



Redesain *User Interface (UI)* Dan *User Experience (UX)* Website Sanggar Rifky Albani

Guruh Dio Saputra

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi: guruhdio12@gmail.com

Abstract. *The rapid development of digital application interfaces—including websites, desktop apps, and mobile apps—has made User Interface (UI) and User Experience (UX) critical aspects of digital product development. A well-designed UI serves as an effective communication bridge with users, while UX ensures that the interface's flow and design make it easy for users to access information. Sanggar Rifky Albani, which focuses on preserving Betawi culture, has a website that currently functions only as an advertising medium and is suboptimal in terms of UI/UX. The website's layout and organization of information are poorly structured, making it difficult for users to find the information they need. Therefore, a UI/UX redesign of the Sanggar Rifky Albani website was undertaken to improve its visual appeal, functionality, and the comprehensiveness of the information provided. This study applied the Design Thinking method, which consists of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, and included user testing to evaluate the redesign results. The redesign aims to make the website a bridge between the art studio and its visitors by presenting more relevant information, such as the studio's history, cultural products, an activity gallery, and educational content about Betawi culture.*

Keywords: *Betawi; Redesign; User Experience; User Interface; Website.*

Abstrak. Perkembangan antarmuka aplikasi digital dalam bentuk website, desktop, dan mobile semakin pesat, membuat User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi aspek penting dalam pengembangan berbagai produk digital. UI yang baik berperan sebagai penghubung komunikasi yang efektif dengan pengguna, sementara UX memastikan alur dan tampilan antarmuka memudahkan pengguna dalam mengakses informasi. Sanggar Rifky Albani, yang berfokus pada pelestarian budaya Betawi, memiliki website yang saat ini hanya berfungsi sebagai media iklan dan kurang optimal dalam hal UI/UX. Tampilan serta penyusunan informasi pada website tidak terstruktur dengan baik, sehingga menyulitkan pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, redesign UI/UX website Sanggar Rifky Albani dilakukan untuk meningkatkan tampilan visual, fungsionalitas, serta kelengkapan informasi. Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking yang terdiri dari tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test, serta melibatkan pengujian pengguna untuk mengevaluasi hasil redesign. Redesain ini bertujuan menjadikan website sebagai jembatan penghubung antara sanggar dan pengunjung dengan menyajikan informasi lebih relevan, seperti sejarah sanggar, produk budaya, galeri kegiatan, serta edukasi mengenai kebudayaan Betawi.

Kata kunci: *Betawi; Redesign; User Experience; User Interface; Website.*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan antarmuka aplikasi yang diterapkan pada *website*, *desktop*, dan *mobile* mengalami perkembangan yang pesat dengan banyaknya variasi desain. Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna menjadi suatu aspek krusial dalam pengembangan suatu produk digital (Arisa et al., 2023; Limbong et al., 2026). Dalam produk digital dibutuhkan UI/UX yang dirancang dengan baik, sehingga dapat memberikan kenyamanan pada para pengguna. *User interface (UI)* merupakan elemen penting dalam pengembangan aplikasi digital. Desain *User Interface (UI)* yang baik dapat berperan menjadi media komunikasi yang efektif antara pengguna dengan sistem komputer (Firmansyah et al., 2020), sehingga pengguna dapat terhindar dari kebingungan saat menggunakan sistem tersebut. Sedangkan *User Experience (UX)* memegang peran penting pada *User Interface (UI)*, sebab alur dan tampilan antarmuka

aplikasi digital menjadi faktor utama yang menentukan kemudahan bagi para pengguna (Averushyd Juliansyah & Papatungan, 2022; Ghifari et al., 2026). Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan yang signifikan pada masyarakat dalam hal mengakses informasi. Kehadiran media digital, memungkinkan penyebaran informasi dapat disampaikan secara instan kepada audiens yang lebih luas (Nurwahyu Azizah. AR et al., 2025; Wang & Zhang, 2026).

