

PENERAPAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMBAYARAN SPP BERBASIS FIGMA DI SDIT AR RISALAAH

Nisa Almaida¹, Norma Yunita², Siti Marlina^{3*}

Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Kramat Raya No.98 Jakarta Pusat
e-mail: siti.smr@bsi.ac.id

Abstrak

Pelayanan pembayaran SPP di SDIT Ar Risaalah saat ini masih menggunakan metode manual, di mana data pembayaran diinput menggunakan Microsoft Excel sebagai buku besar. Metode ini telah terbukti tidak efektif dan efisien, mengingat kendala seperti kesalahan input data, keterbatasan akses informasi, dan waktu yang dibutuhkan untuk proses pelaporan. Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dapat membantu mempercepat dan mempermudah proses pelayanan pembayaran SPP. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan sistem informasi yang terintegrasi. Dengan sistem yang berbasis teknologi, diharapkan proses pembayaran dapat dilakukan dengan lebih cepat, akurat, dan transparan. Dengan menggunakan Figma, SDIT Ar Risaalah dapat menciptakan antarmuka yang intuitif dan menarik, sehingga memudahkan bendahara sekolah dan orang tua dalam melakukan pembayaran SPP. Dengan penerapan sistem informasi baru yang didukung oleh desain UI/UX yang optimal, diharapkan SDIT Ar Risaalah dapat meningkatkan kinerja sumber daya manusia (SDM) khususnya bagi bendahara sekolah. Selain itu, peningkatan kualitas pelayanan kepada orang tua dan siswa akan tercapai, yang pada akhirnya dapat meningkatkan daya saing serta kualitas SDM di lingkungan pendidikan tersebut.

Kata kunci: Desain UI/UX, Aplikasi Pembayaran, SDIT Ar Risaalah

Abstract

The payment service for tuition fees (SPP) at SDIT Ar Risaalah currently still uses a manual method, where payment data is entered using Microsoft Excel as a ledger. This method has proven to be ineffective and inefficient, considering issues such as data input errors, limited access to information, and the time required for reporting processes. In this digital era, advancements in information technology can help expedite and simplify the SPP payment service process. One solution that can be implemented is the use of an integrated information system. With a technology-based system, it is hoped that the payment process can be carried out more quickly, accurately, and transparently. By using Figma, SDIT Ar Risaalah can create an intuitive and engaging interface, making it easier for the school treasurer and parents to make SPP payments. With the implementation of a new information system supported by optimal UI/UX design, it is expected that SDIT Ar Risaalah can improve the performance of human resources (HR), particularly for the school treasurer. In addition, improving the quality of service to parents and students will be achieved, ultimately enhancing competitiveness and the quality of HR in the educational environment.

Keywords: UI/UX Design, Payment Application, SDIT Ar Risaalah

1. Pendahuluan

Di era digital saat ini, banyak sekolah dasar, termasuk SDIT Ar Risaalah, masih menggunakan metode manual untuk pencatatan dan pembayaran SPP, yang tidak lagi efektif dan efisien. Proses manual yang melibatkan pencatatan di kartu pembayaran dan pengumpulan data oleh staf keuangan seringkali menyebabkan kesalahan dalam penghitungan dan laporan, serta menimbulkan antrean panjang yang mengganggu pengalaman orang tua dalam melakukan pembayaran. Oleh karena itu, penerapan desain UI/UX yang baik sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan pengalaman pengguna. Dengan menggunakan perangkat lunak Figma, sekolah dapat merancang aplikasi pembayaran SPP yang intuitif dan mudah digunakan, yang tidak hanya mempercepat proses pembayaran, tetapi juga meningkatkan kualitas pelayanan kepada orang tua dan siswa. Desain yang baik dalam aplikasi pembayaran akan mendukung

navigasi yang mudah, meminimalkan kesalahan, dan memberikan informasi yang jelas kepada pengguna. Selain itu, dengan adanya sistem informasi yang modern, SDIT Ar Risaalah diharapkan dapat meningkatkan daya saingnya di antara sekolah-sekolah lainnya, serta mendorong peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam pengelolaan keuangan sekolah. Implementasi aplikasi berbasis desain UI/UX yang efektif diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam proses administrasi dan pelayanan pendidikan di sekolah tersebut.

