

Perancangan UI/UX Aplikasi Bengkel *Online* “SAS MOBILE” dengan Fitur Geolokasi dan Panggilan Darurat

Bintang Radityo Seto^{1*}, Dicky Kurniawan¹, Hadis Turmudi¹, Lilik Sugiarto¹

¹Program Studi Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta, Indonesia

*Corresponding author : bintangradityo83@gmail.com

Article History:

Received : 23-09-2026

Accepted : 30-09-2026

Keywords: UI/UX; User-Centered Design; Geolokasi; Bengkel Online; SAS MOBILE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX aplikasi bengkel *online* SAS MOBILE dengan memanfaatkan fitur geolokasi untuk membantu pengguna menemukan bengkel terdekat dan mengakses layanan panggilan darurat. Perancangan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) yang melibatkan pengguna melalui tahapan analisis pengguna, perancangan dan pembuatan prototipe, uji coba pengguna, serta penyempurnaan berdasarkan masukan pengguna. Analisis kebutuhan dilakukan melalui survei kepada calon pengguna, kemudian hasilnya digunakan sebagai dasar dalam merancang antarmuka dan prototipe aplikasi. Fitur utama yang dirancang meliputi onboarding, layanan bengkel, peta interaktif dengan geolokasi, panggilan darurat, dan pembayaran. Hasil pengujian terhadap 30 pengguna menunjukkan bahwa 70% responden menilai fitur penting sangat mudah ditemukan, 60% menilai fitur peta sangat mudah digunakan, dan 80% menyatakan sangat puas terhadap kemudahan penggunaan prototipe. Masukan pengguna juga digunakan untuk memperjelas akses tombol darurat serta tata letak dan instruksi pembayaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek yang diukur, penerapan UCD menghasilkan rancangan UI/UX yang memperoleh respons positif dari pengguna, khususnya dalam menemukan fitur penting, menggunakan peta, dan kemudahan penggunaan prototipe.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini mendorong banyak perusahaan untuk terus berinovasi, agar transaksi *online* menjadi lebih mudah, praktis, dan nyaman bagi para penggunanya (Ali & Rohmanu, 2023). Sebagai langkah untuk memastikan keberhasilan suatu sistem pemesanan *online*, *user experience* yang menyenangkan dan menarik serta antarmuka yang intuitif menjadi faktor kunci (Ahmadi & Saputro, 2025). Pengembangan sistem pemesanan *online* menuntut adanya perhatian khusus pada *user experience* (pengalaman pengguna) yang optimal serta efektif dan user interface yang mudah dipahami. Selain itu, tingkat akurasi penentuan titik lokasi geografis pada perangkat *smartphone* juga menjadi faktor kunci kualitas *user experience*, khususnya pada aplikasi yang bergantung pada sistem navigasi.

Pesatnya perkembangan teknologi digital ini juga mempengaruhi kemajuan bidang otomotif seperti layanan bengkel yang telah mengalami perkembangan yang signifikan. Aplikasi layanan bengkel *online* memberikan kemudahan bagi para pemilik kendaraan dalam mencari layanan bengkel secara daring. Di sisi lain, bengkel juga memperoleh keuntungan berupa personalisasi layanan, pemantauan riwayat kendaraan pelanggan serta mampu menjangkau pelanggan lebih luas. Selain meningkatkan kenyamanan pengguna, kolaborasi

teknologi dan layanan bengkel ini mampu berkontribusi pada perawatan kendaraan yang baik dan berkelanjutan.

Oleh sebab itu, penulis merancang pengembangan UI/UX pada aplikasi bengkel mobil *online* bernama SAS MOBILE yang berfokus pada fitur geolokasi agar pengguna dapat memesan layanan bengkel dari aplikasi SAS MOBILE secara *online*. Desain user interface (antarmuka) aplikasi ini akan menampilkan peta interaktif yang secara otomatis menampilkan lokasi bengkel terdekat dari pengguna berdasarkan koordinat GPS serta memberi akses ke layanan bengkel tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melihat informasi lengkap mengenai bengkel, seperti jasa dan jenis layanan yang tersedia, perkiraan waktu kedatangan dan estimasi waktu layanan, serta ketersediaan suku cadang. Pada sisi *User Experience* (UX), aplikasi ini akan memiliki navigasi yang mudah dipahami serta optimal dan akan memungkinkan pengguna untuk melihat dan membandingkan ulasan serta rating bengkel, serta mendapatkan perkiraan waktu pengerjaan atau perbaikan yang dipesan berdasarkan lokasi mereka. Dengan pendekatan ini, SAS MOBILE tidak hanya memudahkan pengguna dalam mencari bengkel, namun juga menyajikan informasi yang membantu pengguna dalam membuat keputusan yang tepat serta cepat untuk melakukan perawatan serta perbaikan mobil mereka.

