

RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE USAHA MIKRO KECAMATAN NONGGUNONG KABUPATEN SUMENEP MENGGUNAKAN METODE AGILE UX

Sucia Ningsih¹, Arda Gusema Susilowati², Iddrus³

^{1),2),3)}Informatika, Universitas Wiraraja

sucianingsih124@gmail.com, arda@wiraraja.ac.id, iddrus@wiraraja.ac.id

Abstract (English)

The development of digital technology has provided significant opportunities for micro-enterprises to utilize the internet to market their products more widely and efficiently. This research aims to design a web-based marketplace application aimed at supporting micro-enterprises in Nonggunong District, Sumenep Regency, in digitally marketing local products. The main issues addressed are the low level of technology adoption among micro-enterprises, as well as marketing methods that remain traditional and limited to the local market.

The application design process employed Agile User Experience (Agile UX) methods, which allow for gradual system development and direct user involvement to adapt the design to real-world needs. Testing was conducted in two stages: a functional test with 30 respondents and a usability test using the System Usability Scale (SUS) with 70 respondents. The results showed an average score of 82.1%, categorized as "Good," indicating that the application is easy to use and meets user needs. Therefore, this application is considered effective in helping expand market access, simplify marketing processes, and is an appropriate digital solution for MSMEs in the region.

Article History

Submitted: 17 August 2025

Accepted: 26 August 2025

Published: 27 August 2025

Key Words

Marketplace, Micro Business, Agile, SUS

Abstrak (Indonesia)

Perkembangan teknologi digital telah memberikan peluang besar bagi pelaku usaha mikro untuk memanfaatkan internet dalam memasarkan produknya secara lebih luas dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi marketplace berbasis web yang ditujukan untuk mendukung pelaku usaha mikro di Kecamatan Nonggunong, Kabupaten Sumenep, dalam memasarkan produk-produk lokal secara digital. Permasalahan utama yang diangkat adalah masih rendahnya pemanfaatan teknologi oleh para pelaku usaha, serta metode pemasaran yang masih bersifat tradisional dan terbatas pada pasar lokal.

Proses perancangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode Agile User Experience (Agile UX), yang memungkinkan pengembangan sistem secara bertahap serta melibatkan pengguna secara langsung untuk menyesuaikan desain dengan kebutuhan nyata di lapangan. Pengujian dilakukan dalam dua tahap, yakni uji fungsional terhadap 30 responden dan uji usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) terhadap 70 responden. Hasilnya menunjukkan skor rata-rata 82,1%, yang tergolong dalam kategori "Baik", mencerminkan bahwa aplikasi mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, aplikasi ini dinilai efektif dalam membantu memperluas akses pasar, mempermudah proses pemasaran, dan menjadi solusi digital yang tepat bagi pelaku UMKM di wilayah tersebut.

Sejarah Artikel

Submitted: 17 August 2025

Accepted: 26 August 2025

Published: 27 August 2025

Kata Kunci

Marketplace, Usaha Mikro, Agile, SUS

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terus berkembang dari tahun ketahun telah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang pesat, telah mengubah cara kerja kita berkomunikasi. Hal ini mencakup bagaimana mereka berinteraksi, memanfaatkan media sosial, hingga melakukan aktivitas bisnis. Kemajuan teknologi ini telah memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk mendukung pelaku bisnis untuk memanfaatkan internet dalam mengembangkan usaha mereka. Dengan menggunakan

teknologi digital memungkinkan manusia untuk menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan efisien. Teknologi digital telah mendorong beberapa perubahan besar di berbagai sektor khususnya dalam bidang bisnis.

Kecamatan Nonggunong merupakan salah satu wilayah yang terletak di pulau Sapudi, kabupaten Sumenep, Jawa Timur yang mempunyai delapan desa yang rata-rata mempunyai mata pencaharian nelayan. Selain itu penduduk desa di kecamatan Nonggunong mempunyai aktifitas Home industri seperti, kerajinan tangan, Toko sembako, dan usaha dagang kripik sukun dan kerupuk berbahan dasar ikan sebagai ciri khas produk Home industrinya. Saat ini proses pemasaran produk – produk yang dihasilkan Home industri masyarakat kecamatan Nonggunong masih dilakukan secara konvensional, yaitu dengan memasarkan produknya di pasar lokal dan dari mulut kemulut sehingga tidak banyak masyarakat diluar daerah mengetahui tentang produk khas kecamatan Nonggunong.

