OPTIMALISASI USER EXPERIENCE MELALUI PENDEKATAN USER-CENTERED DESIGN DAN QUIM EVALUATION UNTUK PERANCANGAN USER INTERFACE E-RT

Nurul Amalia[1)*], Bambang Ismanto[,2)], Nur Ika Royanti[,3)]
Institut Widya Pratama[123)]
amalia.0121@gmail.com[1)*], bams.stmikwp@gmail.com[2)], ikaroyant@gmail.com[3)]

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong desa untuk mengadopsi konsep smart village guna meningkatkan kualitas pelayanan publik dan partisipasi masyarakat. Namun, sebagian besar aplikasi layanan desa yang ada masih menghadapi permasalahan pada aspek antarmuka pengguna yang kurang intuitif, sehingga menurunkan efektivitas pemanfaatannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan user experience melalui penerapan pendekatan User-Centered Design (UCD) dan evaluasi kualitas antarmuka menggunakan metode QUIM (Quality in Use Integrated Measurement) dalam perancangan user interface sistem E-RT. Metode UCD digunakan untuk menggali kebutuhan pengguna melalui tahapan identifikasi konteks penggunaan, analisis kebutuhan, perancangan solusi, serta evaluasi berbasis umpan balik pengguna. Selanjutnya, metode QUIM diterapkan untuk mengukur tingkat kualitas kegunaan sistem berdasarkan indikator efisiensi, efektivitas, kepuasan, dan kemudahan penggunaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan UCD mampu menjawab permaslahan pengelolaan administrasi RT yang sebelumnya dilakukan secara manual. Dengan melibatkan pengguna sejak tahap idnetifikasi kebutuhan, perancangan, hingga evaluasi dan perbaikan desain, rancangan antarmuka yang dihasilkan menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan nyata dari dua kelompok pengguna utama, yaitu warga dan pengurus RT. Ditinjau dari hasil evaluasi QUIM dengan 10 indikator yang dilakukan kepada warga menunjukan hasil yang konsisten, yaitu penilaian Efficiency, Effectiveness, Productivity, Satisfaction, Learnability, Safety, Trustfulness, Accessibility, dan Universality berada pada rentang nilai 3,41–4,20 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan untuk evaluasi dari pengurus dengan indicator yang sama memiliki nilai antara 4,21–5,00 yang termasuk dalam kategori nilai sangat tinggi.

Kata kunci: *User Interface, E-RT, User-Centered Design, QUIM.*

1. Pendahuluan

Teknologi Informasi yang berkembang pesat telah mendorong digitalisasi dalam beragam layanan publik, termasuk di lingkungan pedesaan (Luthfi and Arfiani 2024). Aplikasi mobile kini menjadi salah satu media utama dalam penyampaian informasi, pelayanan publik, dan interaksi antara pemerintah desa dengan masyarakat (Wijaya and Azhiman 2026). Namun demikian, tidak sedikit aplikasi mobile desa yang kurang optimal dalam memenuhi kebutuhan pengguna, terutama dari segi kemudahan penggunaan (usability) dan pengalaman pengguna (user experience/UX). Untuk itu, pendekatan desain yang berfokus pada pengguna sangat penting diterapkan guna menciptakan sebuah antarmuka yang intuitif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan aktual pengguna aplikasi (Hanafi et al. 2025).

Aplikasi E-Rt dibuat untuk mengatur, mengawasi dan mengelola penerimaan keuangan di RT dan kegiatan-kegiatan pemuda yang akan di jalankan di RT secara online. Tujuannya adalah untuk memudahkan dan mendokumentasikan rencana kegiatan-kegiatan RT melalui pengajuan proposal serta memonitoring keuangan RT. E-Rt juga memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan pemantauan kegiatan dan keuangan Rt secara online, tanpa harus datang ke rumah ketua RT dan sistem ini juga menampilkan semua agenda kegiatan yang akan dijalankan, laporan keuangan kas Rt, pendataan data masyarakat.

Dalam pengembangan aplikasi mobile, User Experience (UX) merupakan aspek krusial, karena UX tidak hanya berorientasi pada desain antarmuka tetapi juga bagaimana pengguna merasa nyaman, efisien, dan puas saat memanfaatkan aplikasi tersebut (Saputri et al. 2024). UX yang buruk dapat mengakibatkan pengguna kesulitan dalam navigasi, rendahnya tingkat adopsi aplikasi, bahkan menyebabkan pengguna meninggalkan aplikasi sama sekali.