Dalam dunia pendidikan dari kebanyakan sekolah terutama sekolah dasar (SD), masih melakukan pencatatan pembayaran SPP secara konvensional (manual). Pada sekolah tingkat dasar itu sendiri terutama di SDIT Ar Risaalah, semanan gaga, masih sangat minim untuk mengkonversi dari cara manual ke cara yang lebih efektif dan efisien. SPP merupakan singkatan dari Sumbangan Pembinaan Pendidikan, yaitu dana yang disumbangkan untuk berlangsungnya kegiatan pendidikan di suatu instansi sekolah. Pencatatan pembayaran SPP ini dirasa masih sangat kurang efektif dan efisien setelah dilihat dari proses yang sudah terjadi, pembayaran yang dilakukan secara konvensional masih dilakukan secara manual dalam pencatatan pada tiap transaksi pembayaran SPP. Saat orang tua murid melakukan transaksi pembayaran, bagian sekolah keuangan sekolah mesti mencatat pada kartu pembayaran SPP murid secara satu persatu, yang kemudian staff keuangan sekolah yang hanya satu orang itu merekap ulang data pembayaran SPP tersebut pada sebuah buku keuangan SPP, yang ditulis atau diketik secara manual sehingga ada kalanya menyebabkan kesalahan atau kekeliruan dalam perhitungan dan pembuatan laporan keuangan. Permasalahan yang sering terjadi juga adalah pada saat antrian pembayaran oleh orang tua murid yang mana dalam proses pembayaran tersebut memakan waktu lama hingga menyebabkan antrian panjang, maka muncul berbagai keluhan-keluhan dari orangtua murid yang ingin melakukan pembayaran SPP tepat waktu [1]. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembayaran SPP yang dilakukan secara manual ini masih banyak terdapat berbagai masalah dan kekurangan yang terjadi, pemasalahan lain jika murid mendapati kehilangan kartu SPP, walaupun petugas sekolah memiliki catatan untuk setiap transaksi namun tetap dikhawatirkan terjadinya ketidaksesuaian terhadap catatan pembayaran yang ada. Oleh karena itu dibutuhkan suatu pembaharuan cara yang sudah tidak efektif tersebut ke cara yang lebih baik dan efektif, pengalihan dan perubahan proses pengolahan data pembayaran SPP yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi pengolahan berbasis komputer secara daring (online) [2]. Dalam desain UI/UX prototype aplikasi ini maka penulis memberi solusi untuk merancangan sebuah design aplikasi yang menarik, minimalis dan modern dengan tujuan mempermudah pekerjaan bendahara dalam pengelolaan iuran SPP siswa. Dalam pembuatan aplikasi ini dibutuhkan sebuah software editing dan yang penulis pilih untuk digunakan adalah Figma, yang didalamnya berisi terkait informasi akademik siswa seperti identitas siswa, data kelas, kalender akademik, dan transaksi administrasi keuangan siswa. Dengan adanya desain aplikasi ini diharapkan Sdit Ar Risaalah dapat meningkatkan kinerja dan kualitas pelayanan yang lebih baik kepada orang tua/wali murid siswa-siswi [3]. Selama lebih dari dua dekade, perkembangan teknologi, khususnya internet, telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Internet kini menjadi pusat informasi digital, pertukaran data, dan media promosi, membuat jarak seolah tidak ada di berbagai belahan dunia. Kehadirannya telah mendominasi berbagai aspek kehidupan, yang berimbas pada munculnya banyak situs web. Desain website kini bervariasi, mulai dari yang sederhana, dilengkapi animasi, hingga memiliki fitur mobile responsive yang kompatibel dengan berbagai perangkat. Namun, fitur-fitur ini tidak cukup. Pengguna kini menginginkan pengalaman berselancar yang intuitif dan nyaman, sehingga mereka betah menghabiskan waktu di dunia maya. Untuk memenuhi kebutuhan ini, desain web yang menarik saja tidak cukup. Diperlukan penerapan metode khusus yang memadukan desain dengan teknik UI/UX, serta mengintegrasikan desain layout website. Berdasarkan penelitian ini, penerapan konsep UI/UX dengan menggunakan alat seperti Figma menghasilkan desain layout web yang lebih konsisten dalam hal komposisi warna, tipografi, jarak antar elemen, dan hierarki antar elemen. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman tanpa mengabaikan fungsionalitas website [4]. Teknologi informasi berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi berbagai pekerjaan. Salah satu penerapannya adalah pembuatan website Laboratorium Energy. Website ini berfungsi sebagai sistem informasi yang memfasilitasi rekapitulasi laporan, uji banding, dan penyimpanan data kalibrasi alat ukur berbasis web. Antarmuka pengguna dirancang agar teknologi ini mudah diakses dan digunakan. Desain antarmuka yang baik serta pengalaman pengguna yang optimal dapat membuat pengunjung betah, sementara desain yang buruk dapat menyebabkan mereka merasa tidak nyaman dan meninggalkan situs tersebut. Dalam perancangan UI/UX website Laboratorium Energy, prototipe antarmuka dikembangkan menggunakan aplikasi Figma. Metode yang digunakan adalah Design Thinking, yang terdiri dari lima tahapan: empathize, define, ideate,

