



Evaluation of Mobile-Based UI/UX Design in the Ezmo Dental Clinic Application

Evaluasi UI/UX Design Berbasis Mobile pada Aplikasi Ezmo Dental Clinic

Brenna Kurnia Hana¹, Teduh Dirgahayu²

¹) Program Studi Informatika Program Sarjana, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

²) Jurusan Informatika, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

DOI:

<https://doi.org/10.53697/jkomitek.v4i1.1642>

*Correspondence:

Email:

¹) 20523176@students.ac.id

²) teduh.dirgahayu@uii.ac.id

Received: 20 May 2024

Accepted: 27 May 2024

Published: 04 June 2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Penelitian ini mengevaluasi secara komprehensif UI/UX pada aplikasi Ezmo Dental Clinic menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Evaluasi UI/UX mengukur seberapa baik pengguna dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi untuk mencapai tujuan mereka. Selain itu, evaluasi juga mengukur kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Metode yang dilakukan pada aplikasi Ezmo Dental Clinic ini dengan identifikasi pengguna, observasi tugas, dan melakukan pengujian dengan mengisi kuisioner. Diketahui user journey yang telah dilakukan masih perlunya dievaluasi aplikasi tersebut, setiap halaman tampilan yang perlu diperbaiki karena kurang menarik dan tidak jelasnya alur pada setiap halamannya bagi pengguna, dilakukannya pengujian kepada partisipan yang sudah pernah dan belum pernah menggunakan aplikasi tersebut dengan mendapatkan predikat sangat buruk terhadap aplikasi Ezmo Dental Clinic.

Keywords: Aplikasi Ezmo Dental Clinic, Evaluasi UI/UX, Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif

Abstract: This research comprehensively covers the UI/UX of the Ezmo Dental Clinic application using qualitative and quantitative approaches. UI/UX evaluation measures how well users learn and use the application to achieve their goals. Apart from that, the evaluation also measures user satisfaction in using the application. The method used in the Ezmo Dental Clinic application involves identifying users, observing tasks, and carrying out tests by filling in questionnaires. Knowing the user journey that has been carried out, it is still necessary to evaluate the application, each display page needs to be improved because it is less attractive and the flow on each page is not clear for the user, testing is carried out on participants who have and have never used the application and received a very bad rating for Ezmo Dental Clinic application.

Keywords: Ezmo Dental Clinic Application, UI/UX Evaluation, Qualitative and Quantitative Approach

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi (TI) berkembang pesat dan telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia (Octaviana, Dewi, Heriyanto, Yenni, & Andhita, 2023). Perkembangan TI salah satu yang berkaitan dengan bidang kesehatan dan kedokteran, seperti organisasi rumah sakit, pengobatan, dan penelitian untuk memajukan ilmu kesehatan (Yani, 2018). Dalam konteks pelayanan klinik kesehatan, aplikasi TI digunakan antara lain untuk pendaftaran, pembuatan jadwal dengan dokter, dan pembiayaan. Pemanfaatan ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan klinik, di mana pekerjaan yang sebelumnya manual, seperti dalam membuat janji dengan dokter dapat dibantu TI (Saputra, Eko, & Syahrial, 2022). Agar aplikasi TI tersebut dapat berfungsi efektif, antarmuka pengguna (user interface, UI) dan pengalaman pengguna (user experience, UX) pada aplikasi harus memenuhi harapan penggunanya. UI berkenaan dengan tata letak desain grafis tampilan aplikasi (Muhyidin, Sulhan, & Sevtiana, 2020). Perancang UI harus memperhatikan kebutuhan pengguna dalam pengembangan aplikasi, sehingga pengguna tidak kesulitan berinteraksi dengan aplikasi. UX merupakan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi (Jamilah & Padmasari, 2022). UX disebut baik apabila memiliki aspek psikologis dan memperhatikan perilaku pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi. Perancang UX membuat aplikasi berdasarkan pengalaman dari penggunanya. Baik perancang UI maupun perancang UX memiliki tujuan yang sama, yakni memudahkan penggunanya. Oleh sebab itu, sering kali mereka berada dalam satu tim. Dengan perpaduan keduanya, aplikasi diharapkan dapat mudah digunakan tanpa harus membaca panduan. Seringkali, perancang UI dan UX bertukar data analisis untuk menyempurnakan aplikasi yang sedang dibuat (Himawan & Yanu, 2020). Klinik Gigi Ezmo, yang berlokasi di Surabaya, Jawa Timur, menyediakan layanan kesehatan gigi harian untuk anak dan dewasa, seperti pembersihan karang gigi, pemasangan behel, penambalan gigi, dan pembuatan gigi tiruan. Klinik ini juga memiliki aplikasi ios untuk mempermudah pasien dalam membuat janji perawatan dengan dokter gigi Ezmo. Fitur lainnya adalah My Poin, yang memungkinkan pengguna melihat jumlah poin yang mereka kumpulkan selama menggunakan aplikasi Ezmo Dental Clinic. Selain itu, ada fitur My QR Code yang digunakan untuk memindai QR code saat melakukan pembayaran melalui kasir di klinik Ezmo. Pembayaran ini juga akan memberikan poin secara otomatis kepada pengguna.