Metode User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan sistematis dalam perancangan antarmuka yang menempatkan pusat proses desain pada pengguna (Claudy 2021). Dengan melibatkan pengguna secara aktif sejak tahap awal kebutuhan hingga evaluasi hasil rancangan, UCD mampu menghasilkan solusi antarmuka yang lebih sesuai dengan harapan dan perilaku pengguna nyata. Penerapan UCD telah terbukti efektif dalam berbagai studi desain UI/UX aplikasi mobile seperti aplikasi klinik, navigasi mobile, serta layanan e-commerce, yang menunjukkan perbaikan signifikan dalam aspek usability dan kepuasan pengguna setelah menerapkan tahapan UCD (Amizhora et al. 2023).

Penelitian ((Iqbal, Marthasari, and Nuryasin 2020)) perancangan UI/UX aplikasi klinik dengan pendekatan UCD menegaskan bahwa keterlibatan pengguna dalam proses desain dapat meningkatkan aksesibilitas dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi mobile. Sementara itu, penelitian (Gavinda, Utama, and Masruro 2025) mengenai navigasi antarmuka mobile menunjukkan bahwa pengujian kontekstual berbasis pengguna dapat mengidentifikasi masalah usability yang sering tidak terlihat tanpa melibatkan pengguna langsung. UCD juga digunakan dalam mengembangkan platform pembelajaran berbasis web (Azhar Nurulhaifa 2026).

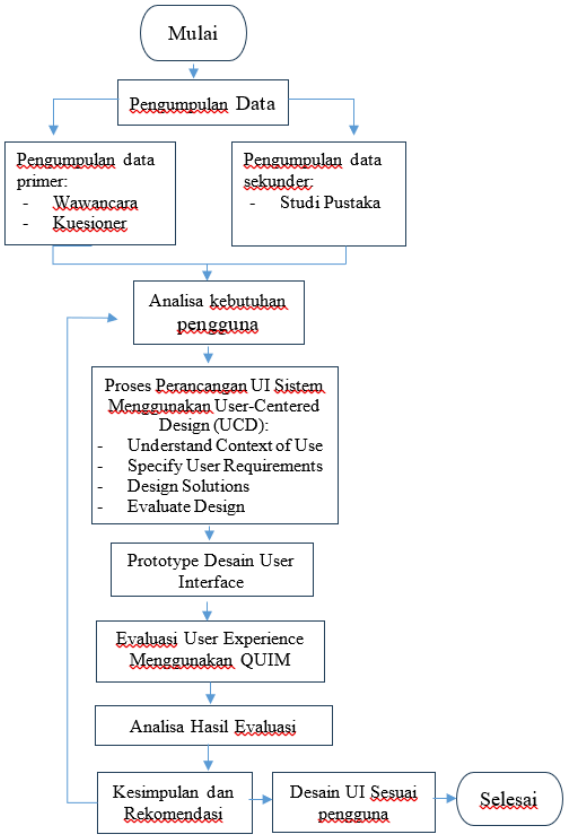
Dalam aplikasi E-RT, yang umumnya digunakan oleh masyarakat dengan berbagai latar belakang usia, tingkat literasi digital, serta kebutuhan layanan yang berbeda-beda, penerapan UCD menjadi suatu keharusan untuk memastikan aplikasi bukan hanya fungsional, tetapi juga mudah dipahami dan digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengeksplorasi dan mengoptimalkan pengalaman pengguna pada aplikasi E-Rt melalui pendekatan User-Centered Design dalam perancangan user interface. Proses analisis usability menggunakan Standar Quality in Use Integrated Measurement (QUIM) yang berfungsi untuk menetapkan syarat kualitas dari sebuah produk (Claudy 2021). Terdapat 10 model penilaian dalam Quality in Use Integrated Measurement (QUIM) yaitu efficiency, Effectiveness, Productivity, Satisfaction, learnability, safety, trustfulness, accessibility, universality, dan usefulness sehingga mampu meningkatkan kualitas interaksi, keterlibatan pengguna, dan ultimately kepuasan pengguna aplikasi.

