

# Perancangan User Interface Sistem Pelayanan Antrian Pembuatan SIM di Polres Batang Berbasis Web

Panggiarta Rindah Pratama<sup>1</sup>, Novian Adi Prasetyo<sup>2</sup>, Siti Khomsah<sup>3</sup>, Rafi Hidayatulloh<sup>4\*</sup>

<sup>1,2,4</sup>*Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia*

<sup>3</sup>*Sains Data, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia  
Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Selatan, Banyumas, Central Java*

<sup>1</sup> 17102065@ittelkom-pwt.ac.id

<sup>2</sup> Novian@ittelkom-pwt.ac.id

<sup>3</sup> Siti@ittelkom-pwt.ac.id

<sup>4</sup> 2211102107@ittelkom-pwt.ac.id

Received on 30-10-2023, revised on 07-11-2023, accepted on 15-11-2023

## Abstract

SIM merupakan sebuah syarat bagi seseorang untuk dapat izin dalam mengendarai kendaraan, baik bermotor, beroda dua, dan kendaraan berat. Saat ini Pandemi covid 19 menjadi hal yang sangat merepotkan dan berdampak pada semua aktifitas yang ada pada masyarakat, bahkan sekarang ada perkembangan atau mutasi dari virus covid yang bernama omicron. Dampak yang dirasakan juga menimpa aktivitas Satlantas Polres Batang dalam melayani kebutuhan masyarakat. Terutama dalam pelayanan pembuatan SIM dengan kerumunan yang terjadi saat mengantri sangat berbahaya untuk masyarakat. Maka dari itu penulis merancang user interface sistem informasi antrian pembuatan SIM di Satlantas Polres Batang, berbasis website. Dalam user interface website tersebut pendaftar SIM tidak harus mengantri lama untuk bisa tes praktik maupun tulis saat membuat SIM. Design Sprint digunakan sebagai metode di penelitian ini. Metode ini dipilih karena resiko bisnis produk yang di kembangkan bisa dikurangi, karena akan terhindar dari menciptakan produk yang tidak diinginkan pasar. Melalui produk prototipe bisa melakukan uji coba dulu, sebelum membuat produknya dalam jumlah banyak. Kemudian untuk menghitung usability UI UX menggunakan System Usability Scale hasil dari penelitian ini adalah di dapat nilai SUS sebesar 70,41. Nilai terbilang baik untuk diterapkan menjadi website yang dapat digunakan.

**Keywords:** Design Sprint, SIM, System Usability Scale(SUS), Website

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

### Corresponding Author:

Rafi Hidayatulloh  
Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia  
Jl. DI Panjaitan No. 128, Karangreja, Banyumas, Jawa Tengah  
Email: 2211102107@ittelkom-pwt.ac.id

---

## I. PENDAHULUAN

**S**IM (Surat Izin Mengemudi) adalah sebuah bukti kompetensi dari seseorang dalam mengendarai transportasi darat sesuai undang-undang lalu lintas [1]. SIM menjadi sebuah syarat wajib bagi seseorang untuk bisa mengendarai kendaraan, entah itu motor, mobil, dan truk. Dalam undang-undang pun berbunyi seperti ini Setiap pengemudi kendaraan bermotor wajib memiliki SIM. Peraturan ini tercantum pada Pasal 18 (1) UU No. 14 Th 1992 tentang Lalu-lintas dan Angkutan Jalan, bahwa setiap pengemudi kendaraan bermotor di wilayah wajib memiliki Surat Ijin Mengemudi (SIM). Dengan adanya undang-undang tersebut sudah jelas bahwa agar bisa mengendarai sebuah kendaraan bermotor wajib untuk mempunyai SIM. Saat ini untuk mendapatkan SIM seorang harus datang ke kantor polisi. Diperlukan inovasi supaya Masyarakat untuk mendaftar SIM tidak perlu datang ke kantor polisi dengan memanfaatkan teknologi.

