Tabel 3. User Stories

No.	Feature	User Story	Acceptance Criteria
1	Acara Event atau Berita	Sebagai <i>user</i> saya bisa mengetahui kegiatan atau info perusahaan.	Melihat info acara atau berita di <i>website</i> .
2	Info detail mengenai reagen	Bisa melihat info ukuran dari reagen serta instrumen alat yang digunakan.	Melihat foto barang reagen yang berisi label kode item dan ukuran.
3	Info detail mengenai instrumen alat laboratorium	Bisa melihat info detail dari instrumen alat reagen yang digunakan.	Melihat spesifikasi alat dan reagen yang bisa digunakan di alat tersebut.
4	<i>Customer Service</i>	Bisa mengetahui ketersediaan barang dan <i>expired date</i> reagen.	<i>website</i> memiliki fitur yang diteruskan ke nomor <i>whatsapp</i> kantor.
5	Pencarian barang	Bisa melakukan pencarian barang tertentu secara cepat.	Memiliki tabel khusus pencarian reagen atau alat.

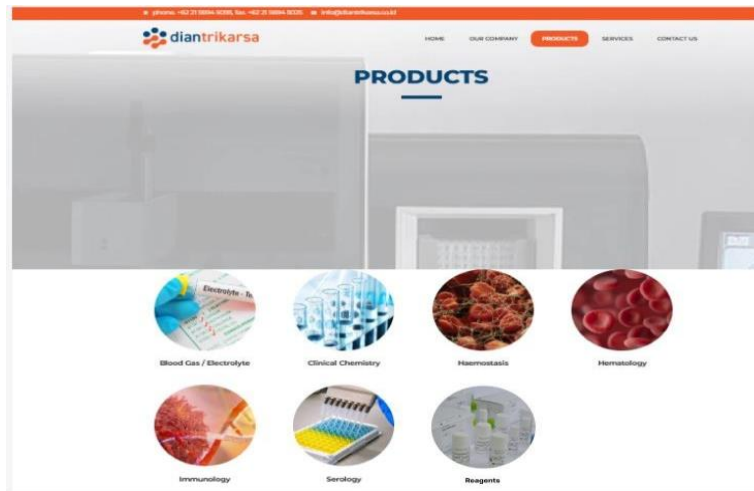
User Interface
1. Berita dan Event



Gambar 2. Berita dan Event Website

Pada gambar 2. diatas terdapat kolom tersendiri yang menunjukan kegiatan expo yang biasa diikuti PT.Dian Trikarsa setiap tahun, dengan adanya kolom ini *user* bisa mengetahui kegiatan yang sedang dilakukan oleh perusahaan.

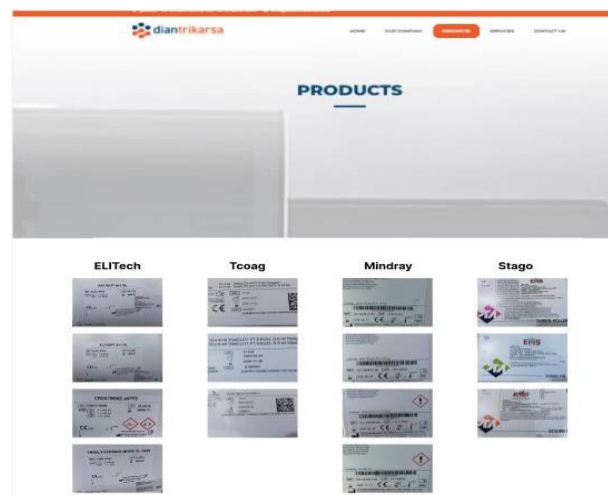
2. Kolom Reagents



Gambar 3. Kolom Reagents

Pada gambar 3. diatas terdapat kolom tersendiri untuk melihat *Reagents* yang dijual PT.Diantrikarsa dan detail nya akan dilanjutkan pada gambar berikutnya.