2. Metode Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian perlu digunakan tahapan sistematis yang sering disebut dengan metode penelitian. Penelitian ini berfokus pada optimalisasi *user experience* dalam perancangan *user interface* sistem E-RT dengan menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses perancangan. Pendekatan User-Centered Design (UCD) digunakan untuk menggali kebutuhan, karakteristik, permasalahan, serta ekspektasi pengguna sebagai dasar dalam menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan konteks penggunaan. Pendekatan UCD juga mampu menghasilkan sebuah desain *user interface* yang lebih mudah di pahami dalam penggunaan serta meningkatkan kepuasan pengguna (Echtiyar; 2026).

Selanjutnya, kualitas pengalaman pengguna terhadap rancangan yang dihasilkan dievaluasi menggunakan Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIM). QUIM digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dan kualitas interaksi pengguna berdasarkan sejumlah aspek usability yang relevan. Penggunaan kedua pendekatan tersebut diharapkan dapat menghasilkan proses perancangan yang tidak hanya berorientasi pada aspek visual antarmuka, namun juga memperhatikan kemudahan penggunaan, efisiensi, efektifitas, serta kepuasan pengguna. Sehingga, metode penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan rancangan user interface E-RT yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.

Gambar 1 menunjukkan alur penelitian yang dilakukan:



Gambar 1. Alur Penelitian Desain Aplikasi E-RT

2.1 Identifikasi Masalah

Tahap pertama adalah mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pengurus RT dalam pengelolaan administrasi RT maupun yang dihadapi warga dalam mengakses informasi.

2.2 Pengumpulan Data

Digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna sistem E-RT. Data diambil dari sumber primer dan sekunder. Untuk Metode pengumpulan data primer yang digunakan antara lain:

1. Wawancara dengan pengguna (warga dan pengurus RT)
2. Kuesioner untuk mengetahui kebutuhan dan pengalaman pengguna

Untuk sumber data sekunder diperoleh dari referensi dari buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan:

1. User Experience (UX)
2. User Interface (UI)
3. User-Centered Design (UCD)
4. QUIM (Quality in Use Integrated Measurement)

Studi literatur bertujuan untuk memperkuat landasan teori serta menentukan metode yang tepat dalam penelitian. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan sistem.

2.3 Analisa Kebutuhan Pengguna

Dilakukan analisis kebutuhan pengguna untuk sistem E-RT dari data yang telah dikumpulkan, seperti fitur yang dibutuhkan, alur penggunaan sistem, serta analisa kendala yang dialami pengguna pada sistem sebelumnya.

2.4 Proses Perancangan UI system E-RT dengan UCD

Pada tahap ini dilakukan perancangan antarmuka sistem menggunakan pendekatan *User-Centered Design* yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. *Understand Context of Use*: Mengidentifikasi karakteristik pengguna, tujuan penggunaan sistem, dan lingkungan penggunaan sistem.
2. *Specify User Requirements*: Hasil analisis data digunakan untuk menentukan kebutuhan pengguna.
3. *Design Solutions*: Membuat rancangan antarmuka sistem berupa wireframe, mockup, atau prototype.
4. *Evaluate Design*: Melakukan pengujian desain kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik terhadap hasil rancangan sistem.

2.5 Prototype Design User Interface

Menurut (Kushendriawan, Santoso, and Schrepp 2021), antarmuka yang baik harus memperhatikan prinsip-prinsip desain yang memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan system. Dalam tahap ini akan dihasilkan rancangan desain User interface yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, memiliki tampilan yang intuitif, navigasi yang mudah dipahami, serta proses layanan yang efisien bagi pengguna.

2.6 Evaluasi User Experience menggunakan QUIM

Setelah desain antarmuka sistem selesai dibuat, tahap berikutnya adalah melakukan

evaluasi menggunakan metode QUIM (*Quality in Use Integrated Measurement*). Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna berdasarkan beberapa indikator, antara lain:

1. Efficiency
2. Effectiveness
3. Satisfaction
4. Learnability
5. Productivity
6. Safety
7. Accessibility
8. Trustfulness
9. Universality
10. Usefulness

Evaluasi dilakukan melalui kuesioner kepada pengguna sistem.