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi secara komprehensif UI/UX aplikasi Ezmo Dental Clinic menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Evaluasi UI/UX mengukur seberapa baik pengguna dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi untuk mencapai tujuan mereka. Selain itu, evaluasi juga mengukur kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi (Zulfiandri, Putri, & Subiyakto, 2021). Penelitian ini juga memberikan rekomendasi perbaikan UI untuk meningkatkan UX aplikasi.

Landasan Teori

Penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan UI untuk meningkatkan UX aplikasi. Beberapa penelitian terdahulu telah membahas evaluasi UI/UX pada aplikasi pelayanan kesehatan. Studi (Restyandito, Nugraha, & Konda, 2022) bertujuan membangun

ulang antarmuka aplikasi SehatQ agar menjadi lebih ramah bagi pengguna lansia (lanjut usia). Pengujian usability digunakan sebagai alat ukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Evaluasi desain dilakukan terhadap 10 responden lansia berusia 60-75 tahun dan 5 responden muda berusia 18-20 tahun sebagai kelompok pembandingan. Kedua kelompok responden tersebut diberikan tugas (*task*) yang sama. Data dari responden muda dikonversi dengan mengalikan hasil tiap tugas dalam satuan detik dengan faktor 4, yang merujuk pada temuan bahwa pengguna lansia membutuhkan waktu empat kali lebih lama untuk menyelesaikan tugas yang sama. Hasil evaluasi menunjukkan nilai efektivitas UI aplikasi sebesar 49%. Evaluasi juga mengindikasikan bahwa desain UI yang optimal untuk lansia adalah desain yang sederhana. Konten yang berlebih dapat menghambat performa lansia dalam menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil evaluasi, kemudian dilakukan desain ulang UI aplikasi untuk memperbaiki aspek-aspek yang kurang memadai. Penelitian (Pristantingdiah, 2020) bertujuan untuk membantu dalam perancangan desain prototipe pada aplikasi E-health di klinik Dr. Riris. Aplikasi E-health ini dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan dan mengurangi biaya layanan tersebut. Desain aplikasi diharapkan dapat mempermudah pasien dalam mengakses pelayanan kesehatan dan kecantikan secara online, sekaligus literasi dan pengetahuan mengenai kesehatan secara lebih efisien. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan studi literatur. Pengembangan aplikasi menggunakan metode Lean UX dengan langkah-langkah sebagai berikut: *declare assumption*, *create an MVP (Minimum Viable Product)*, *run as experiment*, dan *feedback and research*. Penelitian (Alkindi, 2022) merancang desain UI aplikasi mobile sebagai media informasi dan pelayanan kesehatan Rumah Sakit Syarif Hidayatullah Jakarta. Hasil penelitian ini memberikan gambaran desain UI yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas penggunaan aplikasi, serta pengelolaan rumah sakit secara umum. Penelitian ini mencakup pengembangan tampilan desain UI menggunakan metode *Goal Directed Design (GDD)* sesuai dengan kebutuhan dan tanggapan pengguna. Desain yang dihasilkan diuji dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Data dikumpulkan dari pasien selama jam buka rumah sakit. Hasil pengujian SUS menghasilkan skor 75,37 yang dapat diterima oleh pengguna. Hasil pengujian UEQ menunjukkan kategori *Excellent* pada aspek Daya Tarik dan Stimulasi, *Good* pada aspek Kejelasan dan Ketepatan, *Above Average* pada aspek Kebaruan, dan *Below Average* pada aspek Efisiensi.