Pada penelitian (Azhar et al., 2024) ini berfokus pada pengembangan aplikasi yang berfungsi agar pengguna mudah dalam mengakses layanan bengkel motor. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu Design Thinking, suatu pendekatan yang populer pada dunia perancangan dan pengembangan produk, karena berfokus pada pemahaman terhadap kebutuhan pengguna. Ubaidillah dan Waluyo (2023) mengembangkan aplikasi layanan perbaikan motor *online* berbasis Android dengan memanfaatkan Google Maps. Penelitian tersebut bertujuan memudahkan pengguna dalam memperoleh layanan perbaikan kendaraan dan menemukan lokasi bengkel. Pengembangan sistem menggunakan metode Waterfall yang meliputi tahap analisis sistem, perancangan, implementasi, dan pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi dapat digunakan untuk melakukan pemesanan layanan perbaikan secara daring serta membantu pengguna memperoleh informasi lokasi layanan bengkel.

Berbeda dengan penelitian Ubaidillah dan Waluyo (2023) yang berfokus pada pengembangan aplikasi layanan perbaikan motor berbasis Android dengan metode Waterfall, penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX aplikasi bengkel mobil SAS MOBILE menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Penelitian ini juga mengintegrasikan fitur geolokasi, informasi bengkel terdekat, dan panggilan darurat sebagai bagian dari rancangan pengalaman pengguna.

Pengembangan aplikasi bengkel *online* SAS MOBILE memanfaatkan fitur geolokasi agar memberikan kemudahan pada pengguna dalam mencari bengkel mobil terdekat secara cepat serta efisien, baik pada saat servis rutin maupun dalam kondisi darurat. Pada pengembangannya peneliti menerapkan pendekatan UCD (*User-Centered Design*), SAS MOBILE akan memastikan semua elemen desain dan fungsi yang ada dirancang akan sesuai dengan kenyamanan serta kebutuhan pengguna. Dengan demikian, SAS MOBILE diharapkan dapat memberikan akses layanan bengkel yang lebih mudah dan cepat, baik untuk kebutuhan servis rutin maupun kondisi darurat.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena merancang UI/UX layanan bengkel mobil dengan pendekatan *User-Centered Design* yang mengintegrasikan fitur geolokasi untuk menemukan bengkel terdekat dan fitur *emergency*

call dalam satu alur layanan. Selain menghasilkan prototipe, penelitian ini juga mengevaluasi kemudahan penggunaan berdasarkan respons 30 calon pengguna.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dalam perancangan UI/UX aplikasi bengkel *online* SAS MOBILE. UCD merupakan pendekatan perancangan yang menempatkan pengguna sebagai bagian utama dalam proses pengembangan desain, sehingga kebutuhan dan umpan balik pengguna menjadi dasar dalam pengembangan antarmuka (Firmansyah et al., 2020). Kebutuhan, karakteristik, pengalaman, serta umpan balik pengguna digunakan sebagai dasar dalam menentukan rancangan antarmuka dan melakukan penyempurnaan prototipe.

Penerapan UCD dalam penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu analisis pengguna, perancangan dan pembuatan prototipe, uji coba pengguna, serta penyempurnaan berdasarkan umpan balik pengguna. Tahapan tersebut dilaksanakan secara iteratif, sehingga hasil pengujian dan umpan balik pengguna dapat digunakan untuk menyempurnakan rancangan UI/UX.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas 30 pengguna yang dilibatkan dalam proses pengujian rancangan UI/UX aplikasi SAS MOBILE. Pengguna yang dilibatkan merupakan calon pengguna aplikasi yang memiliki kendaraan dan berpotensi membutuhkan layanan bengkel, baik untuk servis rutin maupun ketika mengalami kendala kendaraan dalam perjalanan.