2.7 Analisa hasil

Tahap ini akan dilakukan Analisa hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap user interface pada aplikisai E-RT berdasarkan evaluasi QUIM untuk mengetahui pengalaman pengguna terhadap aplikasi tersebut

2.8 Kesimpulan dan rekomendasi

Berdasarkan proses Analisa Hasil pengujian akan diperoleh kesimpulan terhadap kualitas dari user interface aplikasi tersebut dan rekomendasi yang perlu diperbaiki pada user interface aplikasi E-RT, Dimana rekomendasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk menggali kembali kebutuhan pengguna agar peningkatan pengalaman pengguna dapat terus ditingkatkan hingga menghasilkan sisitem yang sesuai dengan pengguna.

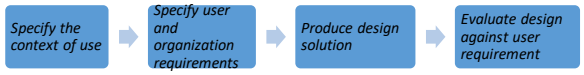
3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu Desa Pekajangan menghadapi berbagai kendala akibat pengelolaan data yang masih manual menggunakan buku catatan atau dokumen fisik. Pendekatan ini sering kali mengakibatkan berbagai kendala seperti risiko kehilangan data atau rentan rusak karena penyimpanan pengarsipan yang berbentuk dokumen fisik, ketidakakuratan informasi mengenai transparansi dana RT, dan keterbatasan akses warga terhadap informasi penting, kesulitan dalam pelaporan dan membutuhkan waktu yang lama karena semua data harus dicatat ulang untuk dihitung secara manual.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi E-RT agar memudahkan dalam pengelolaan dan pelaporan terutama untuk memastikan transparansi, akuntabilitas, dan keterbukaan informasi kepada warga.

Data kebutuhan pengguna diperoleh melalui wawancara terhadap perangkat desa. Selain itu juga dilakukan penyebaran kuesioner kepada masyarakat sebagai calon pengguna aplikasi sebanyak 171 responden. Pengembangan aplikasi E-RT diharapkan memiliki tampilan yang intuitif, navigasi yang mudah dipahami, serta proses layanan yang efisien bagi pengguna sehingga semua kalangan masyarakat merasa nyaman dan mudah dalam penggunaan.

Maka untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dalam merancang antarmuka sistem menggunakan pendekatan UCD (*User Centered Design*). Metode UCD digunakan untuk menggali kebutuhan pengguna melalui tahapan identifikasi konteks penggunaan, analisis kebutuhan, perancangan solusi, serta evaluasi berbasis umpan balik pengguna. Adapun tahapan-tahapan dalam perancangan UI/UX untuk aplikasi E-RT seperti Gambar 2.

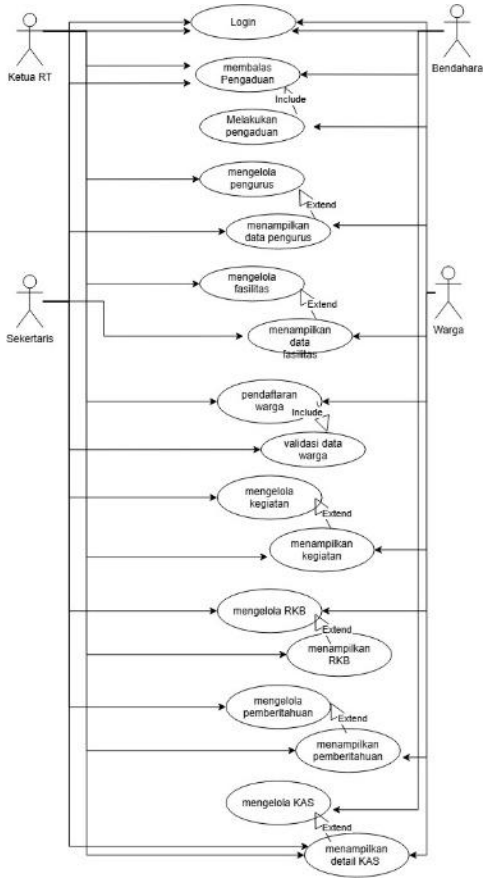


Gambar 2. Tahapan User Centered Designed

Hasil dari tahap identifikasi konteks penggunaan yaitu bahwa aplikasi ini dikembangkan untuk menyediakan layanan dalam pengelolaan data warga, kegiatan, fasilitas, pengaduan maupun pengelolaan keuangan secara transparan, akuntabilitas, dan keterbukaan informasi kepada warga. Aplikasi ini akan digunakan secara fluktuatif oleh pengurus RT (Ketua RT, Bendahara, dan Sekertaris) maupun warga.