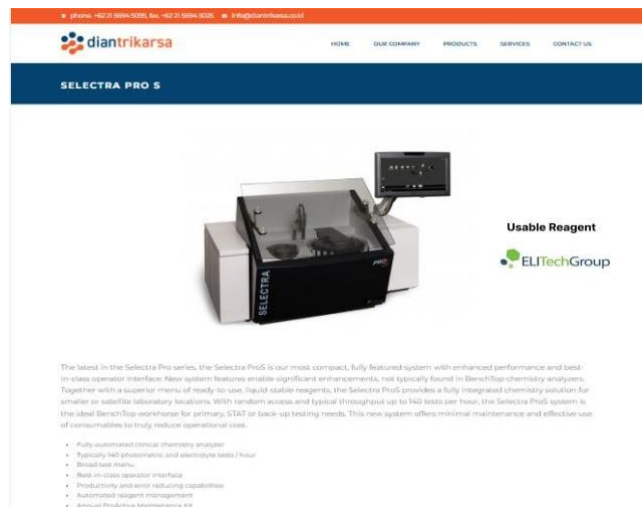
3. Kolom Detail Reagents



Gambar 4. Kolom Detail Reagents

Pada gambar 4 diatas terdapat foto dari reagen yang ditawarkan dari berbagai merk dan juga terdapat ukuran reagen yang dintunjukan di *Website* PT. DianTrikarsa.

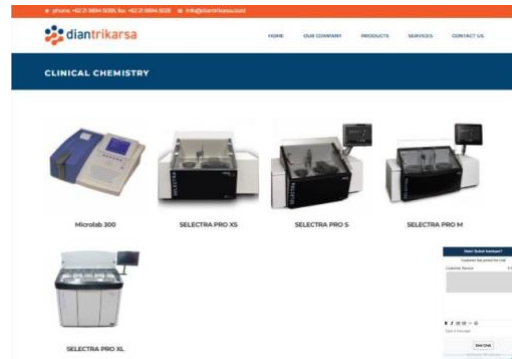
4. Kolom Detail Alat



Gambar 5. Kolom Detail Alat

Pada gambar 5 diatas jika memilih salah satu alat maka akan ada tampilan detail mengenai spesifikasi alat dan juga jenis reagen yang bisa digunakan di alat.

5. Customer Service



Gambar 6. Customer Service

Pada gambar 6 diatas terdapat kolom di pojok kanan bawah untuk fitur *Customer Service* dimana nantinya jika *user* ada ingin menanyakan perihal alat dan reagen bisa langsung menghubungi via *chat* tersebut.

Mengevaluasi Efektivitas (*Evaluate Against Requirements*)

Pengujian Kegunaan (*Usability Testing*): Dilakukan untuk mendapatkan evaluasi dari desain Lo-Fi dan Hi-Fi. Pengujian ini memungkinkan peneliti mengamati bagaimana pengguna berinteraksi dengan prototipe dan mengidentifikasi masalah (Angelina, Sutomo, & Nurcahyawati, 2022).

System Usability Scale (SUS) (Kuesioner Tahap 2): Digunakan untuk mengukur kegunaan desain Lo-Fi. Kuesioner disebarakan kepada 30 pelanggan PT. Dian Trikarsa. Hasil pengujian SUS pada desain Lo-Fi (Haq et al., 2024). *Website* PT. Dian Trikarsa menunjukkan skor rata-rata 88, yang dikategorikan sebagai "Excellent" dan "Acceptable" menurut *grading SUS Key*. Ini menunjukkan bahwa desain Lo-Fi mudah digunakan oleh pengguna tanpa memerlukan bantuan teknis.

Net Promoter Score (NPS) (Kuesioner Tahap 3): Digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap desain Hi-Fi. Kuesioner disebarakan kepada 30 responden yang sama. Hasil NPS pada fitur *website* PT. Dian Trikarsa versi Hi-Fi mendapatkan nilai positif sebesar 93,3%. Ini menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan peningkatan pada *website* dan kemungkinan besar akan merekomendasikannya.

Iterasi dan Penyempurnaan Berkelanjutan

UCD adalah proses iteratif. Umpan balik yang dikumpulkan dari evaluasi (SUS dan NPS) akan digunakan untuk menyempurnakan desain lebih lanjut. Siklus pemahaman, penentuan persyaratan, desain, dan evaluasi akan diulang hingga *website* mencapai performa optimal yang memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis PT. Dian Trikarsa. Setelah implementasi, pemantauan berkelanjutan dan pengumpulan umpan balik akan terus dilakukan untuk memastikan relevansi dan keberlanjutan *website* (Pratama et al., 2020).