Sanggar Rifky Albani merupakan sanggar kebudayaan yang berfokus pada penyediaan jasa dan pelestarian kebudayaan Betawi. Sanggar Rifky Albani memiliki sebuah *website* yang hanya digunakan sebagai media iklan dari produk-produk budaya khas Betawi yang dijual oleh Sanggar Rifky Albani. *Website* ini hanya menampilkan artikel terkait penjualan produk Betawi dan terlihat ada beberapa halaman *website* yang *error*. Tampilan dan isi dari *website* ini tidak baik dan kurang menarik bagi para pengguna karena tidak banyak menampilkan informasi yang dibutuhkan dan kurangnya UI/UX yang baik. Masalah tersebut dapat membuat para pengguna sedikit kesulitan dalam memperoleh informasi yang diinginkan seperti informasi terkait sanggar atau informasi terkait Kebudayaan Betawi (Nur Hafizha & Faisal, 2024; Takariyanto et al., 2024).

Dari permasalahan diatas perlu dilakukan redesign pada *website* Sanggar Rifky Albani. Redesain UI/UX pada *website* Sanggar Rifky Albani akan dirancang untuk menyajikan beragam informasi relevan bagi para pengunjung. Redesain ini dilakukan atas permintaan Sanggar Rifky Albani untuk menampilkan informasi mengenai sanggar, khususnya galeri kegiatan yang berfungsi sebagai portofolio sanggar. *Website* ini dirancang untuk menjadi jembatan penghubung antara Sanggar Rifky Albani dan para pengunjung yang tertarik dengan aktivitas dan produk Sanggar Rifky Albani. Berbagai informasi yang tersedia, seperti kontak untuk menghubungi sanggar, profil singkat Sanggar Rifky Albani, produk-produk yang dijual, serta galeri kegiatan yang akan menjadi portofolio sanggar.

Profil singkat Sanggar Rifky Albani yang akan memuat tentang awal berdirinya sanggar, berbagai pencapaian, hingga perkembangannya saat ini. Informasi tentang produk dan jasa yang disediakan oleh sanggar seperti Ondel-Ondel, dekorasi Betawi, dan topeng tari. Galeri akan memperlihatkan berbagai proyek dan karya dari Sanggar Rifky Albani sebagai portofolio yang mencerminkan pengalaman serta perkembangan sanggar. Selain itu penulis juga akan menambahkan informasi budaya Jakarta dalam bentuk artikel seperti seni pertunjukan, kuliner, tari, dan musik. Informasi ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan budaya Betawi kepada khalayak umum, tetapi juga untuk menegaskan peran Sanggar Rifky Albani dalam pelestarian budaya lokal.

2. KAJIAN TEORITIS

User Interface (UI)

User Interface merupakan sebuah ilmu yang mengkaji tentang penataan elemen visual pada sebuah *website* maupun aplikasi. *User Interface* memegang peran penting sebagai perantara antara halaman web atau aplikasi dengan para pengguna. *User Interface* mencakup tombol-tombol yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan *website* atau aplikasi misalnya seperti teks, gambar, menu, dan lain-lain (Muhyidin et al., 2020). Elemen-elemen visual pada *User Interface* perlu dibuat sedemikian rupa agar dapat membuat para pengguna nyaman dan merasa mudah menggunakan produk digital terkait.

User Experience (UX)

User Experience (UX) mengacu pada sebuah pengalaman yang dirasakan pengguna selama berinteraksi dengan sebuah sistem, mencakup reaksi, persepsi, perilaku, emosi, dan pikiran mereka (Multazam et al., 2020). Saat para pengguna merasakan kemudahan mengakses sebuah *website* maupun aplikasi, hal ini berarti *User Experience* pada *website* atau aplikasi tersebut dapat dikatakan baik. Pengalaman pengguna saling berkaitan dengan tampilan antarmuka dikarenakan tampilan antarmuka merupakan elemen penting bagi kenyamanan pengguna saat sedang mengakses *website* atau aplikasi tersebut. Tampilan antarmuka yang menarik dan intuitif dapat meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan, yang kemudian dapat mendorong respon yang positif (Tri et al., 2023). Selain itu pengalaman positif pengguna tidak hanya berkutat pada kemudahan *website* atau aplikasi terkait saat di navigasi, tetapi juga termasuk pada elemen desain visual yang menarik dan responsif dengan interaksi pengguna, sehingga menciptakan pengalaman baik dan menyenangkan dengan para pengguna.