Mengakibatkan peluang Home industri kecamatan Nonggunong tidak dapat mengoptimalkan pendapatan karena minimnya fasilitas untuk memasarkan produk mereka secara optimal kepada konsumen. Selain itu, tidak adanya pemanfaatan teknologi dalam pemasaran menjadi hambatan yang signifikan bagi pelaku usaha mikro di kecamatan Nonggunong. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dengan menggunakan platform online untuk mempromosikan produk-produk lokal, sehingga membuat pelaku usaha Home industri kesulitan untuk mempromosikan produknya.

Dengan adanya permasalahan diatas maka penulis ingin merancang sebuah “Aplikasi Marketplace Usaha Mikro menggunakan metode Agile User Experience di Kecamatan Nonggunong”, dengan tujuan untuk membantu memasarkan produk lokal dengan menggunakan teknologi digital. Aplikasi ini memberi mereka kesempatan untuk memperluas cakupan pasar tanpa harus mengandalkan metode pemasaran tradisional yang cenderung memakan biaya dan waktu lebih banyak. Aplikasi ini nantinya menggunakan beberapa fitur diantaranya adalah manajemen produk, kategori produk, manajemen pemesanan, chat dengan pembeli, laporan penjualan serta ulasan dan rating. dengan Metode Agile User experience dipilih sebagai pendekatan dalam merancang sistem ini karena mampu menghasilkan sistem yang fleksibel, merancang secara bertahap, dan fokus pada kebutuhan pengguna. Dengan demikian, Penulis berharap dengan menggunakan metode Agile UX dan berbagai fitur dari aplikasi ini dapat membantu memasarkan produk secara efisien pada usaha Home industri masyarakat kecamatan Nonggunong.

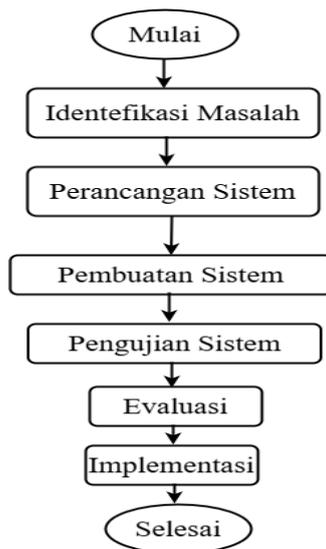
Permasalahan utama penelitian ini mencakup keterbatasan akses pasar, rendahnya pemanfaatan teknologi digital, dan ketiadaan aplikasi untuk mengelola produk, harga, serta stok secara otomatis.

Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka ramah pengguna bagi pelaku usaha dengan keterbatasan literasi digital, mempermudah pemasaran serta pencarian produk lokal secara online, dan memperluas jangkauan pasar UMKM di Kecamatan Nonggunong melalui pemanfaatan teknologi.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, metode *Agile UX* diterapkan guna memastikan perancangan aplikasi marketplace dapat memenuhi kebutuhan pengguna pelaku usaha mikro di Kecamatan Nonggunong. Dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Penulis melakukan Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pelaku usaha mikro di Kecamatan Nonggunong, yang menghadapi kendala dalam memperluas pemasaran serta masih bergantung pada promosi tradisional dari mulut ke mulut. Penulis juga menggunakan laptop Lenovo IP 3 RVD (Intel Core i3, RAM 8 GB, SSD 256 GB) dengan dukungan internet untuk perancangan antarmuka dan penyusunan laporan. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Visual Studio Code, XAMPP, Google Chrome, Canva, Google Form, dan Microsoft Excel, dengan evaluasi desain menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Data terdiri dari 100 sampel pelaku UMKM di Kecamatan Nonggunong, 30 untuk training dan 70 untuk pengujian. Pengolahan data pada penelitian ini dilakukan dengan menetapkan responden pelaku usaha mikro dan masyarakat di Kecamatan Nonggunong. Kuesioner System Usability Scale berisi 10 pernyataan dibagikan melalui Google Form, dengan penjelasan singkat sebelum pengisian. Data dianalisis dan skor SUS yang tinggi menunjukkan penilaian positif terhadap desain serta fitur aplikasi. Nilai akhir SUS dihitung berdasarkan rata-rata total skor dari seluruh responden menggunakan rumus:

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

2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan menggunakan pendekatan Agile UX secara bertahap dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Tahapan meliputi pembuatan alur penggunaan (use case, flowchart, DFD), perancangan prototipe antarmuka dengan Figma dan Canva, serta penentuan fitur utama seperti manajemen produk, pemesanan, chat, dan ulasan. Selanjutnya, dirancang arsitektur sistem meliputi frontend, backend, dan database.

3. Pembuatan Sistem

Pada tahap ini adalah membangun sistem berdasarkan desain yang telah dibuat. Tahapan ini tetap mengacu pada prinsip Agile UX, di mana proses perancangan dilakukan secara bertahap dengan fokus utama pada peningkatan kenyamanan dan kebutuhan pengguna.

4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan pelaku usaha mikro dan masyarakat di Kecamatan Nonggunong. Form kritik dan

saran dibagikan setelah responden mencoba aplikasi, untuk menilai alur navigasi, fitur, dan tampilan antarmuka, serta mengidentifikasi kendala teknis yang muncul selama penggunaan.

5. Evaluasi

Setelah pengujian dilakukan, evaluasi dengan melibatkan pengguna akhir. Kritik dan saran dianalisis untuk mengidentifikasi pola tanggapan, lalu digunakan sebagai dasar perbaikan awal pada tampilan, navigasi, dan fungsi aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

6. Implementasi

Pengujian dilakukan menggunakan metode SUS dengan 10 pernyataan yang menilai kemudahan, konsistensi, dan kenyamanan penggunaan. Kuesioner disebar melalui Google Form, lalu dianalisis untuk mengetahui tingkat usability aplikasi. Hasilnya digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum aplikasi diluncurkan dan digunakan oleh pelaku usaha mikro di Kecamatan Nonggunong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Interface Aplikasi Marketplace

Implementasi interface pada penelitian ini terdiri dari admin untuk mengelola data dan transaksi, penjual untuk mengatur toko dan pesanan, pembeli untuk mencari, memesan, dan membayar produk. Setiap interface dirancang sesuai fungsi masing-masing, dan hasilnya ditampilkan pada gambar beserta deskripsinya.

Pada gambar 2 Halaman Dashboard Admin memperlihatkan data jumlah penjual, total pendapatan, dan total produk, disertai grafik transaksi per tahun serta diagram persentase produk menurut kategori.



Gambar 2. Halaman Dashboard Admin

Pada gambar 3 Halaman Pesanan Admin menampilkan detail pesanan, informasi pembeli, metode pembayaran, serta opsi untuk menyetujui dan memproses pesanan. Bagian bawah berisi riwayat pesanan yang telah selesai dalam 24 jam terakhir.

The order details shown are:

- Order ID: #KDP-18
- Item: Makaroni (Jumlah: 1, Total: Rp.7.000)
- Buyer: suti@gmail.com
- Payment Method: Bkiva (987654321456)

The 'Riwayat Pesanan Selesai (24 Jam Terakhir)' table contains the following data:

No	Gambar	User	Produk	Total	Metode	Tanggal Pesanan	Tanggal Diterima	Action
1		suti@gmail.com	Makaroni	Rp.7.000	Bkiva (987654321456)	2025-06-17	2025-06-17 19:46:26	Pesan Selesai

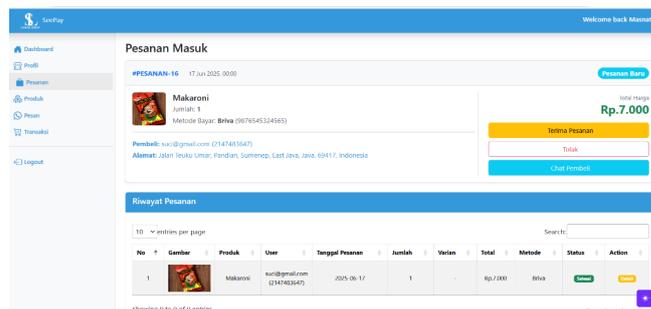
Gambar 3. Halaman Pesanan Admin

Pada gambar 4 Halaman Dashboard Penjual menampilkan jumlah pesanan, transaksi, dan total pendapatan, dilengkapi grafik transaksi bulanan dan diagram persentase produk. Menu di sisi kiri memudahkan akses ke profil, pesanan, produk, pesan, dan transaksi