Pemilihan pengguna dilakukan berdasarkan kesesuaian dengan target pengguna aplikasi. Pengguna diminta mencoba prototipe aplikasi dan menjalankan beberapa skenario penggunaan, mulai dari melihat layanan bengkel, menemukan bengkel terdekat menggunakan fitur geolokasi, mengakses fitur panggilan darurat, hingga mencoba alur pembayaran.

Tahapan *User-Centered Design*

1. Analisis Pengguna (*User Analysis*)

Tahap pertama dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna dalam memperoleh layanan bengkel. Pengumpulan informasi dilakukan melalui survei kepada calon pengguna aplikasi. Survei difokuskan pada kebutuhan pengguna ketika mencari bengkel terdekat, mengakses layanan dalam kondisi darurat, memilih jenis layanan bengkel, memperoleh informasi lokasi bengkel, serta melakukan pembayaran. Hasil survei digunakan sebagai dasar dalam menentukan struktur navigasi, kategori layanan, fitur geolokasi, *emergency call*, dan alur transaksi pada aplikasi.

2. Perancangan dan Pembuatan Prototipe (*Design and Prototyping*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, tahap selanjutnya adalah merancang struktur dan tampilan antarmuka aplikasi. Proses perancangan diawali dengan pembuatan *wireframe*, kemudian dikembangkan menjadi prototipe UI/UX yang bersifat interaktif. Prototipe SAS MOBILE mencakup beberapa halaman dan fitur utama, yaitu:

- a. *Splash screen*;
- b. *Onboarding*;
- c. *Login* dan registrasi;
- d. halaman utama;

- e. kategori layanan bengkel;
- f. informasi detail layanan;
- g. peta dan fitur geolokasi;
- h. informasi bengkel terdekat;
- i. fitur *emergency call*;
- j. pemesanan layanan;
- k. halaman pembayaran; dan
- l. konfirmasi transaksi.

Prototipe dibuat agar pengguna dapat menjalankan alur penggunaan aplikasi secara menyerupai kondisi penggunaan sebenarnya. Perancangan juga memperhatikan kejelasan ikon, struktur navigasi, penempatan tombol, keterbacaan informasi, dan kemudahan akses terhadap fitur yang bersifat penting atau darurat.

3. Uji Coba Pengguna (*User Testing*)

Uji coba dilakukan dengan melibatkan 30 pengguna yang sesuai dengan target pengguna aplikasi. Pengujian bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan pengguna dalam memahami navigasi, menemukan fitur penting, menggunakan peta geolokasi, serta memahami proses penggunaan aplikasi. Setiap pengguna diminta menjalankan beberapa skenario penggunaan, yaitu:

- a. membuka aplikasi dan memahami informasi pada *onboarding*;
- b. masuk ke halaman utama;
- c. memilih kategori layanan bengkel;
- d. mencari bengkel terdekat melalui fitur geolokasi;
- e. melihat informasi bengkel;
- f. mengakses fitur *emergency call*;
- g. memilih layanan bengkel;
- h. mengikuti alur pembayaran; dan
- i. memberikan penilaian terhadap pengalaman menggunakan prototipe.

Setelah menyelesaikan skenario tersebut, pengguna diberikan kuesioner untuk memperoleh tanggapan mengenai kemudahan penggunaan aplikasi. Instrumen pengujian terdiri atas pertanyaan yang berkaitan dengan:

- a. kemudahan menemukan fitur penting seperti *emergency call* dan peta;
- b. kemudahan menggunakan fitur peta untuk menemukan bengkel terdekat; dan
- c. tingkat kepuasan pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi secara keseluruhan.

Data dari kuesioner kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi rancangan UI/UX.

Teknik Analisis Data

Data hasil kuesioner dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Setiap jawaban pengguna dihitung berdasarkan jumlah responden pada masing-masing kategori jawaban, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Persentase jawaban dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = persentase jawaban;
- f = jumlah pengguna yang memilih kategori jawaban tertentu;

- N = jumlah seluruh pengguna.

Dalam penelitian ini, jumlah pengguna yang mengikuti pengujian adalah 30 orang. Oleh karena itu, setiap pengguna merepresentasikan sekitar 3,33% dari keseluruhan responden. Hasil persentase selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram untuk memudahkan interpretasi hasil pengujian. Analisis dilakukan dengan melihat kecenderungan jawaban pengguna pada setiap pertanyaan. Sebagai contoh, apabila 21 dari 30 pengguna menyatakan suatu fitur sangat mudah digunakan, maka persentasenya adalah:

$$\left[\frac{21}{30} \times 100\% = 70\% \right]$$

Dengan demikian, hasil pengujian tidak hanya disajikan dalam bentuk visual, tetapi juga dapat ditelusuri berdasarkan jumlah pengguna yang memberikan setiap jawaban.