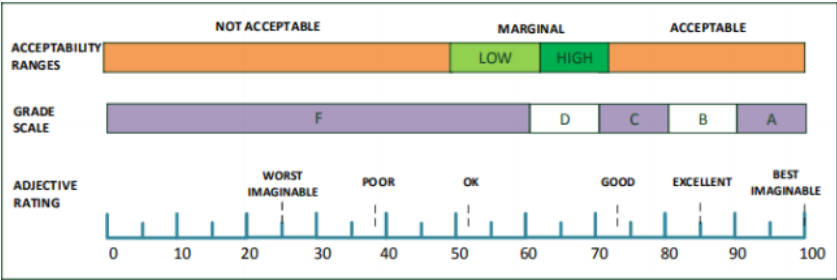
Tabel 4. Tabel Penilaian SUS

No.	Rekapan Skor SUS (<i>Website</i> PT. Dian Trikarsa Lo-Fi)										Jumlah	Nilai (*2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	37	93
3	4	3	3	4	4	2	4	4	3	4	35	88
4	4	4	2	3	3	3	2	3	4	4	32	80
5	3	3	2	4	4	4	2	4	3	3	32	80
6	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	34	85
7	4	3	4	4	3	4	2	4	3	3	34	85
8	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4	33	83
9	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	35	88
10	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	36	90
11	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95
12	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	34	85
13	4	4	2	4	4	2	4	3	4	2	33	83
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
15	4	4	4	2	4	4	3	4	2	3	34	85
16	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	35	88
17	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39	98
18	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	37	93
19	3	4	4	3	4	2	4	3	3	4	34	85
20	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	33	83
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
22	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	34	85

No.	Rekapan Skor SUS (<i>Website</i> PT. Dian Trikarsa Lo-Fi)										Jumlah	Nilai (*2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
23	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	36	90
24	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37	93
25	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	34	85
26	3	3	4	3	3	4	3	3	3	0	29	73
27	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	36	90
28	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	36	90
29	4	2	4	4	3	3	3	4	4	3	34	85
30	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	32	80
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												88

Parameter	Average of SUS Score	Acceptability Ranges	Grade Scale	Adjective Rating
Penambahan Fitur	88	Acceptable	B	Excellent

Gambar 7. Hasil Penilaian SUS



Gambar 8. Parameter Penilaian SUS

Temuan penelitian ini adalah hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain fitur *website* yang diusulkan mendapatkan skor SUS rata-rata 88 ("Excellent") dan skor NPS 93,3%, mengindikasikan tingkat kepuasan dan pengalaman pengguna yang tinggi. Fitur-fitur yang diajukan, seperti informasi produk yang *up-to-date*, spesifikasi detail, fitur pencarian, berita/acara, notifikasi, dan *Customer Service* yang terintegrasi, terbukti sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan akses informasi bagi pengguna *website* PT. Dian Trikarsa (Rachmawati & Setyadi, 2023).

Hasil penelitian ini sejalan atau didukung oleh artikel jurnal Perancangan UI dan UX Website Menggunakan Metode User-Centered Design (UCD) untuk Penyewaan Alat-Alat Event, UCD tidak hanya membantu dalam merancang *website* yang lebih *user-friendly*, tetapi juga memastikan bahwa *website* tersebut relevan dan mendukung tujuan bisnis perusahaan dalam jangka panjang (Zulfikar & Pamudi, 2025).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan desain fitur *website* PT. Dian Trikarsa ini dibuat berdasarkan dari hasil identifikasi. Mulai dari wawancara dengan divis marketing sebagai *end user* dan juga dari hasil kuisioner yang sudah dibagikan sebelumnya. Dari hasil perancangan desain fitur *website* PT. Dian Trikarsa yang dibuat dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan pendekatan *User Centered Design* (UCD) dapat diketahui kebutuhan dari para pengguna *website* PT. Dian Trikarsa dari hasil identifikasi dan requirement *analyze*.
2. Dari hasil pendekatan *User Centered Design* (UCD) pemasaran produk dan *product knowledge* menjadi terbaharui karena sudah ditambahkan fitur fitur yang mempermudah pencarian informasi.
3. Dengan hasil SUS *score* yang dilakukan untuk menguji *usability* dari *website* didapatkan *score* 88 yang dapat diartikan *grading sus key* dengan *score* 88 berada pada *grade B, excellent* dan *acceptable* yang artinya dapat digunakan dengan mudah oleh *user* tanpa memerlukan bantuan dari Tim Teknis.
4. Penilaian metrik NPS yang didapat melalui *survey*, responden memberikan hasil penilaian NPS dengan konsep *Hi-Fi* desain dengan nilai 93,3%, yang artinya desain fitur *website* PT. Dian Trikarsa ini dapat meningkatkan kepuasan dan *experience* pengguna dalam menggunakan *website* PT. Dian Trikarsa.
5. Dari hasil penilaian SUS *score* dan metrik NPS dapat disimpulkan bahwa rancangan desain UI/UX terhadap *website* dapat membantu dalam hal informasi produk dan *product knowledge* dari *item* yang dipasarkan.
6. Dengan menggunakan aplikasi figma tampilan desain *website* bisa lebih efisien dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan para pelaku transaksi.
7. Pada realitanya, fitur-fitur yang diajukan untuk diaplikasikan di *website* PT. Dian Trikarsa ini memang dibutuhkan agar performa *website* lebih meningkat dan lebih efisien, supaya penyampaian informasi lebih baik dan lebih mudah untuk diakses oleh pengguna *website* PT. Dian Trikarsa.