Perlunya evaluasi UI dan UX untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan desain agar dapat diperbaiki dan cocok untuk digunakan (Laksono, 2021). Masalah-masalah tersebut kemudian dinilai sesuai dengan tingkat kesulitan permasalahan tersebut (*severity rating*). *Severity rating* dapat menentukan banyaknya sumber daya yang diperlukan untuk memperbaiki masalah yang ada, dan dapat memberikan perkiraan awal terhadap prinsip usability apa yang harus ditambahkan (Farida, 2016). Menurut (Norman & Kiarakowski, 2017) evaluasi dengan *usability* dibagi menjadi evaluatif formatif (*formative*) dan sumatif (*summative*) yang dibagi mengumpulkan *feedback* pengguna untuk pengembangan lebih

lanjut, sedangkan evaluasi sumatif digunakan untuk mengukur apakah kebutuhan *usability* terpenuhi.

Prinsip desain UI dan UX adalah pedoman atau aturan yang digunakan untuk menyusun elemen dan atribut desain agar tampak menarik dan fungsional. Aplikasi website maupun mobile yang baik harus mengikuti prinsip-prinsip desain umum dalam UI (Wibawanto, Nugrahani, & Rahina, 2018). Selain itu, penggunaan warna juga penting karena dapat menciptakan kesan pertama yang positif bagi pengguna, memberikan kenyamanan dalam membaca dan memahami informasi (Hartadi, Swandi, & Mudra, 2020). Oleh karena itu, tampilan desain yang menarik dapat mempengaruhi kesinambungan penggunaan aplikasi tersebut. Prinsip desain UI dan UX berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengguna, kebutuhan mereka, apa yang mereka hargai, kemampuan, serta keterbatasan mereka (Ngurah, 2021). Kombinasi prinsip-prinsip desain ini akan menghasilkan keindahan serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi desain saat berinteraksi dengan pengguna. Prinsip-prinsip desain bersifat universal dan dapat diterapkan dalam berbagai bidang desain, termasuk desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX).

Metodologi

Pada tahap ini menggunakan metode pengumpulan data, sebagai berikut :

1. Pemahaman Permasalahan

Aplikasi Ezmo Dental Clinic adalah sebuah aplikasi yang menyediakan layanan janji bertemu dengan dokter gigi di Ezmo Dental Clinic. Pengguna menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan, antara lain: kurang menariknya aplikasi yang monoton di setiap halamannya, pengguna merasa kebingungan pada setiap alur halamannya, dan jadwal dokter yang tidak jelas informasinya bahwa dokter di jam tersebut sudah ada pasien atau belum.

2. Identifikasi Responden

Responden mewakili pengguna sasaran aplikasi ini yang merupakan representasi tentang siapa pengguna, apa yang pengguna butuhkan, dan bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi. Kriteria pemilihan responden mencakup kriteria Demografi mencakup umur, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan. Psikografi mencakup tujuan, motivasi, kebiasaan, hal yang disukai serta yang tidak disukai. Dan Teknografi mencakup literasi teknologi dan perangkat yang digunakan. Responden dibagi menjadi dua kelompok, yaitu (a) 3 responden yang sudah pernah menggunakan aplikasi dan (b) 2 responden yang belum pernah menggunakan aplikasi. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini merupakan pegawai negeri sipil, pegawai swasta, dan wirausaha, belum bekerja.

3. Observasi Tugas

Tugas yang harus dilakukan oleh responden dinyatakan sebagai user stories yang mengindikasikan tujuan yang akan dicapai saat menggunakan aplikasi (Liana, Rokhmawati, & Brata, 2020). Langkah yang dilakukan oleh responden direkam sebagai user journey yang merupakan hasil observasi terhadap pengalaman

pengguna (Aziza, 2020). Terdapat lima user stories yang ditetapkan. Sementara itu, perekaman user journey ditulis dalam format: halaman - [aksi] - halaman.