Kebutuhan akan informasi dan sarana pendukung supaya pekerjaan manusia semakin ringan dan mudah adalah isu yang hampir ditemukan di keseharian [2]. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi dimana HP (*Handphone*) dan *smartphone*, komputer dan alat elektronik yang terkoneksi ke internet yang dapat mengakses website, aplikasi, dan lain sebagainya. Banyak pihak, baik individu maupun organisasi banyak menggunakan website untuk berbagai tujuan [3]. *Website* adalah sebuah wadah untuk menyimpan informasi yang hanya dapat diakses menggunakan internet [4]. Salah satu komponen interaksi dari sebuah sistem atau produk adalah *user interface* dan *user experience*, sistem akan mengalami kegagalan apabila tidak dapat mengikuti kebutuhan pengguna, salah satunya *UI/UX* [5]. *UI* atau *user interface* merupakan ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi [6]. Dapat dibilang *user interface* sebagai mekanisme dari tampilan antarmuka yang ditujukan berinteraksi dengan pengguna. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi tentunya dapat mengurangi interaksi yang tidak perlu di Tengah pandemi covid-19 sebagai Upaya mengurangi jumlah kasus covid-19.

Wabah covid-19 yang melanda, membuat aktivitas Masyarakat dibatasi sebagai Upaya mengurangi jumlah kasus covid-19. Aktivitas yang paling dibatasi adalah berkerumun karena memiliki resiko paling besar dalam penyebaran virus. Berdasarkan hal di atas peneliti akan menciptakan *user interface* sistem layanan informasi pembuatan SIM berbasis *website* di Polres Batang menggunakan metode *Design Sprint*, untuk tahap pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Hal ini dilatar belakangi oleh jumlah rata-rata pendaftar pembuatan dan perpanjangan SIM di Polres Batang mencapai angka 105, 4. Mengantri adalah kondisi dimana sekumpulan orang, mesin, komponen memerlukan layanan yang harus menunggu sebelum mendapat layanan [7]. Dengan adanya *website* ini Masyarakat dapat mendaftar dan mengisi berkas yang diperlukan pada pembuatan SIM secara online dan cukup datang saat di jam antrian yang didapat, sehingga Masyarakat merasa lebih mudah, dan bisa mencegah penyebaran covid-19.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Diagram Alir Penelitian



Gambar 1. Alur Penelitian

Pada Gambar 1, alur penelitian yang digunakan terdiri dari tahapan berikut:

- 1) Perumusan Masalah: Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah belum adanya sebuah sistem untuk mengurangi jumlah antrian pada kantor Satlantas Polres Batang karena jumlah antrian perharinya tinggi.
- 2) Studi Literatur: Tahapan ini dimulai dengan pengumpulan data-data terkait pembuatan SIM, kemudian referensi-referensi dari penelitian terdahulu.
- 3) Pengumpulan Data: Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada pihak polisi terkait pembuatan SIM
- 4) Metode Design Sprint: Menghasilkan inovasi dengan penyelesaian masalah berfokus pada *user*
- 5) Pengujian UI/UX dengan SUS: Pengujian bisa diartikan sebagai sebuah proses mengeksekusi suatu program dengan tujuan menentukan kecacatan [8]. Pada tahap ini digunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji tingkat usability dari sebuah website

### B. Metode Design Sprint

Metode *design sprint* adalah metode atau tahapan yang menghasilkan inovasi dengan penyelesaian masalah berfokus pada *user*. Waktu yang dibutuhkan terbilang cepat. Metode ini terdiri dari tahap *understand* (pemahaman), *diverge* (mengembangkan), *decide* (memutuskan), *prototype*, dan *validate* [9].