Design Thinking

Pada tahun 1990 David Kelley dan Tim Brown dari perusahaan IDEO memperkenalkan pendekatan Design Thinking. Pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses inovasi dengan mengadopsi prinsip-prinsip perancangan untuk menghasilkan solusi bagi kebutuhan para pengguna (Dina Marwah Alfirahmi1 et al., 2023). Pelaksanaan metode ini melalui lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Buana Ayu & Wijaya, 2023).

Website

Menurut Veen (2001), *website* terdiri dari tiga komponen utama yaitu kata-kata (*words*), gambar (*pictures*), dan kode (*code*). Kata-kata (*words*) berfungsi untuk menyusun konten di dalam *website* sehingga membentuk informasi yang dapat dimengerti. Contoh penggunaan kata-kata dapat dilihat pada *website* berita, di mana pembaruan berita menjadi

fokus utama. Oleh karena itu, kata-kata disusun sedemikian rupa agar mudah dipahami oleh pengunjung *website*. Gambar (*pictures*) berperan penting dalam melengkapi kata-kata atau informasi dengan visual yang memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Gambar dapat membantu pengunjung memahami konten secara lebih mudah dan cepat dibandingkan hanya dengan teks. Sedangkan kode (*code*) adalah serangkaian instruksi dalam bentuk kode seperti HTML (*Hyper Text Markup Language*), CSS (*Cascading Style Sheet*), dan kode-kode lainnya. Kode-kode ini berfungsi untuk mengatur bagaimana informasi di sebuah *website* akan ditampilkan pada *browser* pengunjung *website* (Sidik, 2019).

Mind Mapping

Mind mapping adalah metode pemetaan pikiran secara visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga lebih mudah dipahami dan diingat (Widiyono, 2021).

Mind mapping berguna untuk mengingat informasi secara lebih mudah, merencanakan sesuatu, menyusun dan menjelaskan sebuah ide, dan sebagainya. Biasanya *mind mapping* dimulai dengan memetakan konsep utama yang kemudian berkembang menjadi ide-ide baru dan dihubungkan secara menarik dalam tata bentuk yang bervariasi.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan kualitatif digunakan pada penelitian ini dengan menerapkan kerangka kerja *Design Thinking*. *Design thinking* adalah metodologi perancangan desain yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan menempatkan kebutuhan manusia sebagai fokus utama. Pelaksanaan metode ini melalui lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Buana Ayu & Wijaya, 2023).

***Empathize* (Empati)**

Pada tahap ini dilakukan proses memahami permasalahan terhadap *website* Sanggar Rifky Albani. Pengumpulan data ini dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada Bang Martin, selaku pemilik Sanggar Rifky Albani guna mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan redesain *website*. Pemilik sanggar menginginkan adanya halaman galeri yang dapat digunakan sebagai media portofolio untuk menampilkan hasil karya dan kegiatan Sanggar.

Selain itu, dilakukan juga wawancara dengan Pak Nicky selaku manajer proyek di PT. Rubic Kirana Solusindo yang merupakan penyedia jasa pembuatan *website* profesional. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan wawasan terkait penerapan UI/UX pada *website*, guna mendukung proses redesain *website* agar lebih efektif.

Define (Penetapan)

Berdasarkan data permasalahan sebelumnya, dilakukan proses analisis untuk merumuskan permasalahan yang ada. Permasalahan yang ditemukan meliputi desain *website* yang belum optimal dari segi tampilan maupun pengalaman pengguna, serta belum tersedianya fitur galeri sebagai media portofolio. Pada tahap ini juga dibuat *mind mapping* sebagai rujukan untuk mengembangkan ide-ide yang akan digunakan.

Ideate (Ide)

Pengembangan ide akan dilakukan berdasarkan permasalahan pada tahap *define*. Solusi yang dirancang meliputi pembaruan tampilan *website* agar lebih menarik, penyusunan navigasi yang lebih mudah dipahami pengguna, serta penambahan halaman galeri sebagai media dokumentasi kegiatan sanggar.