prototype, dan test. Dari kajian ini, disimpulkan bahwa Figma sangat membantu dalam proses perancangan antarmuka website Laboratorium Energy dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan [5]. Di era modern ini, teknologi memungkinkan informasi mudah diakses melalui internet, seperti pada website Sistem Informasi Kelautan (SIK). Website SIK menyediakan informasi terkait program studi SIK, namun terdapat masalah pada desain halamannya, seperti kurang menarik secara visual. Selain itu, ukuran teks yang digunakan membuatnya sulit dibaca oleh pengguna. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menggunakan pendekatan design thinking. Design thinking menggabungkan berbagai ide untuk menciptakan solusi yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang website SIK menggunakan pendekatan design thinking dan mengujinya dengan system usability scale (SUS). Hasilnya, website SIK berhasil didesain ulang dengan rata-rata skor SUS 91,25, mencapai nilai skala "A" dan "Acceptable." Hasil ini diharapkan memberikan pengguna kenyamanan dan kemudahan dalam mencari informasi di website SIK [6]. Penelitian ini bertujuan untuk merekomendasikan sistem informasi desa terpadu berbasis website dengan menerapkan metode User Centered Design (UCD). Metode UCD digunakan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) agar desain yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna. Proses perancangan sistem informasi desa ini melibatkan masukan dari calon pengguna mengenai kebiasaan dan kenyamanan mereka dalam menggunakan sistem. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan dalam pendekatan UCD: memahami konteks penggunaan, menentukan kebutuhan pengguna, menghasilkan solusi desain, dan menilai desain. Tahap pertama mencakup wawancara dengan masyarakat untuk memahami konteks penggunaan. Desain UI sistem informasi desa berbasis website menggunakan alat Figma dilakukan di Desa Losari Kidul dengan menerapkan metode UCD. Peneliti berhasil membuat prototipe yang memenuhi kebutuhan UX untuk website sistem informasi Desa Losari Kidul, yang setelah diuji memperoleh skor 75,5 [7]. Umumnya, perusahaan menghadapi masalah yang dapat memperlambat pekerjaan dan membuatnya lebih sulit. Selain memerlukan waktu yang lama, proses kerja yang tidak efisien juga dapat berdampak buruk pada kinerja perusahaan. PT. Anugerah Mitra Semesta, yang beroperasi di sektor perdagangan PVC, menghadapi masalah dengan sistem informasi penjualan yang masih dikelola secara manual, sehingga menghambat pencapaian target penjualan. Solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah ini adalah melakukan analisis untuk menciptakan program penjualan yang efektif, mudah digunakan, dan menjadi panduan bagi pengembangan sistem penjualan perusahaan. Analisis ini dilakukan dengan menerapkan desain UI/UX menggunakan metode prototipe. Metode prototipe adalah proses perancangan tampilan sistem yang disiapkan sebagai contoh untuk pengembangan produk, memberikan gambaran langsung kepada pengguna. Jenis yang digunakan meliputi wireframe, mockup, dan prototipe [8]. Restoran sering menjadi pilihan masyarakat untuk mengadakan acara seperti makan bersama keluarga, arisan, ulang tahun, dan lainnya. Karena banyaknya restoran di berbagai kota, reservasi tempat menjadi keharusan sebelum mengadakan acara. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi yang memudahkan proses reservasi restoran. Proses perancangan aplikasi ini menggunakan metode Design Thinking, yang terdiri dari lima tahapan: empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Metode ini dimulai dengan analisis masalah dan penyusunan solusi, diakhiri dengan pengujian menggunakan usability testing untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) terhadap desain. Seiring dengan kemajuan teknologi, reservasi restoran menjadi lebih mudah dengan aplikasi ini. Untuk memastikan kemudahan penggunaan, diperlukan perancangan prototipe UI/UX yang menarik dan interaktif [9].

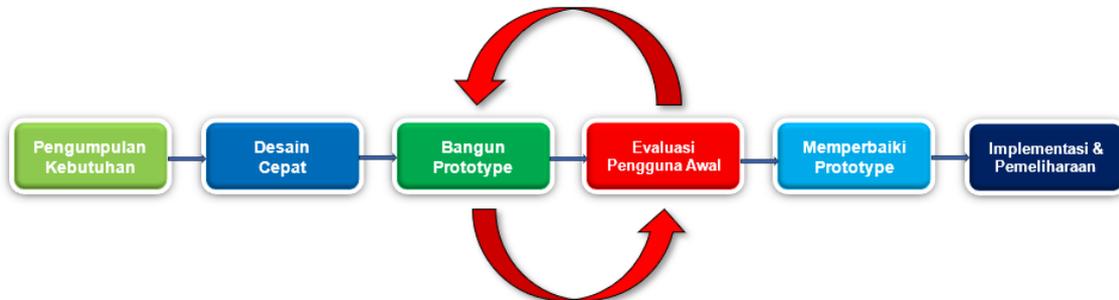
2. Metode Penelitian

Metode yang diterapkan dalam merancang UI/UX adalah metode Prototyping. Prototyping merupakan pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang memungkinkan demonstrasi langsung tentang bagaimana perangkat lunak atau komponennya akan berfungsi sebelum memasuki tahap konstruksi aktual. Adapun langkah-langkah dalam metode prototyping melibatkan serangkaian tahapan yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji prototipe sebagai representasi awal dari produk akhir [10]:

- a. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, analisis sistem dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan serta kebutuhan pengguna, termasuk mode antarmuka, prosedur teknis, dan teknologi yang akan diterapkan.
- b. Pengembangan prototipe. Pada tahap ini, analisis sistem bekerja sama dengan pemrogram untuk mengembangkan prototipe sistem, yang kemudian ditunjukkan kepada klien sebagai representasi dari model sistem yang akan dibangun.
- c. Menentukan apakah prototipe dapat diterima oleh klien atau pengguna. Pada tahap ini, analisis sistem akan mengevaluasi dan mengidentifikasi sejauh mana model yang dikembangkan diterima oleh klien, termasuk perbaikan yang diinginkan atau bahkan kebutuhan untuk melakukan perubahan total pada prototipe.
- d. Pada tahap ini, penggunaan prototipe melibatkan penyerahan hasil analisis sistem kepada pemrogram untuk mengubah model yang telah dibuat menjadi sebuah sistem.

Prototype merupakan salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk secara langsung menunjukkan bagaimana perangkat lunak atau komponen-komponennya akan beroperasi dalam lingkungan yang sesungguhnya sebelum tahap konstruksi dimulai. Model ini berfungsi sebagai gambaran awal tentang hasil akhir yang diharapkan dan memisahkan antara fungsi eksplorasi dan demonstrasi [11].

Metode yang diterapkan dalam perancangan aplikasi pembayaran SPP ini adalah metode Prototyping.



Gambar 1. Metode Prototype [12]

Metode ini merupakan tahapan dari desain aplikasi dengan menerapkan metode prototyping yang berupa metode fisik kerja aplikasi dan berfungsi sebagai awal dari pembentukan sebuah aplikasi yang akan dirancang dalam penelitian ini. Dengan metode ini pemilik aplikasi dapat melihat gambaran secara jelas bagaimana aplikasi yang sedang dibangun oleh peneliti ini berjalan sesuai atau tidaknya dengan ekspektasi yang diharapkan oleh klien.

3. Hasil dan Analisis

Hasil dari rancangan desain UI/UX aplikasi Pembayaran SPP yang telah dibuat menggunakan Figma dan diuji menggunakan bantuan dari website Maze. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah tampilan antarmuka dalam bentuk prototipe desain aplikasi Pembayaran SPP.

Kuesioner, digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dialami pengguna terkait desain aplikasi SPP, kuesioner ini akan disebarakan kepada para responden. Kuesioner tersebut terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian yang berisi identitas responden dan bagian untuk pernyataan, seperti yang ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kuesioner untuk Bagian Identitas Responden

No	Pertanyaan
1	Nama
2	Gender
3	Usia
4	Pekerjaan

Tabel 2. Kuesioner untuk Bagian Pernyataan

Tugas	Pertanyaan Umum
P1	Desain UI/UX Aplikasi SPP ini sangat mudah digunakan
P2	Desain UI/UX Aplikasi SPP memberikan kemudahan dalam pengoperasiannya
P3	Menu yang terdapat dalam desain UI/UX aplikasi SPP sangat mudah dipahami

P4	Desain UI/UX Aplikasi SPP menarik untuk digunakan
P5	Desain UI/UX Aplikasi SPP tidak menarik untuk digunakan
P6	Desain UI/UX Aplikasi SPP mudah untuk dipelajari
P7	Desain UI/UX Aplikasi SPP sangat bermanfaat untuk instansi terkait
P8	Desain UI/UX Aplikasi SPP sangat membosankan
P9	Desain UI/UX Aplikasi SPP Sangat mendukung untuk instansi terkait
P10	Desain UI/UX Aplikasi SPP sangat rumit digunakan
P11	Desain UI/UX Aplikasi SPP memenuhi ekspektasi
P12	Desain UI/UX Aplikasi SPP sangat membingungkan
P13	Saya akan merekomendasikan desain UI/UX aplikasi SPP ini kepada teman
P14	Saya merasa sangat puas terhadap desain UI/UX aplikasi pembayaran SPP ini

Hasil dari pengisian kuesioner pertanyaan yang diajukan kepada responden menggunakan skala Likert yang menghasilkan kategori sangat setuju dan setuju dari total 14 pertanyaan yang ada oleh responden melalui kuesioner yang telah disebar.