Gambar 2. Diagram Design Sprint

Berdasarkan Gambar 2, *design sprint* terdiri dari tahap-tahap berikut :

- 1) Understand Tahap ini adalah tahap penentuan masalah dan solusi dari masalah tersebut. Cara untuk menentukan masalah dapat menggunakan wawancara, focus group discussion, survei, analisis masalah dari seluruh online tools atau metric. Penulis melakukan interaksi serta komunikasi pada pihak-pihak terkait yang dapat diminta informasinya tentang objek penelitian [10]. Wawancara dilakukan dengan menyebarkan google form, serta wawancara langsung. Google form ditujukan kepada Masyarakat, wawancara dilakukan kepada pihak Satlantas Polres Batang. Focus group discussion dilakukan peneliti dengan klien yang meminta projek ini, hasil diskusi akan dilanjutkan dengan tahap berikutnya.
- 2) Diverge: Tahap diverge dilakukan dengan perancangan ide-ide dari setiap pihak yang terlibat. Ide-ide tersebut akan dijadikan dasar UI/UX. Dilakukan diskusi dengan metode mind map untuk rancangan kasar. Terdapat juga proses get the background yang bertujuan seluruh anggota tim dapat memahami data dan informasi yang relevan [11]. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui knowledge gap.
- 3) Decide: Tahap ini ditentukan solusi yang tepat dari permasalahan yang terjadi. Penentuan solusi melalui voting atau pemungutan suara. Setiap ide solusi akan dijelaskan oleh masing-masing pemberi ide. Kemudian didiskusikan dan dilakukan untuk voting solusi terbaik, kemudian diimplementasikan.
- 4) Prototype: Tahap ini menciptakan sebuah produk tester. Adapun urutan pengerjaan tahap ini dengan mengamati hasil sketsa, kemudian diimplementasikan ke dalam figma.
- 5) Validate: Tahap ini yaitu hasil prototype yang telah dibuat akan diuji dan dinilai oleh pengguna yang tepat. Penilaian harus objektif. Pihak developer tidak boleh ikut pengujian karena terdapat tendensi untuk bersifat subjektif.

### C. Pengujian UI UX dengan Metode SUS

Metode SUS adalah metode untuk mengukur usability, dari sebuah website. Metode SUS bersifat quick and dirty. Dalam SUS, terdapat 10 pertanyaan mengenai kinerja usability dari projek yang dikembangkan. SUS memiliki 5 syarat untuk mengolah data yang didapat [3]. System Usability Scale menggunakan skala Likert satu hingga lima yaitu 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 netral, 4 setuju, dan 5 sangat setuju. Pertanyaan SUS terdapat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan SUS

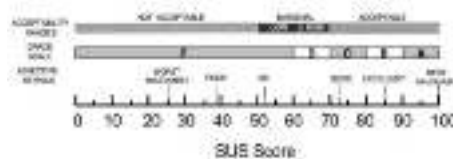
Pertanyaan	Rasio nilai
Saya berpikir akan menggunakan website pembuatan SIM secara online lagi	1-5
Saya merasa website pembuatan SIM secara online rumit untuk digunakan	1-5
Saya merasa website pembuatan SIM secara online mudah digunakan	1-5
Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website pembuatan SIM secara online	1-5
Saya merasa fitur-fitur website pembuatan SIM secara online berjalan dengan semestinya	1-5
Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website pembuatan SIM secara online)	1-5
Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website pembuatan SIM secara online dengan cepat	1-5
Saya merasa website pembuatan SIM secara online membingungkan	1-5
Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website pembuatan SIM secara online	1-5
Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website pembuatan SIM secara online	1-5

Setelah data berhasil diperoleh dilakukan penghitungan data SUS sebagai berikut:

- 1) Pada pertanyaan yang bernomor ganjil, skor pertanyaan dikurangi 1
- 2) Pada pertanyaan genap, skor yang didapat diubah dengan cara 5 dikurangi skor yang didapat
- 3) Hasil dari skor SUS untuk dihitung adalah jumlah semua pertanyaan di kalikan dengan 2,5
- 4) Setelah nilai SUS didapatkan, hitung nilai rata-rata SUS dengan cara jumlah total nilai SUS yang didapat dibagi jumlah responden yang mengisi pertanyaan sesuai dengan rumus (1) di bawah ini.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

SUS dapat diinterpretasikan kedalam rating sifat pada gambar 3 di bawah ini, untuk mengetahui tingkat kejelasan suatu sistem yang selanjutnya diterjemahkan kedalam tingkat penerimaan pengguna kepada suatu sistem [12].