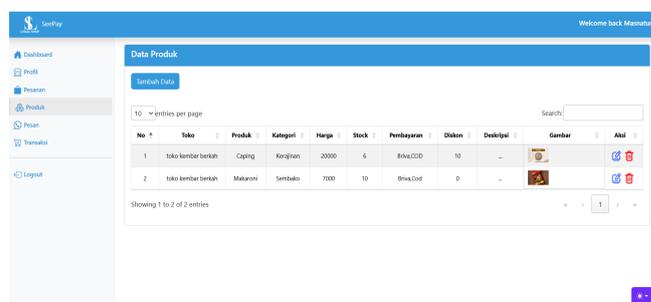
Gambar 4. Halaman Dashboard Penjual

Pada gambar 5 Halaman Pesanan Penjual menampilkan detail pesanan, informasi pembeli, dan alamat pengiriman, dengan opsi terima, tolak, atau chat. Bagian bawah berisi riwayat pesanan beserta statusnya.



Gambar 5. Halaman Pesanan Penjual

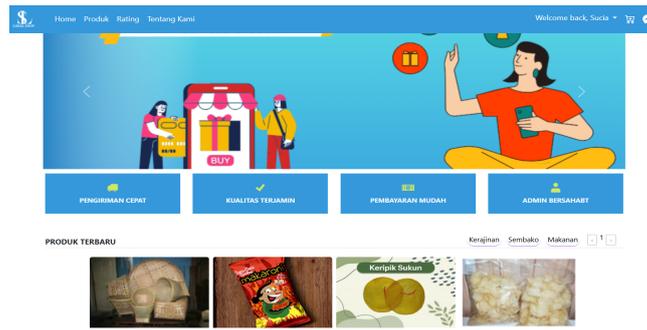
Pada gambar 6 Halaman Produk Penjual menampilkan daftar barang yang dijual, lengkap dengan kategori, harga, stok, metode pembayaran, diskon, deskripsi singkat, dan gambar. Tersedia fitur tambah, edit, dan hapus produk untuk memudahkan pengelolaan.



Gambar 6. Halaman Produk Penjual

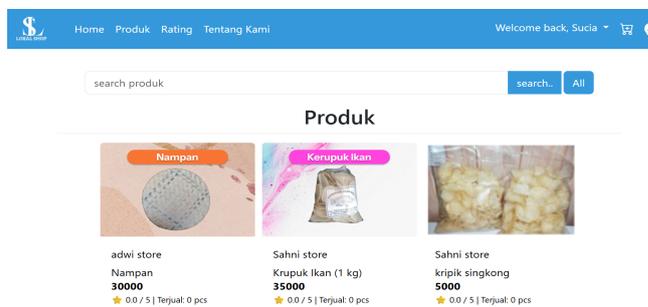
Pada gambar 7 Halaman Home Pembeli menampilkan banner promosi, keunggulan layanan seperti pengiriman cepat dan pembayaran mudah, serta daftar produk terbaru yang dapat difilter

berdasarkan kategori.



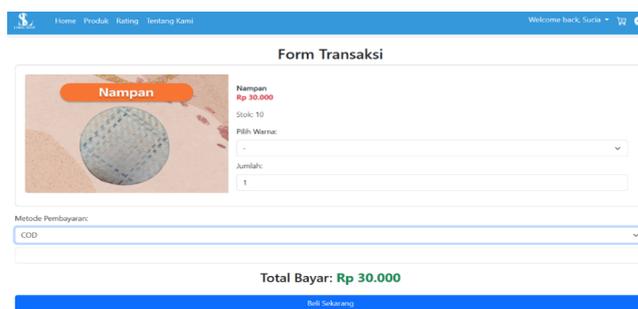
Gambar 7. Halaman Home Pembeli

Pada gambar 8 Halaman Produk Pembeli menampilkan daftar barang lengkap dengan foto, nama, harga, rating, dan jumlah terjual. Tersedia kolom pencarian untuk memudahkan pengguna menemukan produk yang diinginkan.