4. SUS (*System Usability Scale*)

Partisipan diminta untuk mengisi penilaian SUS setelah melakukan pengujian terhadap aplikasi Ezmo Dental Clinic. Pada SUS terdapat 10 pertanyaan dan 5 jawaban yang dapat dipilih oleh partisipan yang terdiri dari Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Perhitungan dilakukan dengan aturan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-rata dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Dapat dilihat pada Tabel 1. Setelah partisipan mengisi kuesioner SUS, hasilnya akan dihitung. Hasil tersebut terdapat ketentuan masuk ke dalam predikat sangat baik, baik, cukup, buruk, atau sangat buruk, dengan ketentuan sebagai berikut :

Sangat Baik : > 80.3

Baik : 68-80.3

Cukup : 68

Buruk : 51-68

Sangat Buruk : < 51

Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah hasil yang telah dicapai setelah mengumpulkan data dari lima partisipan:

1. Observasi

Tahap observasi ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang langkah-langkah yang diambil oleh partisipan selama mereka berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Melalui observasi ini, penelitian dapat mengidentifikasi bagian-bagian tertentu dalam user journey yang mungkin memerlukan evaluasi lebih lanjut. Berikut ini merupakan hasil observasi yang telah dilakukan:

1) Habibullah

- a) User Stories 1 : Registrasi - Brenda - [tombol: halaman 1] - [menu: Appointment] - Halaman 2 Appointment.
- b) User Stories 2 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: FAQs] - Halaman 2 FAQs - [menu: gigi implant] - [menu: Seputar Perawatan Gigi] - [menu: Perawatan Gigi Anak].
- c) User Stories 3 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: My Poin] - Halaman 2 My Poin.
- d) User Stories 4 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: My QR Code] - Halaman 2 My QR Code.
- e) User Stories 5 : Beranda - [tombol: + Halaman 1] - [menu: halaman 2 New Appointments].

2) Febriyanti

- a) User Stories 1 : Registrasi - Beranda - [tombol halaman 1] - [menu: Appointments] - Halaman 2 Appointments.
 - b) User Stories 2 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: FAQs] - Halaman 2 FAQs - [menu: gigi implant] - [menu: Seputar Perawatan Gigi] - [menu: Perawatan Gigi Anak].
 - c) User Stories 3 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: My Poin] - Halaman 2 My Poin.
 - d) User Stories 4 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: My QR Code] - Halaman 2 My QR Code.
 - e) User Stories 5 : Beranda - [tombol: + halaman 1] - [menu: halaman 2 New Appointments].
- 3) Iin
- a) User Stories 1 : Registrasi - Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: Appointments] - Halaman 2 Appointments.
 - b) User Stories 2 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: My Poin] - Halaman 2 My Poin.
 - c) User Stories 3 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: My QR Code] - Halaman 2 My QR Code.
 - d) User Stories 4 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: FAQs] - Halaman 2 FAQs - [menu: gigi implant] - [menu: seputar perawatan gigi] - [menu: perawatan gigi anak].
 - e) User Stories 5 : Beranda - [tombol: + halaman 1] - [menu: halaman 2 New Appointments].
- 4) Afida
- a) User Stories 1 : Login - Beranda - [tombol: + halaman 1] - [menu: halaman 2 New Appointments].
 - b) User Stories 2 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: FAQs] - Halaman 2 FAQs - [menu: gigi implant].
 - c) User Stories 3 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: My Poin] - Halaman 2 My Poin.
 - d) User Stories 4 : Beranda - [tombol: halaman 1] - menu: My QR Code] - Halaman 2 My QR Code.
 - e) User Stories 5 : Beranda - [tombol: halaman 1] - menu: Appointments] - Halaman 2 Appointments.
- 5) Patria
- a) User Stories 1 : Login - Beranda - [tombol: + halaman 1] - [menu: New Appointments].
 - b) User Stories 2 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: Appointments] - Halaman 2 Appointments.
 - c) User Stories 3 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: FAQs] - Halaman 2 FAQs - [menu: gigi implant] - [menu: seputar perawatan gigi].

- d) User Stories 4 : Beranda - [tombol: halaman 1] - [menu: My Poin] - Halaman 2 My Poin.
- e) User Stories 5 : Beranda - [tombol: halaman 1] - menu: My QR Code] - Halaman 2 My QR Code.

2. Wawancara

Setelah menguji aplikasi dengan partisipan, langkah berikutnya adalah mengumpulkan umpan balik secara kualitatif melalui wawancara. Berikut adalah hasil-hasil yang diperoleh dari wawancara dengan lima partisipan yaitu, pada bagian beranda kurang jelas disediakan apa saja fiturnya, hanya mudah dan gratis di dapatkan aplikasinya pada app store, desain tampilannya yang kurang menarik dan monoton.

3. *System Usability Scale (SUS)*

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan nilai yang menunjukkan tingkat keburukan aplikasi. Detail nilai-nilai dapat dilihat dalam Tabel 1. Memberikan gambaran lebih rinci tentang penilaian sistem, memberikan insight mengenai sejauh mana pengguna menilai kegunaan dan kepuasan mereka terhadap aplikasi.