IV. KESIMPULAN

Penelitian yang dihasilkan dari tugas akhir ini masih membutuhkan beberapa perhatian, saran dari penulis untuk pengembang *website* PT. Dian Trikarsa:

1. Menambahkan fitur chatbot yang bisa berinteraksi dengan customer dengan menginfokan ketersediaan barang dan jumlah stok dari barang yang dicari.

2. Membuat sistem notifikasi pada website PT. Dian Triaksa sebagai pengingat agar produk-produk yang dipasarkan dapat ter-update secara berkala.

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian UI dan UX selanjutnya adalah mengembangkan *prototype* yang dapat diakses dengan optimal dari perangkat *desktop*, *tablet*, maupun *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *TEMATIK*, 9(1), 70–78. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915>
- Awal, S., Nugraha, T., & Syamsul, D. (2020). Analisis Kebijakan Pengadaan Obat Secara E-Purchasing di Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Simeulue. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 3(1), 31–39. <https://doi.org/10.56338/mppki.v3i1.1016>
- Darmawansyah, F., Adilah, S., Atikah, S., Mazia, L., & Fauziah, S. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi Pedulilindungi Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.36549/ijis.v8i1.228>
- Daya, B. (2025). Analisis Implementasi Program Promosi Kesehatan di Rumah Sakit Umum Daerah Reda Bolo Kabupaten Sumba Barat Daya. *Jurnal ARSI Administrasi Rumah Sakit Indonesia*, 11(2). <https://doi.org/10.7454/arsi.v11i2.1209>
- Destiyana, N., & Defriani, M. (2024). Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan Pada Toko Kue Global Berbasis Mobile Dengan Metode User Journey Map Program Studi Teknik Informatika , Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana , Indonesia 3 . Activity Centered Design (ACD) sebagai tujuan tingkat ter. 2(5), 51–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i5.293>
- Farhat Mu'afy, M., Adhi Nugroho, B., & Yusuf, A. (2024). Evaluasi User Interface Dan User Experience Website Jumpstart Coffee Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 12313–12320. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11777>
- Haq, M. M., Firmanto, D., Susanto, F., & Triono, T. (2024). User-Centered Design Pada User Interface (UI)/ User Experience (UX) Aplikasi Lab Me. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 8(4), 2133–2142. <https://doi.org/10.70609/gtech.v8i4.4932>
- Julianto, R., Lestari, M., Parwati, W., Teknik, F., & Pgri, U. I. (2020). Aplikasi Pengenalan Alat Kesehatan Berbasis Android. 6(2), 42–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jui.v6i2.6686>
- Pratama, B. A., Proboyekti, U., & Wijana, K. (2020). Penerapan Metode User Centered Design (UCD) dalam Pembangunan Layanan Online Jual Beli Barang Bekas. (1). <https://doi.org/10.21460/jutei.2020.41.192>
- Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 551–561. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2868>

- Rahman, T., Hadi Candra, T., & Agus Sobari, I. (2025). Evaluasi Usability Aplikasi Employee Self Service (Ess) Pada Pt. Toyota Boshoku Indonesia Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), 4556–4563. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13740>
- Sihaloho, F. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experince (UX) Aplikasi pendistribution alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/ijse.v9i1.15467>
- Tampubolon, A. B. (2020). Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. 4(1), 74–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.30871/jaic.v4i1.2108>
- Ulinuha, G., & Novitaningtyas, I. (2021). Analisis Kepuasan Mahasiswa Terhadap Sistem Pembelajaran Daring Berdasarkan End User Computing Satisfaction. *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31002/kalacakra.v2i1.3321>
- Zulfikar, A. Y., & Pamudi, P. (2025). Perancangan UI dan UX Website Menggunakan Metode User-Centered Design (UCD) untuk Penyewaan Alat-Alat Event. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 4295–4299. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2626>