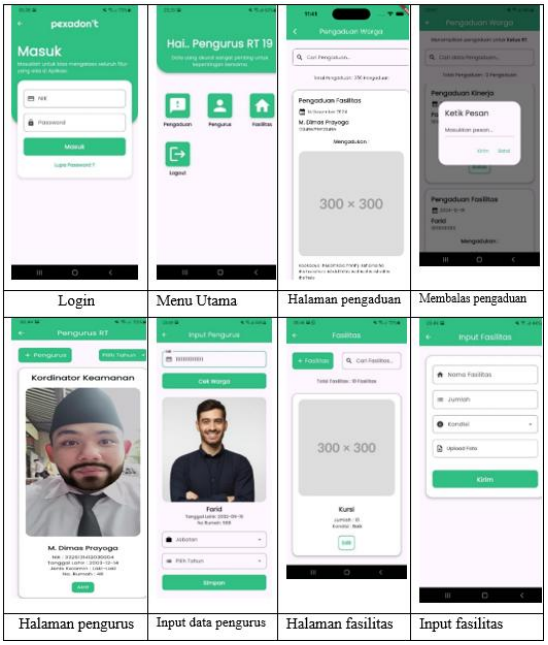
Berdasarkan tahap identifikasi konteks penggunaan, dilakukan analisis kebutuhan pengguna untuk mendapatkan informasi fitur. Langkah selanjutnya yaitu merancang kerangka alur aplikasi berdasarkan fitur atau kebutuhan organisasi. Dalam rancangan alur aplikasi ini

menggunakan tools UML menggunakan diagram use case. Gambar 3 menunjukkan rancangan alur aplikasi E-RT.



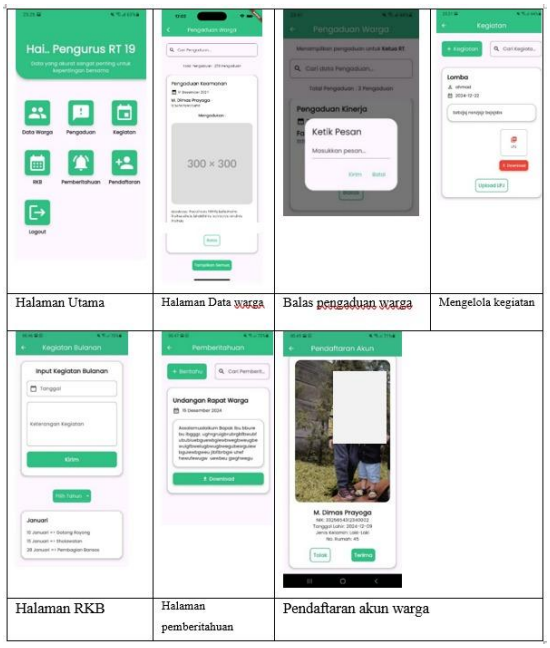
Gambar 3. Diagram Use Case: Alur Sistem Aplikasi E-RT

Langkah selanjutnya yaitu membuat desain. Adapun desain UI/UX aplikasi E-RT bersumber dari penelitian yang telah dilakukan oleh (Prayoga 2024). Proses design UI/UX menggunakan tools Figma yang menghasilkan rancangan sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan Akses Ketua RT

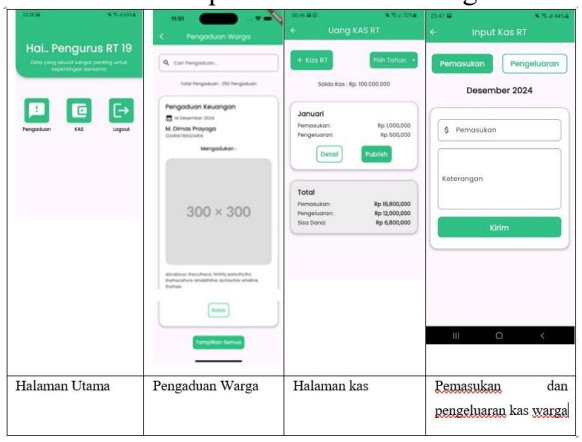
Gambar 4 merupakan desain tampilan untuk ketua RT. Fitur-fitur yang dapat diakses meliputi: login, menu utama, halaman untuk menampilkan pengaduan warga, fitur membalas pengaduan, fitur halaman menampilkan data pengurus, fitur input data pengurus, halaman fasilitas dan fitur untuk Kelola fasilitas.