Penyempurnaan dan Iterasi

Tahap terakhir dilakukan berdasarkan hasil pengujian dan masukan dari pengguna. Setiap masalah yang ditemukan selama pengujian digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan terhadap desain. Perbaikan difokuskan pada aspek yang dianggap penting oleh pengguna, terutama akses terhadap tombol *emergency call*, kejelasan navigasi, tampilan informasi layanan, serta tata letak dan instruksi pembayaran. Hasil penyempurnaan kemudian digunakan sebagai rancangan UI/UX akhir SAS MOBILE. Dengan demikian, proses UCD tidak berhenti pada pembuatan prototipe, tetapi menggunakan masukan pengguna sebagai dasar dalam melakukan perbaikan desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam merancang UI/UX aplikasi SAS Mobile, digunakan metode *User-Centered Design* (UCD) agar kebutuhan pengguna dapat terpenuhi secara maksimal, terutama dalam konteks layanan *emergency* pada bengkel *online* dengan geolokasi. Tahapan UCD digunakan untuk menyesuaikan rancangan antarmuka dengan kebutuhan dan umpan balik pengguna.

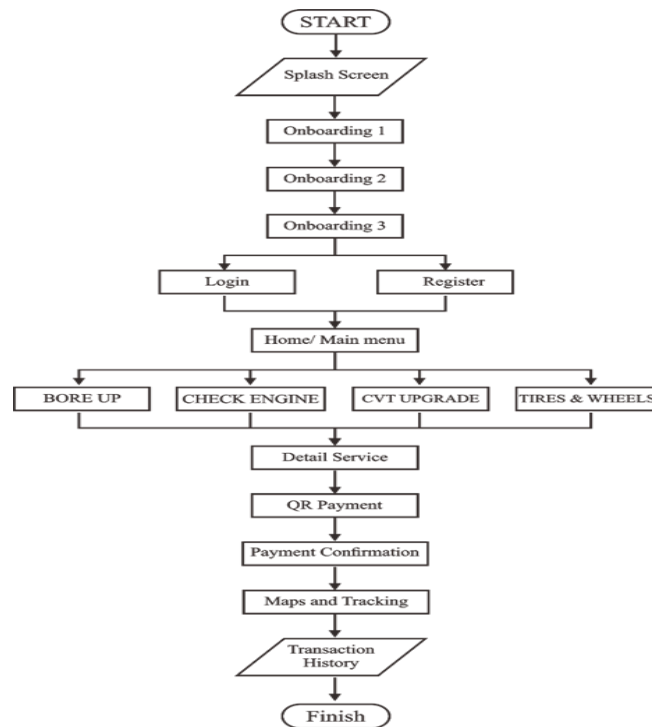
Analisis Pengguna

Analisis pengguna dilakukan melalui survei kepada calon pengguna aplikasi, yaitu pemilik kendaraan yang berpotensi membutuhkan layanan bengkel, terutama ketika sedang bepergian. Hasil survei menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan fitur untuk menemukan bengkel terdekat dan menghubungi bengkel ketika mengalami kendala kendaraan. Pengguna juga membutuhkan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami agar dapat mengakses fitur penting seperti panggilan bantuan dan peta lokasi bengkel. Selain itu, kategori layanan yang jelas, seperti Tune-Up dan Servis Berkala, diperlukan agar pengguna dapat memilih layanan sesuai kebutuhannya. Berdasarkan hasil survei tersebut, rancangan SAS MOBILE dikembangkan dengan navigasi yang sederhana, kategori layanan yang terstruktur, serta fitur geolokasi untuk membantu pengguna menemukan bengkel terdekat.

Dari hasil analisis, aplikasi ini dikembangkan dengan fitur utama berupa navigasi yang sederhana, kategori layanan yang tersusun rapi, serta dukungan geolokasi untuk membantu memenuhi kebutuhan pengguna secara tepat dan efisien.