Pengujian, pada tahap pengujian atau testing ini dilakukan pengujian desain antarmuka prototype yang telah penulis buat menggunakan figma kepada responden. Pengujian ini berfokus pada validasi solusi berdasarkan daftar kebutuhan pengguna yang telah ditentukan. Pada tahap ini, pengujian dilakukan dengan menguji prototipe untuk mendapatkan masukan dari responden, sekaligus memvalidasi desain UI/UX yang telah dibuat. Pengujian ini melibatkan lima responden yang menguji antarmuka desain. Tujuan dari pengujian ini adalah agar pengguna dapat menjelajahi seluruh halaman desain UI/UX pada aplikasi pembayaran SPP yang telah dirancang.

Tabel 3. Daftar Skenario Usability Testing User Siswa

Tugas	Skenario
T1	User melakukan aktivitas login
T2	User menjelajahi halaman dashboard dan menu profil
T3	User menjelajahi halaman pembayaran untuk cek saldo akun
T4	User menjelajahi halaman aktivitas
T5	User menjelajahi halaman data spp
T6	User menjelajahi halaman transaksi

Tabel 4. Hasil Usability Testing Skenario T1

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	19.17s	3
Responden 2	Direct	14.01s	5
Responden 3	Direct	20.48s	0
Responden 4	Direct	48.33s	0
Average	100%	25,5s	33,3%

Tabel 5. Hasil Usability Testing Skenario T2

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	4.39s	0
Responden 2	Direct	10.74s	1
Responden 3	Direct	6.96s	0
Responden 4	Direct	4.91s	0
Average	100%	6,8s	11,1%

Tabel 6. Hasil Usability Testing Skenario T3

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	7.12s	0
Responden 2	Direct	4.94s	1
Responden 3	Direct	5.74s	0
Responden 4	Direct	88.78s	0
Average	100%	27,3s	26,6%

Tabel 7. Hasil Usability Testing Skenario T4

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	3.08s	0
Responden 2	Direct	3.69s	0
Responden 3	Direct	2.56s	0
Responden 4	Direct	2.91s	0
Average	100%	3,1s	0%

Tabel 8. Hasil Usability Testing Skenario T5

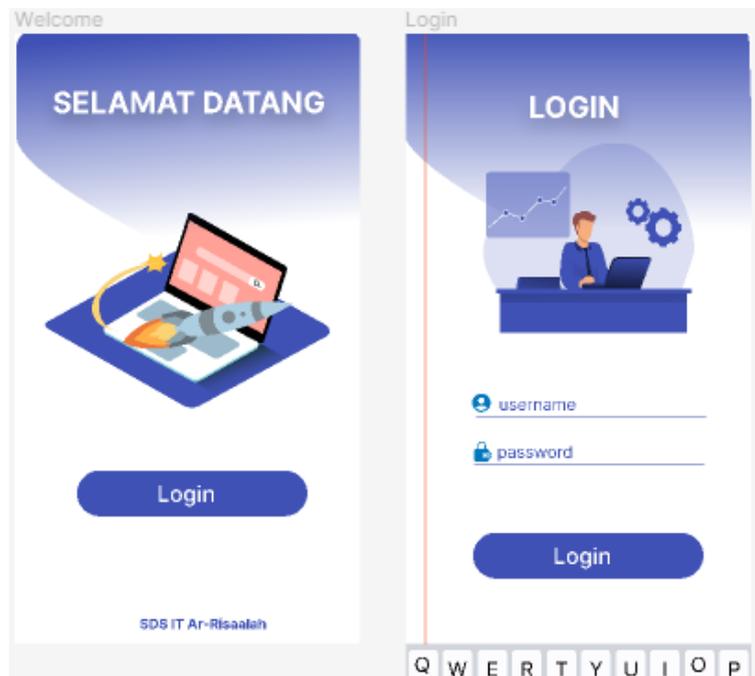
Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	3.12s	0
Responden 2	Direct	3.85s	0
Responden 3	indirect	11.15s	0
Responden 4	Direct	8.39s	0
Average	76%	6,6s	0%

Tabel 9. Hasil Usability Testing Skenario T6

Penguji	Outcome	Duration	Misclicks
Responden 1	Direct	5.27s	0
Responden 2	Direct	3.70s	0
Responden 3	Direct	3.94s	0
Responden 4	Direct	5.12s	0
Average	100%	4,5s	0%