Gambar 8. Halaman Produk Pembeli

Pada gambar 9 Halaman Transaksi Pembeli menampilkan informasi produk, ketersediaan stok, opsi warna, jumlah yang dibeli, metode pembayaran, dan total biaya, serta dilengkapi tombol *Beli Sekarang* untuk memproses pembelian.



Gambar 9. Halaman Transaksi Pembeli

B. Penerapan Metode Agile UX

Penerapan metode Agile UX dalam penelitian ini dilakukan secara iteratif dan bertahap sesuai dengan alur perancangan aplikasi. Setiap tahapan dilakukan untuk memastikan bahwa desain antarmuka dan fitur yang disusun benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, khususnya pelaku UMKM di Kecamatan Nonggunong. Dalam prosesnya, pengguna turut dilibatkan pada setiap putaran pengujian dan perbaikan, sehingga masukan yang diperoleh dapat langsung digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan rancangan.

Penerapan pendekatan ini memungkinkan rancangan lebih selaras dengan keadaan di lapangan serta lebih fleksibel dalam menghadapi perubahan kebutuhan pengguna. Partisipasi pengguna secara langsung juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait perilaku,

kebutuhan, dan kendala yang mereka hadapi saat menggunakan aplikasi. Temuan tersebut dianalisis dan digunakan sebagai landasan dalam menentukan keputusan desain pada tahap selanjutnya.

Tabel 1 berikut menampilkan tahapan yang telah dilakukan selama proses penerapan metode Agile user experience dalam perancangan aplikasi marketplace:

Tabel 1. Hasil Penerapan Metode Agile UX

No	Tahapan	Keterangan	Status
1.	Identifikasi Masalah	Observasi	✓
		Wawancara	✓
2.	Perancangan Sistem	Use Case Diagram	✓
		Flowchart	✓
		Data Flow Diagram	✓
		Prototipe Sistem	✓
3.	Pembuatan Sistem	Membangun desain antarmuka dan fitur berdasarkan hasil analisis kebutuhan.	✓
4.	Pengujian Sistem	Melakukan uji coba kepada 30 responden	✓
5.	Evaluasi	Melakukan analisis hasil pengujian guna mengetahui kelebihan serta kekurangan dari rancangan desain yang telah dibuat	✓
6.	Implementasi	Penerapan sistem dan pengujian System Usability Scale kepada 70 responden	✓

C. Pengujian sistem Aplikasi Marketplace

Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian aplikasi kepada 30 responden yang berasal dari Kecamatan Nonggunong, responden tersebut terdiri dari penjual dan pembeli. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi aplikasi marketplace yang dirancang sudah digunakan, dan berfungsi secara efektif dalam mendukung kebutuhan pengguna. Responden diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan aplikasi serta mencoba berbagai fitur yang tersedia. Setelah proses tersebut, responden diminta untuk mengisi formulir umpan balik yang berisi pendapat, kritik, dan saran terkait pengalaman mereka. Informasi yang diperoleh melalui formulir ini kemudian dijadikan dasar untuk mengevaluasi tanggapan pengguna dan mengidentifikasi bagian-bagian dari aplikasi yang masih perlu ditingkatkan.

Masukan yang diperoleh melalui pengisian formulir kemudian dianalisis dan dikelompokkan ke dalam kategori utama, yang hasilnya disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Pengujian Sistem Aplikasi Marketplace

No	Kategori Kritik dan Saran	Jumlah Responden	Persentase (%)
1.	Aplikasi mudah digunakan dan tampilannya sudah cukup menarik	12	40%
2.	Warna pada beberapa elemen tampilan dinilai terlalu kontras dan kurang nyaman di mata	8	27%
3.	Fitur pencarian perlu disempurnakan agar pengguna dapat menemukan produk dengan lebih terarah sesuai kategorinya	6	20%
4.	Penempatan tombol seperti lacak, batalkan perlu ditata ulang agar lebih mudah diakses	4	13%
Total		30	100%