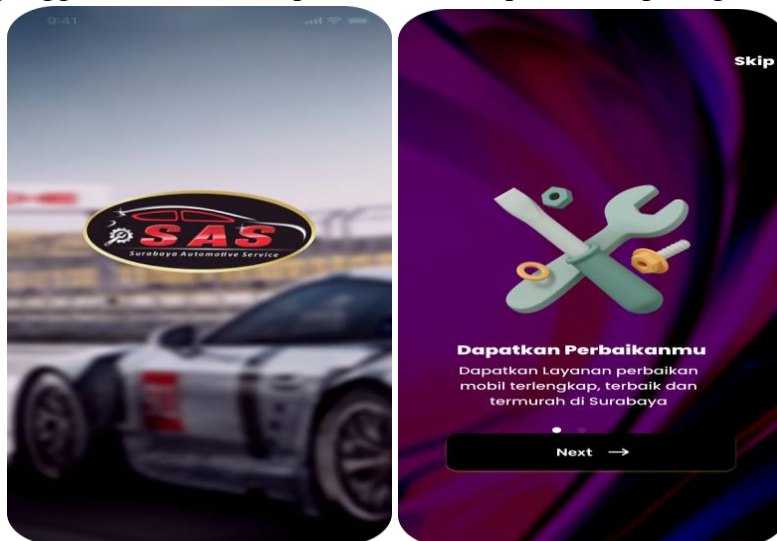
Perancangan dan Pembuatan *Prototipe*

Prototipe awal aplikasi dibuat berdasarkan hasil analisis untuk memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi. Berikut adalah alur dari UI/UX design :



Gambar 1. Alur dari UI/UX Design

1. **Splash Screen dan Onboarding**, saat pertama kali dibuka, aplikasi menampilkan splash screen dengan logo SAS Mobile, kemudian dilanjutkan tiga layar onboarding yang memperkenalkan fitur-fitur utamanya, seperti geolokasi untuk menemukan bengkel terdekat dan layanan panggilan darurat. Tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



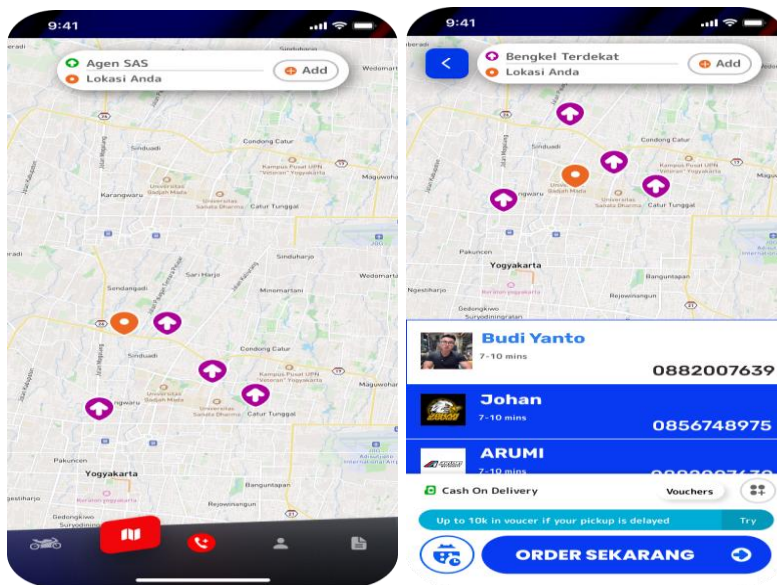
Gambar 2. Splash Screen dan Onboarding

2. **Layanan Bengkel (Tune-up, Servis Periodik, Remap ECU dll.)**, setiap layanan dilengkapi ikon visual dan deskripsi singkat untuk memudahkan pengguna memahami fungsinya. Dengan struktur kategori yang rapi, pengguna dapat lebih cepat dan mudah memilih layanan yang sesuai dengan kebutuhannya.



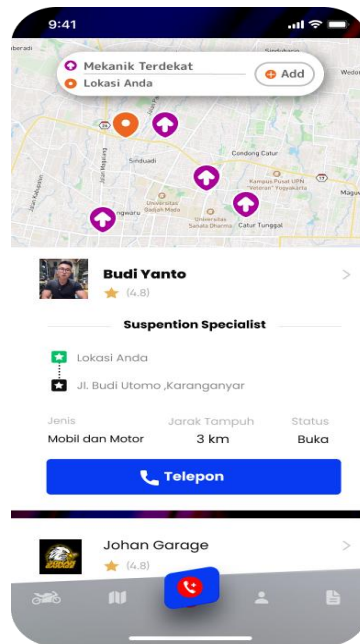
Gambar 3. Fitur Layanan Bengkel

3. **Fitur Geolokasi**, dilengkapi peta interaktif yang menampilkan lokasi bengkel terdekat. Pengguna cukup mengetuk pin pada peta untuk melihat detail bengkel serta mengakses opsi panggilan darurat.