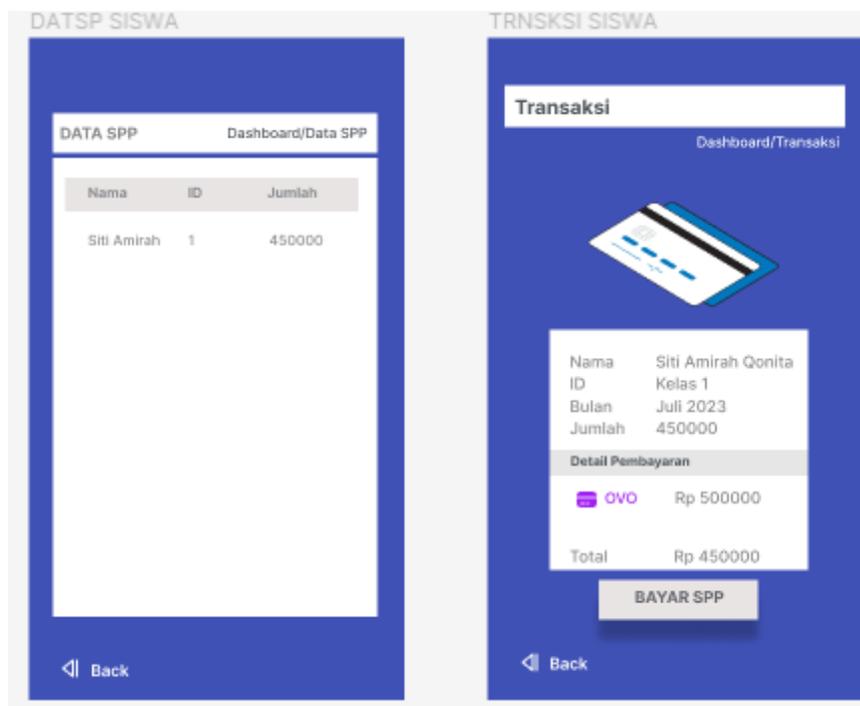
User Interface

a. Tampilan Halaman Form Login



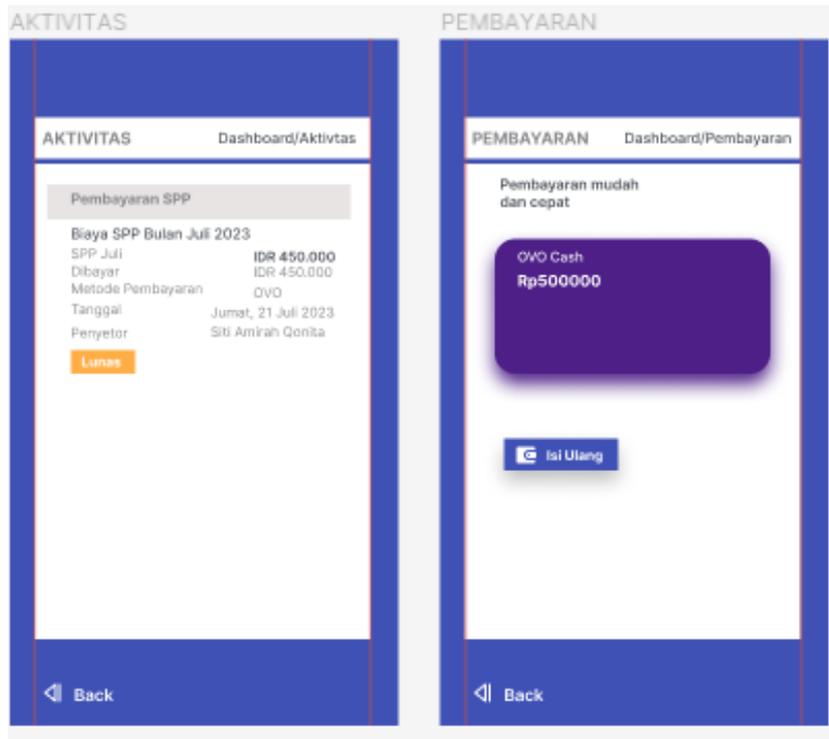
Gambar 2. Halaman Login

b. Tampilan menu data siswa dan transaksi