Prototype (Prototipe)

Prototipe dilakukan dengan membuat rancangan awal dari sebuah produk. Pada tahap ini dibuat desain dari setiap halaman *website*, mencakup halaman utama, halaman tentang kami, halaman produk kami, halaman galeri, serta halaman artikel. Selanjutnya, desain tersebut dikembangkan menjadi prototipe interaktif sehingga alur dan fungsi *website* dapat disimulasikan.

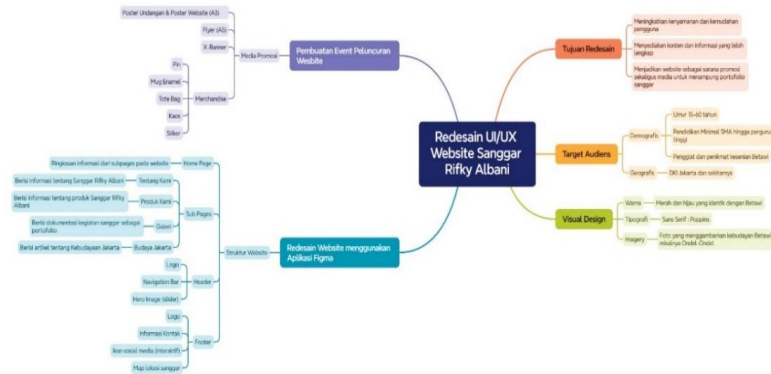
Test (Tes)

Pada tahap tes, dilakukan pengujian pada prototipe yang telah dibuat untuk memperoleh masukan dari pengguna. Hasil pengujian tersebut digunakan sebagai dasar evaluasi untuk menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan

Proses perancangan “Redesain User Interface (UI) dan User Experience (UX) *Website* Sanggar Rifky Albani” dimulai dengan membuat *mind mapping*. *Mind mapping* merupakan metode penyusunan informasi yang dibuat secara visual atau grafis dengan pola hierarki yang terstruktur. Struktur perancangan *website* yang akan digunakan akan dibuat menjadi *mindmapping* guna menjadi pedoman saat pembuatan desain *website* berlangsung. Penyusunan menggunakan *mind mapping* bertujuan untuk mempermudah pemahaman informasi sebagai dasar dalam perancangan desain.



Gambar 1. Mind map struktur website Sanggar Rifky Albani.

Desain website akan menggunakan gaya flat design, dimana gaya ini menekankan kesederhanaan dalam tampilannya sehingga menciptakan tampilan yang modern dan bersih. Warna utama yang akan digunakan adalah warna merah sebagai warna utama dan kemudian warna hijau sebagai warna pendukung. Pemilihan kedua warna ini terinspirasi dari warna khas yang terdapat pada Ondel-Ondel.



Gambar 2. Palet warna.

Kemudian untuk tipografi yang akan digunakan bertipe sans serif menyelaraskan dengan gaya desain yang digunakan.

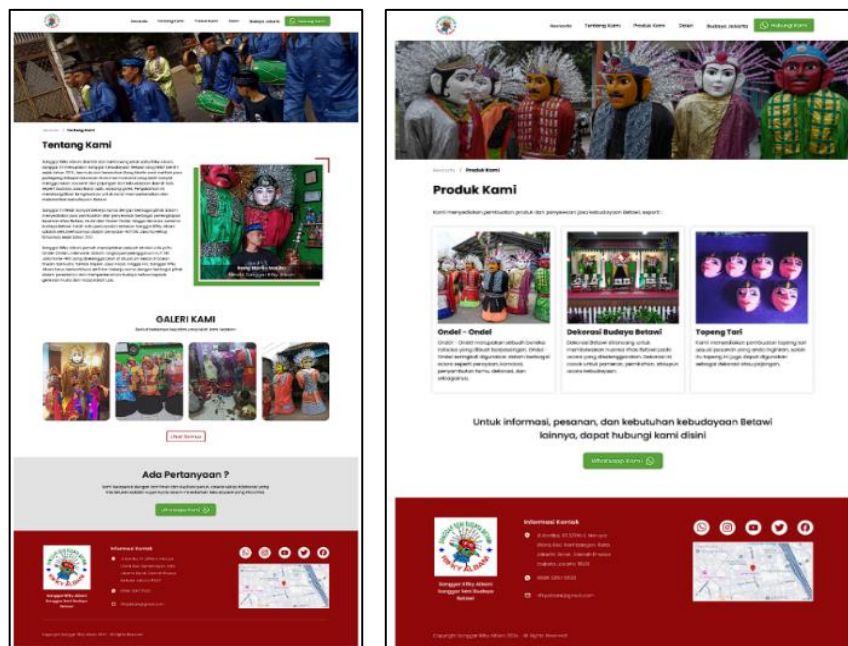


Gambar 3. Font Poppins.