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel 2 rancangan aplikasi marketplace UMKM mendapatkan respon yang cukup baik dari para responden. Hal ini terlihat dari 40% responden yang menilai bahwa aplikasi sudah mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik. Meskipun demikian, terdapat sejumlah masukan yang perlu diperhatikan dalam proses perbaikan desain. Sebagian responden, yaitu sebesar 27%, menyatakan bahwa Warna pada beberapa elemen tampilan dinilai terlalu kontras dan kurang nyaman di mata. Selain itu, 20% responden memberikan saran agar fitur pencarian ditingkatkan agar pengguna lebih mudah menemukan produk berdasarkan kategori. Sementara itu, 13% lainnya menyarankan agar Penempatan tombol seperti lacak, batalkan perlu ditata ulang agar lebih mudah diakses, sehingga pengguna dapat melihat kembali aktivitas pembelian yang telah dilakukan. Berbagai masukan tersebut akan dijadikan acuan dalam proses evaluasi dan penyempurnaan rancangan, agar aplikasi semakin sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Setelah tahapan ini, proses selanjutnya adalah melakukan pengujian usability menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) kepada 70 responden dengan 10 pernyataan. Pengujian ini untuk mengetahui tingkat penerimaan dan kemudahan penggunaan aplikasi secara menyeluruh.

Contoh perhitungan nilai System Usability Scale kepada 5 responden jawaban yang diambil secara acak dari 70 data responden, dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Perhitungan System Usability Scale

No	Responden	Jumlah	Nilai System Usability Scale
1.	Responden 1	32	80
2.	Responden 2	33	82.5
3.	Responden 50	31	77.5
4.	Responden 69	34	85
5.	Responden 70	33	82.5
Rata-Rata			82.1

Adapun implementasi rumus System Usability Scale yang dilakukan kepada 70 data responden yaitu:

$$\text{Rata - Rata} = \frac{82.1}{100} = 82.1\%$$

Setelah dilakukan perhitungan terhadap 70 responden, diperoleh hasil rekapitulasi statistik pada tabel 4. dibawah ini:

Tabel 4. Nilai Statistik System Usability Scale

Statistik	Nilai
Jumlah Responden	70
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	72.5
Rata-Rata	82.1

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.4 yang dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), diperoleh skor rata-rata sebesar 82,1%. Skor tersebut masuk dalam kategori B dengan label “Baik”. Responden menilai aplikasi ini mudah dioperasikan, tidak membingungkan, dan fitur-fiturnya berjalan dengan baik. Dengan capaian di atas angka 80, aplikasi ini dapat dianggap layak untuk diterapkan dan mendapat tanggapan positif dari pengguna.

Pada penelitian ini, penulis menetapkan batas minimal sebesar 75% sebagai acuan bahwa rancangan aplikasi marketplace mampu menyajikan pengalaman pengguna yang memadai. Berdasarkan skor rata-rata sebesar 82,1%. Nilai tersebut telah melampaui ambang batas yang telah ditentukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini berhasil memberikan pengalaman pengguna yang positif dan dinilai layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Penelitian ini difokuskan pada perancangan aplikasi marketplace berbasis web yang ditujukan untuk membantu pelaku usaha mikro di Kecamatan Nonggunong dalam memasarkan produk lokal secara digital. Proses perancangan dilakukan menggunakan metode Agile User Experience secara bertahap dan melibatkan pengguna secara langsung, guna memastikan bahwa aplikasi yang dibangun benar-benar sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS), diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,1% yang termasuk dalam kategori “Baik” dan berada di atas standar rata-rata sebesar 68. Skor ini menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat kegunaan yang tinggi dan mampu memberikan kemudahan dalam penggunaan. Selain itu, tanggapan dari responden memperlihatkan bahwa aplikasi ini sudah cukup menjawab kebutuhan dasar pelaku usaha mikro untuk melakukan promosi secara digital.

Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa aplikasi marketplace akan memperoleh nilai minimal 75% dalam pengujian SUS dan dapat diterima oleh pengguna, Aplikasi ini mampu memperluas akses pasar, meningkatkan efisiensi pemasaran produk lokal, serta memberikan solusi digital yang tepat sasaran bagi pelaku UMKM di Kecamatan Nonggunong.

REFERENSI

- D. R. Barus, J. S. Simangunsong, S. Engelika, B. Ginting, and S. Saragih, “Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Pasar Global The Influence Of Information Technology Developments On Global Markets,” pp. 495–500, 2024.
- I. Setiawan, S. Nirwan, and F. Maisya Amelia, “Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Bagi Usaha Mikro, Kecil dan Menengah Berbasis Web (Sub Modul: Pembelian),” *J. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 3, pp. 37–43, 2018.
- J. P. Maya Manurung, “PERAN MARKETPLACE DALAM MENINGKATKAN AKSES PEMASARAN UMKM DI INDONESIA,” vol. 2, no. 2, pp. 74–81, 2024, doi: 10.61553/abjoiec.v2i02.249.
- D. T. M. R. Panjaitan, Soetarto, and Y. E. Tambunan, “Peran Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat (Study di Kelurahan Sei

- Putih Timur II Kecamatan Medan Petisah),” *J. Darma Agung*, vol. 32, no. 1, pp. 67–76, 2024.
- M. N. Kholis, L. Hakim, U. Y. Pasuruan, and J. Timur, “PERANCANGAN APLIKASI PEMASARAN PRODUK UMKM DI DESA KENDURUAN UNTUK MENINGKATKAN JANGKAUAN PASAR DAN DAYA SAING BISNIS LOKAL,” vol. 11, no. 3, 2023.
- D. Mulyana, M. Defriani, M. R. Muttaqin, and K. Penulis, “Perancangan UI/UX Aplikasi Dasteur Geulis Berbasis Mobile Menggunakan Metode Agile UX,” *J. Ris. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, vol. 2, no. 5, pp. 38–50, 2024.
- et al.*, “Pelatihan uji kegunaan website menggunakan System Usability Scale (SUS),” *ABSYARA J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 146–158, 2021, doi: 10.29408/ab.v2i2.4031.
- A. N. H. Susila and D. M. Sri Arsa, “Analisis System Usability Scale (SUS) dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 21, no. 1, pp. 3–8, 2023, doi: 10.34010/miu.v21i1.10683.
- Z. A. Hanifah, O. Komarudin, U. S. Karawang, T. Timur, J. Barat, and D. Sprint, “PERANCANGAN UI / UX PADA APLIKASI MOBILE TRANSPORTASI UMUM MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT,” vol. 8, no. 5, pp. 10758–10766, 2024.
- F. Nurliana, G. Hanifati, and F. Ali, “Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking,” *Magenta | Off. J. STMK Trisakti*, vol. 6, no. 02, pp. 971–991, 2022, doi: 10.61344/magenta.v6i02.90.
- R. P. Putra,) Sulistiowati,) Agus, and D. Churniawan, “Perancangan UI/UX Aplikasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Layanan Program Studi Pada Universitas Dinamika,” *J. Ilm. Scroll Jendela Teknol. Inf.*, vol. 11, no. 2, pp. 126–130, 2023, [Online]. Available: <https://univ45sby.ac.id/ejournal/index.phatika>
- Hutauruk, “Analisis Dan Perancangan Aplikasi Marketplace Cinderamata Khas Batak Berbasis Android,” *J. Method.*, vol. 3, no. 1, pp. 242–246, 2017.
- M. D. Firmansyah and H. Herman, “Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes,” *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 361–372, 2023, doi: 10.37253/joint.v4i1.6330.
- M. Z. Arifin, E. Utami, and E. Pramono, “Perancangan Sistem Deteksi Dini Bencana Banjir Menggunakan Teknik Pengiriman DTMF Berbasis Modul RF 433 Mhz Dan Arduino,” *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 8, no. 2, 2020, doi: 10.30646/tikomsin.v8i2.465.
- N. Nestary, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan pada Toko Stock Point Lily berbasis PHP MySQL,” *J. Ilmu Komput. dan Bisnis*, vol. 11, no. 1, pp. 2320–2337, 2020, doi: 10.47927/jikb.v11i1.195.