Tabel 1: Hasil Umpan Balik Menggunakan SUS

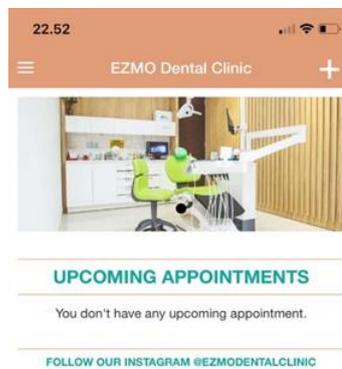
No.	Pernyataan	Afida*	Patria*	Iin	Habib	Febrianti
1	Saya akan sering menggunakan sistem ini	2	1	3	1	1
2	Saya rasa sistem ini terlalu kompleks	3	3	2	3	3
3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan	3	4	2	3	1
4	Saya perlu dukungan orang teknis agar dapat menggunakan sistem ini	4	3	4	4	3
5	Saya rasa semua fungsi pada sistem ini terintegrasi dengan baik	2	3	3	2	2
6	Saya pikir terlalu banyak inkonsistensi pada sistem ini	3	3	3	3	2
7	Saya membayangkan banyak orang akan mempelajari penggunaan sistem ini dengan cepat	3	3	2	2	2
8	Saya rasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan	2	3	3	3	3
9	Saya sangat percaya diri menggunakan sistem ini	3	3	3	3	2
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini	4	5	3	2	4

Skor SUS	40.5
Predikat	Sangat Buruk

* = Partisipan yang sudah pernah menggunakan aplikasi Ezmo Dental Clinic

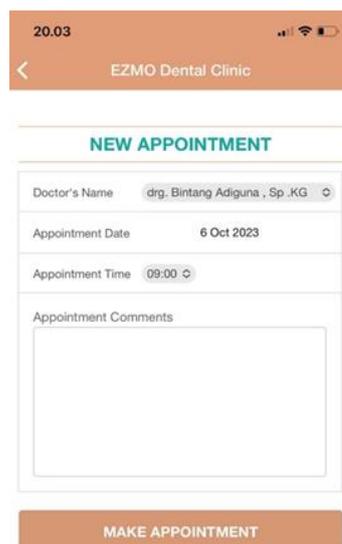
Untuk user stories dan user journey pengguna aplikasi Ezmo Dental Clinic:

1. Sebagai pasien, saya ingin mencari informasi mengenai jadwal praktek dokter gigi, sehingga saya dapat mendaftar dokter gigi yang diinginkan disaat itu juga. Dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2.
 - a) Masuk pada halaman beranda



Gambar 1. Halaman Beranda

- b) Klik tombol (+) lalu masuk ke halaman New Appointment

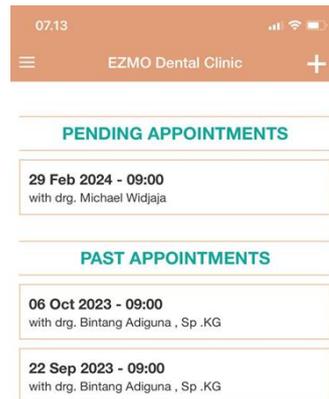


Gambar 2. Halaman membuat jadwal dengan dokter gigi

2. Sebagai pasien, saya ingin mencari informasi mengenai riwayat jadwal mendaftar dokter gigi, sehingga saya dapat melihat kembali dan menunjukkan bukti jadwal

mendaftar dokter gigi pada petugas Ezmo Dental Clinic. Dapat dilihat pada Gambar 3.

- a) Membuka halaman menu Appointments dan masuk halaman tersebut.



Gambar 3. Halaman riwayat janji dengan dokter gigi

3. Sebagai pasien, saya ingin mencari informasi seputar gigi serta perawatannya sehingga saya dapat melihat dan membaca informasi tentang gigi. Dapat dilihat pada Gambar 4.

- a) Membuka halaman menu FAQs dan masuk pada halaman tersebut



Gambar 4. Halaman seputar informasi gigi

4. Sebagai pasien, saya ingin mencari informasi poin pada aplikasi klinik dokter gigi, sehingga saya dapat mengetahui poin saya dan dapat menukarkan poin tersebut di Ezmo Dental Clinic. Dapat dilihat pada Gambar 5.