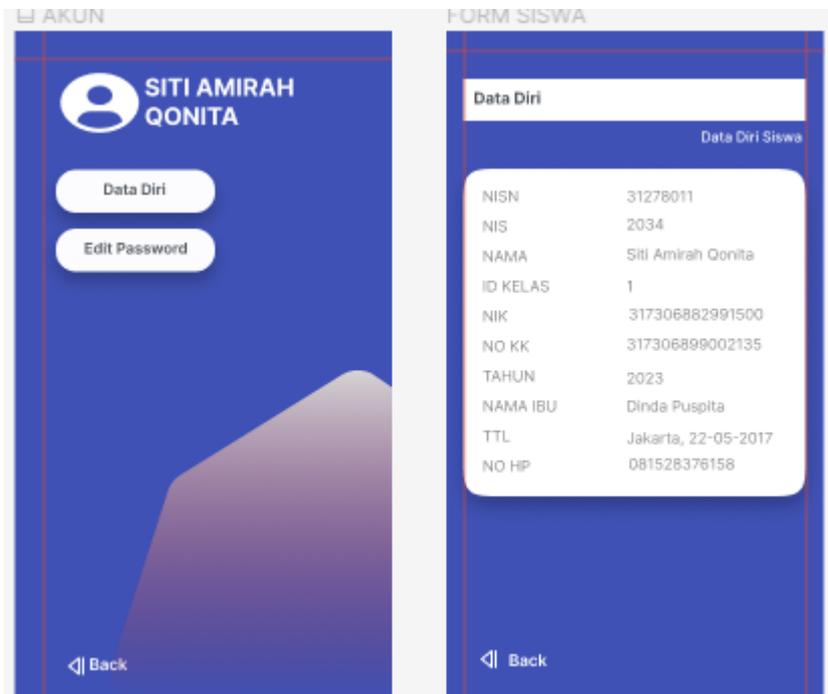
Gambar 3. Halaman Data Siswa

c. Tampilan menu aktivitas dan pembayaran siswa



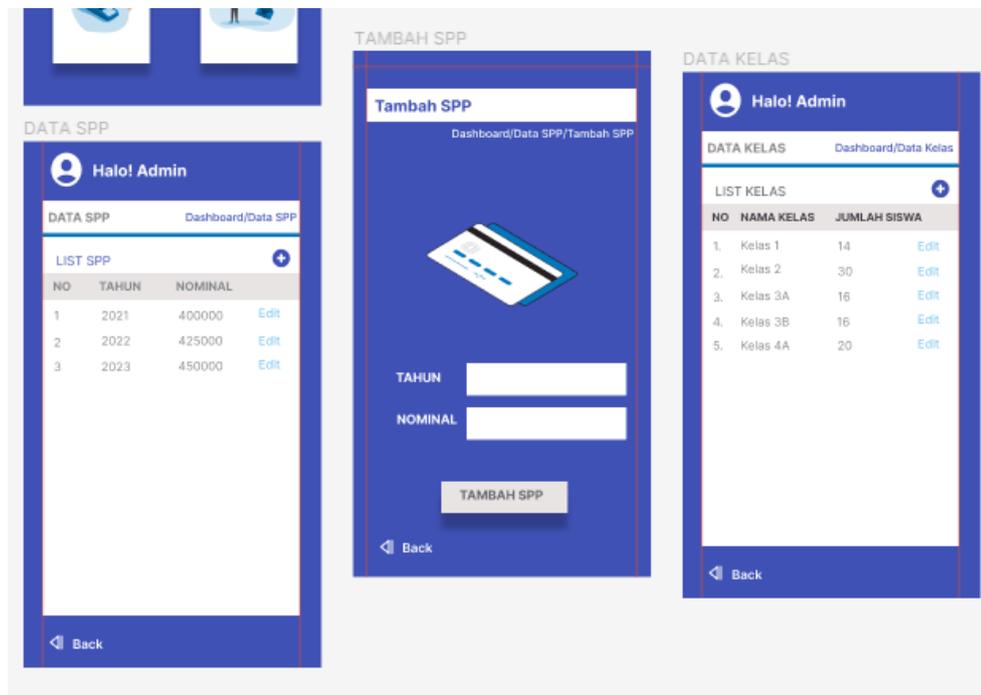
Gambar 4. Halaman Menu Aktivitas dan Pembayaran Siswa