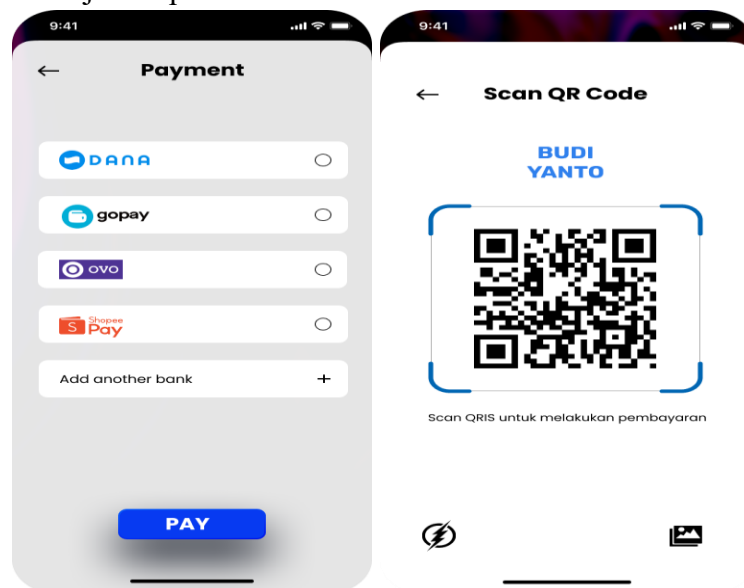
Gambar 4. Peta Lokasi Layanan

4. **Emergency Call**, tombol panggilan darurat yang dapat diakses langsung dari peta memudahkan pengguna untuk segera menghubungi bengkel ketika menghadapi masalah di perjalanan.



Gambar 5. Layanan *Emergency Call*

5. **Halaman Pembayaran**, setelah memilih layanan, pengguna bisa langsung melakukan pembayaran melalui berbagai opsi yang tersedia. Halaman ini dirancang sederhana agar proses transaksi menjadi cepat dan mudah.



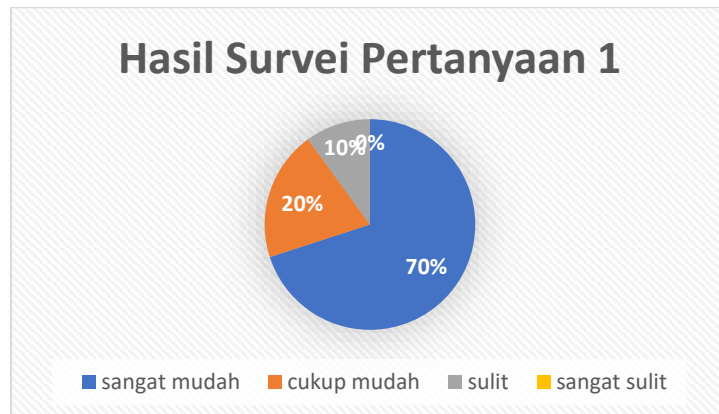
Gambar 6. Layanan Pembayaran

Uji Coba User

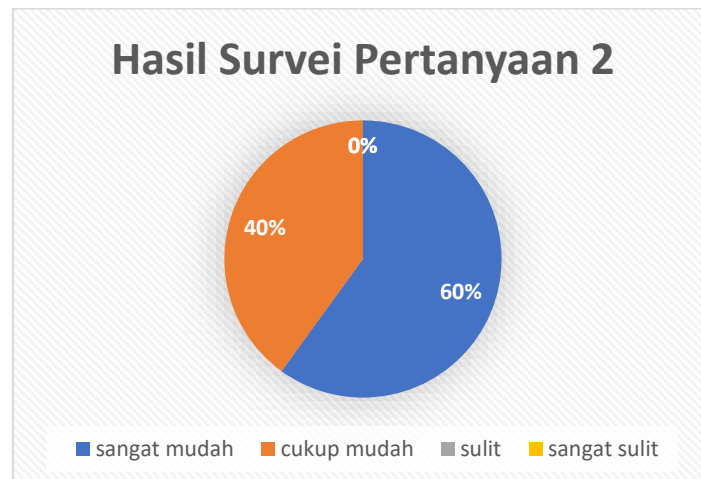
Pada tahap uji coba, beberapa pengguna yang mewakili target audiens dilibatkan untuk menilai alur utama aplikasi. Mereka diminta menavigasi aplikasi mulai dari splash screen hingga proses pembayaran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian positif terhadap kemudahan navigasi dan penggunaan ikon pada prototipe. Setelah itu, pengguna diminta memberikan tanggapan melalui kuesioner, dengan daftar pertanyaannya tercantum pada tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan Kepada *User*