- a) Membuka halaman menu My Poin kemudian masuk halaman tersebut.



Gambar 5. Halaman menu My Poin

5. Sebagai pasien, saya ingin mengetahui informasi pada QR Code, sehingga saya dapat menggunakan QR Code tersebut untuk melakukan pembayaran agar mendapatkan poin. Dapat dilihat pada Gambar 6.
- a) Membuka halaman menu My QR Code lalu masuk pada halaman tersebut.



Gambar 6. Halaman menu My QR Code

Kesimpulan

Dari berbagai hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa diperlukan perbaikan pada antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi Ezmo Dental Clinic pada setiap halaman fiturnya. Temuan dari analisis menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kualitas UI/UX agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih

baik. Perbaikan tersebut dapat mencakup peningkatan kejelasan informasi dan peningkatan daya tarik tampilan. Tindakan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kepuasan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan Ezmo Dental Clinic.

Daftar Pustaka

- Alkindi, M. M. (2022). *Perancangan desain user interface pada aplikasi mobile RS Syarif Hidayatullah Menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD) dan Usability Testing*. Skripsi, Universitas Negeri Islam Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta.
- Aziza, R. F. (2020). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona dan User Journey. *Information System Journal*, 3, 9. doi:<https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>
- Farida, L. D. (2016). Pengukuran User Experience Dengan Pendekatan Usability (Studi Kasus: Website Pariwisata Di Asia Tenggara). 56.
- Hartadi, G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020, April). Warna dan Prinsip Desain User Interface (UI) Dalam Aplikasi Seluler "BUKALOKA". doi:<http://dx.doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Himawan, H., & Yanu, M. (2020). Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta. Retrieved from <http://eprints.upnyk.ac.id/id/eprint/26163>
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022, April). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Say.co. *Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9, 74-75. doi:<https://doi.org/10.26858/tanra.v9i1.29458>
- Laksono, B. (2021). Evaluasi dan Perancangan User Interface/User Experience Pada Website Inmax Property Menggunakan Model Double Diamond. 3.
- Liana, K. L., Rokhmawati, R. I., & Brata, A. H. (2020, April 17). Perancangan User Experience menggunakan Perspective-Based Inspection pada Pengembangan SCRUM Situs Web PT.Nodeflux Indonesia. *JPTIHK*, 3, 9908.
- Muhammad, A. S., & A. S. (2020, November). Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. 10, 209. doi:<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi MY CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Digital Of Information Technology*, 10, 209. doi:<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Ngurah, W. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. 3(2), 18. Retrieved from <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- Norman, K., & Kiarakowski, J. (2017). *The Wiley Handbook of Human Computer Interaction*. doi:10.1002/9781118976005
- Octaviana, D., Dewi, S. L., Heriyanto, Y., Yenni, H. P., & Andhita, A. S. (2023, Oktober). Teknologi Informasi Dalam Bidang Kesehatan. 15, 165-172.

-
- Pristantingdiah, R. (2020). *Perancangan User Experience Aplikasi E-health Pelayanan Kesehatan dan Kecantikan dengan Metode Lean UX dan Usability Testing*. Skripsi, Universitas Negeri Islam Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Sains dan Teknologi, Jakarta.
- Restyandito, R., Nugraha, K. A., & Konda, V. W. (2022, Agustus). Evaluasi dan Perancangan Ulang Tampilan Antarmuka Aplikasi SehatQ Terhadap Lansia. *Teknologi Informasi*, 19, 228-247. doi:<https://doi.org/10.24246/aiti.v19i2.228-247>
- Saputra, R. Y., E. M., & S. S. (2022, April). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Pada Klinik Gigi Drg. Ratih Elisa Banjarbaru. 1.
- Wibawanto, Nugrahani, W., & Rahina. (2018, Juli). Desain antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- Yani, A. (2018). Pemanfaatan Teknologi Dalam Bidang Kesehatan Masyarakat Utilization of Technology in the Health of Community Health. 8, 97-102. doi:<https://doi.org/10.56338/pjkm.v8i1.235>
- Yulianti, S. J., & Ayung, C. P. (2022, April). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Say.co. 9, 74-75.
- Zulfiandri, Putri, S. N., & Subiyakto, A. (2021). Evaluating User Interface of A Transport Application Using Usability Evaluation Methods. *9th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, 1-7. doi:<http://dx.doi.org/10.1109/citsm52892.2021.9589020>