Gambar 3 . SUS Score

### III. HASIL DAN DISKUSI

#### A. Tahap Understand

Pada tahap ini penulis dan Satlantas Polres Batang melakukan diskusi untuk menentukan masalah yang ingin dipecahkan. Satlantas Polres Batang meminta penulis untuk membuat sebuah website pembuatan SIM secara online. Penulis melakukan survey langsung dan melakukan wawancara mengenai proses apa saja yang harus dilalui untuk membuat SIM. Berdasarkan hasil wawancara dengan admin dari Satlantas Polres Batang, diputuskan untuk membuat *website* pembuatan SIM secara online. Penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa Masyarakat tentang masalah yang dihadapi saat membuat SIM. Daftar pertanyaan wawancara terdapat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Tabel Wawancara

Daftar Pertanyaan	Kesimpulan yang di dapat
1. Apakah dalam proses membuat SIM Polres Batang sudah bagus?	Para responden dominan menjawab sudah bagus
2. Apakah ada keluhan selama anda membuat atau mendaftar SIM di Satlantas Polres Batang?	Kebanyakan responden menjawab jika kondisi saat antri lama
3. Hal apa yang anda inginkan dari Polres Batang lakukan untuk meningkatkan kinerja pembuatan SIM	Responden meminta untuk adanya sebuah <i>platform</i> digital untuk antrian agar tidak lama
4. Jika Polres Batang membuat sebuah website untuk mempermudah dalam membuat SIM bagaimana pendapat anda	Para responden menjawab mereka setuju jika ada aplikasi atau <i>website</i> tersebut
5. Jika ada sebuah website untuk mempermudah anda dalam membuat sebuah SIM fitur apa yang anda inginkan untuk ada di website tersebut?	Responden menjawab agar antrian tidak lama

Berdasarkan hasil di atas peneliti dan Satlantas Polres Batang memutuskan untuk membuat *website* pembuatan SIM online.

#### B. Tahap Diverge

Pada tahap ini dilakukan fase *brainstorming* permasalahan yang sudah di analisis pada tahap sebelumnya. Permasalahan yang ingin diselesaikan adalah dengan membuat sebuah *website* dengan alur pendaftaran, kemudian *login* untuk masuk ke bagian pengisian berkas-berkas yang dibutuhkan untuk mendaftar SIM, lalu akan muncul notifikasi untuk menentukan jadwal tes. Kemudian untuk *website* admin akan di buat 3 menu dengan, pertama adalah untuk mengecek kelengkapan berkas dari pendaftar SIM, lalu untuk melihat jadwal tes dan menentukan jadwal tes. Pada tahap ini juga dibuat sketsa.

#### C. Tahap Decide

Pada tahap ini dipilih salah satu hasil *brainstorming* dari tahap sebelumnya dengan voting. Setelah disajikan beberapa sketsa yang ada akan dipilih salah satu dari setiap tahap untuk dijadikan sebagai final sketsa. Daftar sketsa yang terpilih menjadi final sketsa yang akan digunakan, terdapat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Tabel final sketsa

No	Final Sketsa
1.	Sketsa Gambar halaman utama IA
2.	Sketsa Gambar halaman utama IA
3.	Sketsa Halaman <i>Login</i> IA
4.	Sketsa Halaman Isi Berkas IA
5.	Sketsa Halaman Daftar Pendaftar
6.	Sketsa Halaman Masukkan Jadwal
7.	Sketsa Halaman Jadwal

#### D. Tahap *Prototype*

Pada tahap ini tampilan *UI/UX* diimplementasikan dalam bentuk *prototype* yang dibuat menggunakan figma. Dalam tahap ini fungsi-fungsi pada tombol penting pada *website* berfungsi.