No	Daftar Pertanyaan
1	Seberapa mudah Anda menemukan fitur penting, seperti tombol panggilan darurat atau peta lokasi bengkel terdekat, di dalam aplikasi?
2	Apakah menurut Anda fitur peta di aplikasi ini mudah digunakan untuk mencari bengkel terdekat?
3	Seberapa puas Anda dengan kemudahan saat menggunakan aplikasi ini secara keseluruhan?

**Gambar 7.** Hasil Survei Pertanyaan 1

Berdasarkan hasil pengujian terhadap 30 pengguna, sebanyak 21 pengguna (70%) menyatakan bahwa fitur penting, seperti tombol panggilan darurat dan peta lokasi bengkel, sangat mudah ditemukan. Sebanyak 6 pengguna (20%) menyatakan cukup mudah, sedangkan 3 pengguna (10%) menyatakan sulit. Tidak terdapat pengguna yang memilih kategori sangat sulit.

**Gambar 8.** Hasil Survei Pertanyaan 2

Hasil pengujian terhadap 30 pengguna menunjukkan bahwa 18 pengguna (60%) menilai fitur peta sangat mudah digunakan, sedangkan 12 pengguna (40%) menilai fitur tersebut cukup mudah digunakan. Tidak terdapat pengguna yang menyatakan fitur peta sulit digunakan.



Gambar 9. Hasil Survei Pertanyaan 3

Pada Pertanyaan 3, survei digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan responden setelah menggunakan prototipe SAS MOBILE dalam skenario pengujian. Hasil menunjukkan bahwa 24 responden (80%) berada pada kategori sangat puas dan 6 responden (20%) berada pada kategori cukup puas. Sementara itu, tidak terdapat responden yang memilih kategori kurang puas maupun tidak puas. Dengan demikian, Seluruh 30 responden (100%) memberikan respons pada kategori sangat puas atau cukup puas. Hasil tersebut juga mendukung proses iterasi dalam pendekatan *User-Centered Design* (UCD) karena tanggapan pengguna dapat digunakan sebagai dasar untuk mempertahankan elemen antarmuka yang telah diterima dan memperbaiki bagian yang masih dapat dikembangkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna memberikan penilaian positif terhadap kemudahan menemukan fitur penting dan penggunaan peta pada prototipe SAS MOBILE.

Penyempurnaan dan Iterasi Berdasarkan Masukan Pengguna

Berdasarkan umpan balik pada tahap pengujian, dilakukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan fungsi aplikasi :

1. Pengguna baru merasa terbantu dengan adanya panduan singkat untuk menggunakan fitur geolokasi dan panggilan darurat.
2. tata letak serta instruksi pembayaran pada opsi yang tersedia juga dibuat lebih jelas agar pengguna tidak bingung saat melakukan transaksi.

Tata letak dan panduan pembayaran di setiap opsi dibuat lebih rapi dan jelas, sehingga pengguna bisa mengikuti proses transaksi dengan mudah. Setiap langkah dilengkapi penjelasan singkat namun informatif, serta penempatan ikon dan label yang memudahkan pengguna—terutama bagi yang baru pertama kali memakai aplikasi—untuk menyelesaikan pembayaran tanpa kebingungan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi SAS MOBILE dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) yang mencakup fitur layanan bengkel, geolokasi untuk menemukan bengkel terdekat, *emergency call*, dan pembayaran. Hasil pengujian terhadap 30 pengguna menunjukkan bahwa 70% responden menilai fitur penting sangat mudah ditemukan dan 20% menilai cukup mudah. Pada penggunaan fitur peta, 60% responden menyatakan sangat mudah dan 40% cukup mudah. Sementara itu, 80% responden menyatakan