d. Tampilan akun siswa



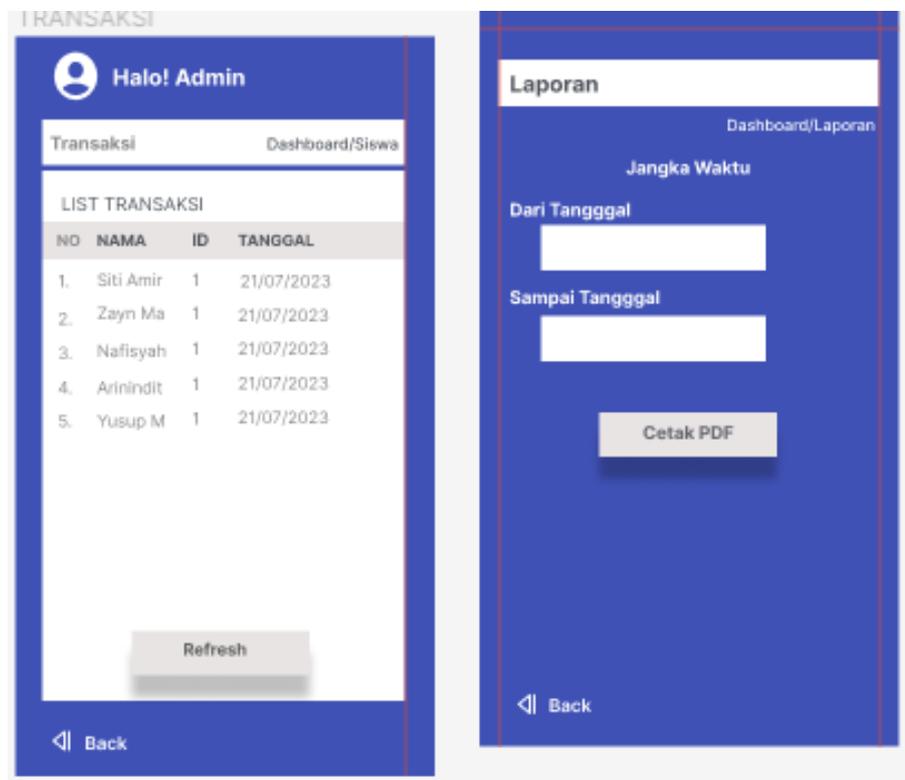
Gambar 5. Halaman akun siswa

e. Tampilan menu data SPP dan data kelas



Gambar 6. Halaman data SPP dan data kelas

f. Tampilan menu transaksi dan laporan



Gambar 7. Halaman menu transaksi dan laporan

Dari hasil pengujian, ditemukan bahwa rancangan desain UI/UX mampu membantu responden menyelesaikan semua tugas. Dari kelima responden, hampir seluruh tugas dalam skenario pengujian pada desain prototipe pembayaran SPP berhasil diselesaikan.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian di SDIT Ar Risaalah, terhadap desain UI/UX atau Berdasarkan desain user interface dan user experience prototipe aplikasi, untuk mendukung instansi terkait, telah dirancang Desain UI/UX Aplikasi Pembayaran SPP. Figma digunakan sebagai alat untuk mendesain tampilan UI/UX dengan antarmuka yang menarik, modern, dan minimalis. Dalam penelitian ini, penulis berhasil menghasilkan prototipe Desain UI/UX Aplikasi Pembayaran SPP yang kompatibel dengan perangkat mobile responden. Desain yang dibuat merupakan mockup yang akan diimplementasikan dalam pengembangan sistem. Data yang digunakan saat ini belum mencakup pembayaran uang gedung, buku, dan lain-lain, sehingga ke depannya perlu pengembangan lebih lanjut agar dapat mencakup seluruh jenis pembayaran di instansi terkait. Selain itu, desain juga perlu dikembangkan agar sesuai dengan mekanisme dan aturan yang berlaku, sehingga setiap tahapan dalam skema penelitian dapat berjalan dengan baik dan mencapai target yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Y. N. Putra and S. N. Huda, "Literature Review dengan Pendekatan Pengembangan Design Thinking untuk Sistem Informasi Studi Kasus SPP dan Beasiswa," in *Automata*, Yogyakarta: Program Studi Informatika - Program Sarjana Universitas Islam Indonesia, Sep. 2021, pp. 154–162.
- [2] M. A. Suratna, "Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Untuk Tingkat Sekolah Berbasis Web Dan Menggunakan SMS Gateway," *JURNAL INDUSTRI KREATIF DAN INFORMATIKA SERIES (JIKIS)*, vol. 1, no. 1, pp. 13–19, Apr. 2021.
- [3] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *JURNAL DIGIT*, vol. 10, no. 2, pp. 208–219, Nov. 2020.
- [4] M. F. Santoso, "Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma," Dec. 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infotech156>
- [5] S. Tazkiyah and A. Arifin, "PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE LABORATORIUM ENERGY MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022.
- [6] A. Fadzar, M. A. Azkiya, N. A. V. Husaine, and A. N. Fadillah, "RANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE SISTEM INFORMASI KELAUTAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4613.
- [7] W. D. P. Rahayu, A. A. Hendriadi, and T. Ridwan, "PERANCANGAN UI UX APLIKASI WEBSITE SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DSIGN (STUDI KASUS DESA LOSARI KIDUL)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4994.
- [8] S. N. Oktaviani, C. Fikri Aziz, and B. M. Sulthon, "Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 6, pp. 225–233, Jun. 2022, [Online]. Available: <https://djournals.com/klik>
- [9] R. N. Fadilah and D. Sweetania, "PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JUIT Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, May 2023.

-
- [10] A.S Rosa and M.Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2014.
- [11] E. Yanuarti, "Prototipe Sistem Informasi Seleksi Penerimaan Pegawai Tugas Belajar," *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, vol. 3, no. 2, 2017.
- [12] B. Kurniawan, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," vol. 5, no. 1, pp. 1-7, 2022.