(a)



(b)



(c)



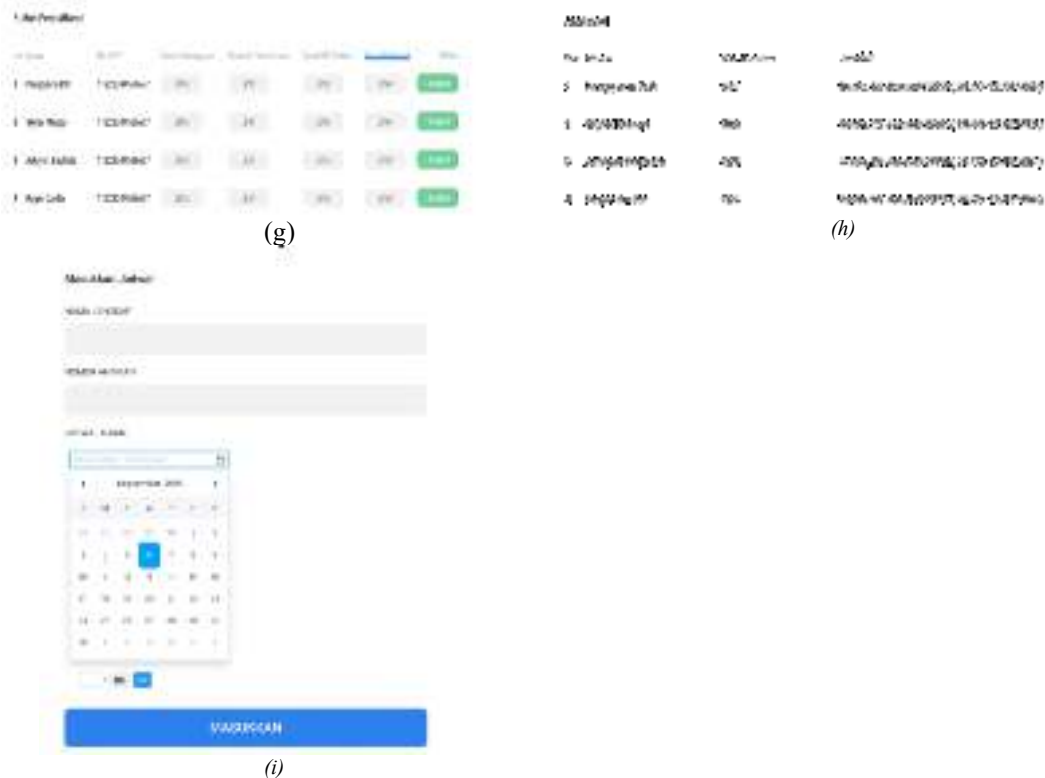
(d)



(e)



(f)



Gambar 4. (a) Halaman Awal, (b) Halaman Login, (c) Halaman Daftari, (d) Halaman Bekas Pendaftaran, (e) Halaman Notifikasi, (f) Halaman Berkas Pendaftaran, (g) Halaman Daftari Pendaftaran, (h) Halaman Jadwal, (i) Halaman Masukkan Jadwal

Gambar-gambar di atas merupakan *prototype* yang sudah dibuat. Gambar 4. (a), merupakan halaman awal yang berisikan fungsi untuk mendownload tutorial penggunaan *website* ini dengan bentuk pdf. Selain itu terdapat fungsi login dan register. Gambar 4. (b), adalah halaman login, pada halaman ini user diminta untuk menginputkan data untuk login berupa nama lengkap dan nomor KTP. Apabila user belum memiliki akun, maka perlu untuk membuat akun terlebih dahulu. Gambar 4. (c), merupakan halaman daftar SIM, user diminta untuk menginputkan data yang dibutuhkan, seperti nama lengkap, nomor KTP, nomor HP, Alamat email, golongan SIM, pekerjaan, Riwayat cacat fisik, dan berkacamata atau tidak. Gambar 4. (d), adalah halaman pengisian berkas, user diminta untuk upload data yang diperlukan, diantaranya foto pendaftaran, struk pendaftaran, surat kir dokter, surat psikotes, disini user juga harus melakukan pembayaran terlebih dahulu melalui ATM BRI. Gambar 4. (e), halaman tunggu konfirmasi, disini akan dicek apakah sudah sesuai ketentuan atau belum. Gambar 4. (f), halaman menampilkan notifikasi untuk jadwal tes, halaman ini memunculkan notifikasi berupa jadwal pelaksanaan tes Pratik SIM. Gambar 4. (g), merupakan halaman tampilan admin, berfungsi untuk pengecekan apakah data sudah sesuai, dan terdapat masukan jadwal berfungsi untuk memasukan jadwal tes praktik SIM. Gambar 4. (h), halaman jadwal yang hanya dapat diakses oleh admin, berisikan jadwal tes pendaftar SIM. Gambar 4. (i), halaman memasukan jadwal, berfungsi untuk menentukan jadwal tes pendaftar oleh admin.