sangat puas dan 20% cukup puas terhadap kemudahan penggunaan prototipe. Masukan pengguna selanjutnya digunakan untuk melakukan penyempurnaan pada akses tombol darurat serta tata letak dan instruksi pembayaran. Dengan demikian, pendekatan UCD digunakan untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang mempertimbangkan kebutuhan dan masukan pengguna. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan pengujian *usability* dengan jumlah responden yang lebih besar serta menggunakan instrumen terukur seperti *System Usability Scale* (SUS) untuk memperoleh evaluasi *usability* yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmadi, R. N., & Saputro, I. A. (2025). Perancangan UI/UX toko baju Manuveshko berbasis mobile menggunakan metode user centered design. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(3), 952–960. <https://doi.org/10.70248/jrsit.v2i3.1875>
- [2] Ali, M. K., & Rohmanu, A. (2023). Penerapan metode user centered design pada user interface & user experience sistem online booking service berbasis website di CV Saluyu Mandiri Pratama. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 4(11), 280–291. <https://doi.org/10.36312/vol4iss11pp273-284>
- [3] Azhar, S. A., Okmayura, F., Ansyah, D., Nelysa, M., & Oktariandi, I. (2024). Perancangan aplikasi jasa bengkel motor (JABEMO) menggunakan pemodelan design thinking. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3749–3756. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9008>
- [4] Effendi, F., Andreas, K., Valentino, C. B., Johan, D., Jonathan, J., Wijaya, L. R., & Priyadi, M. R. (2022). Perancangan antarmuka aplikasi Monteer dengan metode design thinking. *MDP Student Conference*, 1(1), 384–391. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1785>
- [5] Fahreza, N. E., & Setiawan, A. (2023). Perancangan user interface aplikasi “Better Ride” untuk mempermudah para pengguna kendaraan. *CITRAKARA*, 5(3), 326–338. <https://doi.org/10.33633/ctr.v5i3.10170>
- [6] Firdaus, N. A., Pratiwi, A. L., Saputra, M. I., & Fitri, A. S. (2024). Perancangan desain user interface E-Posyandu Melati 2 berbasis mobile melalui metode user centered design (UCD). *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(5), 3713–3722. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15396>
- [7] Firmansyah, M. T., Fauzi, R., & Gumilang, S. F. S. (2020). Perancangan user interface dan user experience mobile application SiBengkel untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan metode user-centered design (UCD). *eProceedings of Engineering*, 7(2), 7574–7580. <https://doi.org/10.34818/eoe.v7i2.12857>
- [8] Harjanto, N. R., Aziz, R. A., & Saputro, I. A. (2024). Perancangan UI/UX game environment Crime Case. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika*, 3(3), 188–198. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v3i3.4194>
- [9] Nalendra, I. P., & Swalaganata, G. (2024). Perancangan prototype UI/UX aplikasi home service kendaraan berbasis mobile dengan pendekatan design thinking. *Journal of Information System and Application Development*, 2(1), 31–41. <https://doi.org/10.26905/jisad.v2i1.11044>
- [10] Noviyanti, E., Christian, A., & Wijaya, K. (2021). Implementasi metode UCD (user centered design) pada rancang bangun sistem informasi perpustakaan: Studi kasus: SMK

- Negeri 1 Gelumbang. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i2.561>
- [11] Purbaya, M. E., Syahputra, O. W., & Sianturi, H. I. (2023). Perancangan dan analisis desain antarmuka dan pengalaman pengguna pada bengkel online “Oto Repair” menggunakan pendekatan design thinking. *Proceedings of the National Conference on Electrical Engineering, Informatics, Industrial Technology, and Creative Media*, 3(1), 180–188. <https://conferences.ittelkom-pwt.ac.id/index.php/centive/article/view/193>
- [12] Ramadlan, B. F. N., Wulandari, S., Sejati, R. H. P., & Suhendar, A. (2024). Penerapan metode UCD (user centered design) pada sistem perpustakaan sekolah berbasis Android. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(5), 2430–2441. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1803>
- [13] Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk aplikasi Bank Jago menggunakan metode user centered design. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- [14] Ubaidillah, F. A., & Waluyo, A. F. (2023). Aplikasi layanan perbaikan motor online berbasis Android dengan memanfaatkan Google Maps. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(3), 1216–1226. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1322>