Tampilan website diatur dalam mode landscape dengan ukuran 1440 x 1024 yang seringkali digunakan dalam tampilan desktop. Menu navigasi akan ditempatkan dibagian atas dari setiap halaman website dan berfungsi sebagai tombol navigasi ke setiap halaman yang ada. Website dirancang untuk menyajikan segala informasi terkait Sanggar Rifky Albani, terdapat 5 halaman utama pada rancangan website yaitu, beranda sebagai halaman utama, halaman tentang kami berisikan informasi tentang Sanggar Rifky Albani, halaman produk kami yang menampilkan produk dan jasa yang ditawarkan sanggar, halaman galeri sebagai portofolio sanggar, dan halaman artikel budaya Jakarta.



Gambar 4. Beranda atau halaman utama *website*.



Gambar 5. Halaman tentang kami dan halaman produk kami.



Gambar 6. Halaman galeri dan Halaman artikel budaya Jakarta.

Setelah desain *website* dibuat kemudian dilakukan protoipe menggunakan aplikasi figma. Pada tahap ini, desain *website* dibuat agar dapat berfungsi secara interaktif, sehingga dapat memberikan gambaran jelas sebelum *website* tersebut dikembangkan lebih lanjut oleh programmer. Pada perancangan “Redesain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *Website* Sanggar Rifky Albani” tahap prototipe dibuat agar dapat memvisualisasikan bagaimana navigasi dan interaksi pada halaman *website* akan berjalan.



Gambar 7. Proses prototipe pada aplikasi Figma.

Pengujian Prototipe

Pengujian prototipe dari rancangan yang telah dibuat melibatkan 15 partisipan sebagai penguji. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap kemudahan dalam memahami, mengakses, dan memperoleh informasi yang tersedia pada *website*. Data pengujian yang telah diperoleh dapat menjadi bahan evaluasi guna mendukung pengembangan *website* di masa mendatang.

Tabel 1. Hasil Pengujian Protipe.

No.	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Tampilan website Sanggar Rifky Albani terlihat menarik dan nyaman dilihat	0	0	1	7	7
2	Struktur navigasi pada website mudah dipahami dan digunakan	0	0	1	8	6
3	Tombol pada website berfungsi dengan baik	0	0	3	8	4
4	Informasi mengenai Sanggar Rifky Albani dapat ditemukan dengan mudah melalui website	0	0	1	7	7
5	Penilaian pengguna terhadap tampilan dari website	0	0	4	6	5

Berdasarkan pengujian prototipe yang telah dilakukan, sebanyak 93,3% partisipan menyatakan bahwa tampilan website menarik dan nyaman dilihat, 93,3% partisipan menilai struktur navigasi mudah dipahami dan digunakan, 80% partisipan menyatakan tombol pada website berfungsi dengan baik, serta 93,3% partisipan menyatakan informasi mengenai Sanggar Rifky Albani dapat ditemukan dengan mudah melalui website. Selain itu, 73,3% partisipan memberikan penilaian positif terhadap tampilan website secara keseluruhan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil redesain User Interface (UI) dan User Experience (UX) *Website* Sanggar Rifky Albani telah memenuhi kebutuhan pengguna dari aspek tampilan, navigasi, dan aksesibilitas informasi berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh, sehingga dapat digunakan sebagai media promosi Sanggar Rifky Albani.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan tugas akhir ini, dapat disimpulkan bahwa proses Redesain User Interface (UI) dan User Experience (UX) *Website* Sanggar Rifky Albani dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses *website* sanggar. Redesain ini dimulai dengan riset kebutuhan konten *website* yang melibatkan pengumpulan data melalui wawancara dengan Bang Martin selaku pemilik Sanggar Rifky Albani. Dari wawancara ini diperoleh berbagai informasi mengenai jenis konten yang akan ditampilkan dalam *website*, seperti profil sanggar, layanan atau produk yang ditawarkan, dan galeri karya yang berfungsi sebagai portofolio sanggar. Selanjutnya, dilakukan eksplorasi konsep visual yang disesuaikan dengan identitas budaya Betawi. Redesain *website* ini dikerjakan menggunakan aplikasi figma, proses perancangan mencakup penyusunan tata letak halaman utama, berbagai halaman informasi tambahan, sistem navigasi, serta artikel kebudayaan Betawi. Melalui perancangan redesain *website* ini, penulis berharap desain *website*