#### E. Tahap *Validate*

Pada tahap ini *prototype* yang sudah dibuat diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Setelah mendapat data dari responden, ubah data ke hitungan SUS dengan Langkah-langkah berikut :

1. Pada pertanyaan bernomor ganjil, skor pertanyaan dikurangi 1.
2. Pada pertanyaan genap, skor yang didapat diubah dengan cara 5 dikurangi skor yang didapat.
3. Hasil dari skor SUS dihitung dengan jumlah semua pertanyaan dikalikan dengan 2,5.
4. Setelah nilai SUS didapat, hitung nilai rata-rata SUS dengan cara jumlah total nilai SUS yang didapat dibagi jumlah responden yang mengisi pertanyaan.

Tabel 4. Tabel nilai SUS

Timestamp	Q1	Q1	Q1	Q1	Q1	Q1	Q1	Q1	Q1	Q1	Jumlah	Nilai= Jumlah*2
9/5/2022 8:13:48	3	2	3	0	4	2	2	3	3	0	22	55
9/5/2022 8:14:08	4	2	2	1	4	1	2	1	2	0	19	47,5
9/5/2022 8:23:28	3	2	3	3	4	2	3	3	3	0	26	65
9/5/2022 8:31:56	3	1	2	1	3	3	2	1	1	4	21	52,5
9/5/2022 8:32:58	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	32	80
9/5/2022 8:33:27	3	3	3	1	2	1	3	3	2	0	21	52,5
9/5/2022 8:38:50	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	25	62,5
9/5/2022 8:47:54	3	3	3	1	0	3	2	2	2	3	22	55
9/5/2022 8:59:07	3	3	3	1	2	1	2	1	2	0	18	45
9/5/2022 9:15:49	4	4	4	3	3	3	4	3	3	1	32	80
9/5/2022 9:31:00	4	4	4	1	2	2	3	3	4	3	30	75
9/5/2022 9:57:36	3	3	3	3	3	1	3	3	3	4	29	72,5
9/5/2022 10:13:46	4	4	3	2	3	3	4	3	0	4	30	75
9/5/2022 10:18:19	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	35	87,5
9/5/2022 11:08:09	4	2	4	1	4	3	3	3	3	1	28	70
9/5/2022 11:24:06	4	4	4	3	4	2	3	3	1	3	31	77,5
9/5/2022 12:30:54	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
9/5/2022 12:39:53	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	34	85
9/5/2022 13:53:48	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	23	57,5
9/5/2022 14:48:22	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	30	75
9/5/2022 14:49:15	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	31	77,5
9/5/2022 14:51:11	4	2	3	3	3	3	2	4	4	4	32	80
9/5/2022 16:26:27	2	4	4	3	4	3	3	3	4	3	33	82,5
9/5/2022 23:53:05	1	3	4	4	1	2	4	4	4	4	31	77,5
9/6/2022 10:36:19	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	36	90
9/6/2022 10:38:38	2	4	3	3	3	2	4	4	2	1	28	70
9/6/2022 10:39:14	4	4	4	2	2	2	4	2	2	3	29	72,5
9/6/2022 10:40:11	4	3	3	2	2	2	4	2	2	2	26	65
9/6/2022 10:41:07	4	2	4	2	3	2	2	4	2	3	28	70
9/6/2022 10:43:50	4	2	3	3	4	2	2	3	3	2	28	70

Tabel 4, merupakan hasil perhitungan SUS. Didapat jumlah skor SUS dengan total 2112,5. Kemudian masukan ke rumus (1) nilai rata-rata nilai SUS untuk mengetahui parameter *usability* nya. Setelah menggunakan rumus tersebut, maka akan diperoleh nilai *usability*.

Skor rata-rata =  $2112,5/30$

$$=70,41$$

Dari hasil tersebut didapat nilai *usability* dari website pembuatan SIM secara online di Satlantas Polres Batang adalah 70,41. Jika menggunakan parameter SUS score, maka *Usability* yang dicapai adalah *Good*. Nilai yang cukup baik dan *website* bisa dilanjutkan ke tahap pengembangan.

#### IV. KESIMPULAN

Penelitian ini membuat *UI UX website* pembuatan SIM secara online. Metode yang digunakan adalah *Design Sprint* dan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* sebagai pengujiannya. Terdapat 5 tahap dalam proses perancangan *UI UX*. Hasil dari pengujian menggunakan SUS mendapat nilai *usability* senilai 70,41. Nilai tersebut termasuk kategori *GOOD* atau sudah baik pada SUS score. Berdasarkan hal tersebut *UI UX* siap untuk digunakan untuk mengatasi antrian pembuatan SIM di kantor Satlantas Polres Batang.

## REFERENSI

- [1] A. Arfan Pembimbing, S. A. Yophi SH, and M. Erdiansyah, "PENEGAKAN HUKUM BAGI PENGEMUDI KENDARAAN RODA DUA DIBAWAH UMUR TANPA SURAT IZIN MENGEMUDI DI WILAYAH HUKUM POLISI RESOR KOTA PEKANBARU BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 22 TAHUN 2009 TENTANG LALU LINTAS ANGKUTAN JALAN," 2014.
- [2] D. W. Ramadhan, B. Soedijono, and E. Pramono, "PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO)." [Online]. Available: <https://excelindo.co.id>
- [3] D. P. Kesuma, "Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale Usability Evaluation of XYZ University Website Using System Usability Scale," 2020.
- [4] A. Prayitno and Y. Safitri, "Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital," *Indonesian Journal on Software Engineering*, vol. 1, p. 2, 2015.
- [5] A. A. Andryadi and N. H. Fatonah, "ANALISIS USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE (UI/UX) PADA WEBSITE MENGGUNAKAN METODEGOOGLE DESIGN SPRINT (Studi Kasus : CV Tirta Kalimaya)," 2021.
- [6] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [7] R. A. Mahessya, R. D. Putra, and J. Veri, "PEMODELAN DAN SIMULASI PENERAPAN ANTRIAN MULTIPHASE PADA ANTRIAN PEMBUATAN SIM PENGENDARA SEPEDA MOTOR DIPOLRES SIJUNJUNG," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 5, no. 1, p. 34, Apr. 2019, doi: 10.22216/jsi.v5i1.4091.
- [8] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, "SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DOKTER BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS: RUMAH SAKIT YUKUM MEDICAL CENTRE)," 2017.
- [9] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 05, pp. 1–7, 2022.
- [10] A. Christian, S. Hesinto, J. Patra No, K. Sukaraja Kecamatan Prabumulih Selatan, and S. Selatan STMIK Prabumulih, "Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap ( Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih )," 2018.
- [11] N. I. Khoirunisa and E. Ramadhani, "Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile," *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, vol. 3, no. 4, p. 464, Jun. 2022, doi: 10.30865/json.v3i4.4262.
- [12] A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, "Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale, Journal of Usablity Studies," *Journal of User Experince*, vol. 4, no. 3, pp. 114–123, 2009.