yang telah dikembangkan dapat mempermudah pengguna dalam mengakses informasi serta menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Hasil pengujian yang melibatkan 15 partisipan menunjukkan bahwa mayoritas pengguna memberikan penilaian positif terhadap rancangan website. Sebanyak 93,3% partisipan menilai tampilan website menarik dan nyaman digunakan, 93,3% menyatakan navigasi mudah dipahami, 80% menilai fungsi tombol berjalan dengan baik, serta 93,3% menyatakan informasi yang tersedia dapat ditemukan dengan mudah. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa redesign website Sanggar Rifky Albani berhasil meningkatkan kualitas tampilan, kemudahan navigasi, dan aksesibilitas informasi.

DAFTAR REFERENSI

- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Averushyd Juliansyah, I., & Papatungan, I. V. (2022). Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking. *Automata*, 3(1), 4996–5004. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/21895>
- Buana Ayu, T., & Wijaya, N. (2023). 2 ND MPD Student Conference (MSC) 2023 Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. 68–75. <https://www.payoprint.id/>.
- Dina Marwah Alfirahmi1, Dea Syah Kania, & Dadang Yusup. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 219–233.
- Firmansyah, M. T., Fauzi, R., & Gumilang, S. F. S. (2020). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MOBILE APPLICATION SIBENGGEL UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). 7(2), 7574–7580.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Multazam, M., Papatungan, I. V., & Susanto, B. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan Pendekatan User Centered Design. *Universitas Islam Indonesia*, 1, 1–8. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>
- Nurwahyu Azizah. AR, Ramsiah Tasruddin, & Nirwan Wahyudi AR. (2025). Teknologi Komunikasi: Komunikasi Massa dan Globalisasi. *Al-Mutsla*, 7(1), 100–117. <https://doi.org/10.46870/jstain.v7i1.1388>
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi: Merancang Website dalam Perspektif Desain* (P. Antoni, Ed.). Universitas Islam Kalimantan.

- Tri, N., Putra, A., Gede, I., Sudipa, I., Made, N., Sukerthi, S. D., & Yuniawati, N. P. (2023). Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 3(1), 49–57. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2391>
- Widiyono. (2021). “*Mind Mapping*” Strategi Belajar yang Menyenangkan (M. Erni, Ed.). Lima Aksara.
- Nur Hafizha, & Faisal, D. (2024). Website Wrapped by Gea jual beli thrift dan preloved. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, 1(1). <https://doi.org/10.62383/misterius.v1i1.43>
- Takariyanto, et al. (2024). Perancangan ulang user interface dan user experience website Klinik Pratama Dr. Jo menggunakan metode user centered design. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(2), 92–109. <https://doi.org/10.24246/itexplore.v3i2.2024.pp92-109>
- Wang, C., & Zhang, Y. (2026). The impact of electronic word-of-mouth (eWOM) on consumer purchase intention: The mediating role of trust. *International Journal of Economics, Management and Accounting*, 3(1). <https://doi.org/10.61132/ijema.v3i1.1188>
- Limbong, D. S., et al. (2026). Evaluasi usability sistem e-voting menggunakan System Usability Scale pasca perancangan ulang antarmuka. *Saturnus: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(2). <https://doi.org/10.61132/saturnus.v4i2.1597>
- Ghifari, M. E. R., et al. (2026). Penerapan pola dan tren penggunaan instrumen evaluasi usability (SUS, UEQ, HE) pada sistem digital. *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 4(3). <https://doi.org/10.61132/merkurius.v4i3.1317>