Gambar 5. Tampilan Akses Sekertaris

Gambar 5 merupakan desain tampilan untuk sekertaris. Fitur-fitur yang dapat diakses meliputi: halaman data warga, fitur balas

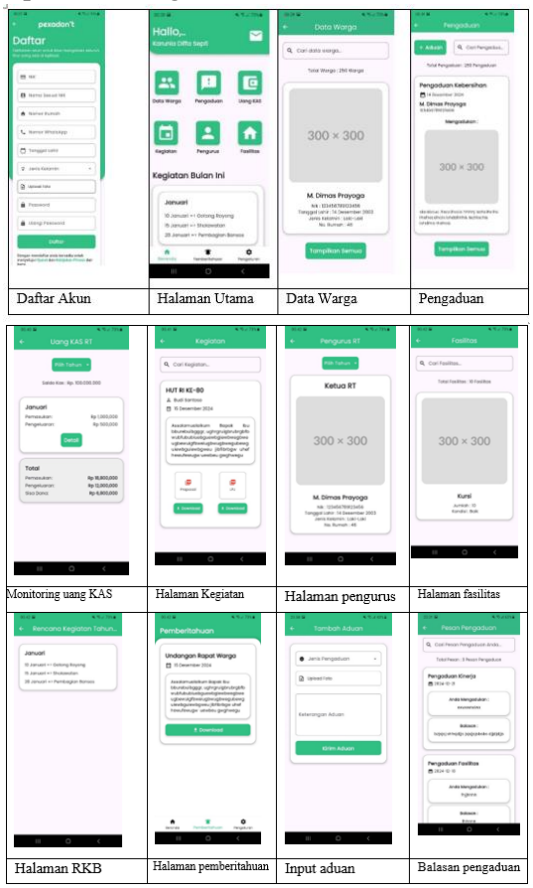
pengaduan, fitur Kelola kegiatan, fitur pengelola RKB, fitur halaman pengelolaan pemberitahuan, dan fitur validasi pendaftaran akun warga.



Halaman Utama	Pengaduan Warga	Halaman kas	Pemasukan dan pengeluaran kas warga

Gambar 6. Tampilan Akses Bendahara

Gambar 6 merupakan desain tampilan untuk bendahara. Fitur-fitur yang dapat diakses meliputi fitur pengaduan warga, fitur pengelolaan pemasukan dan pengeluaran kas, dan fitur laporan keuangan.



Daftar Akun	Halaman Utama	Data Warga	Pengaduan
Monitoring uang KAS	Halaman Kegiatan	Halaman pengurus	Halaman fasilitas
Halaman RKB	Halaman pemberitahuan	Input aduan	Balasan pengaduan

Gambar 7. Tampilan Akses Warga

Gambar 5 merupakan desain tampilan untuk warga. Fitur-fitur yang dapat diakses meliputi: pendaftaran akun, data warga yang berisi data pribadi, fitur untuk melakukan pengaduan dan monitoring pengaduan, fitur untuk monitoring keuangan, fitur untuk menampilkan informasi kegiatan, pengurus, fasilitas, RKB, dan pemberitahuan.

Hasil rancangan prototype yang terbentuk, kemudian dievaluasi. Dalam evaluasi menggunakan metode QUIM dengan 10 indikator yang dapat dilihat pada Tabel 1. Evaluasi dilakukan melaui penyebaran kuesioner kepada pengurus RT dan warga dengan model skala Likert dengan nilai antara 1 hingga 5, yang terdiri dari pilihan jawaban Sangat Setuju (Poin 5), Setuju (Poin 4), Netral (point 3), Tidak Setuju (Poin 2), dan Sangat Tidak Setuju (Poin 1). Sebelum melakukan pengisian kuesioner responden mencoba prototype rancangan aplikasi terlebih dahulu, kemudian mengisi kuesioner dengan melakukan penilaian antara 1 hingga 5 berdasrkan pengalaman pengguna.

Tabel 1.Indikator yang diukur

Faktor	Indikator yang Diukur
Efficiency	Kecepatan, kemudahan proses, minim langkah
Effectiveness	Ketepatan, keberhasilan menyelesaikan tugas
Productivity	Peningkatan produktivitas administrasi
Satisfaction	Kenyamanan, kepuasan, pengalaman penggunaan
Learnability	Kemudahan dipelajari dan dipahami
Safety	Perlindungan data dan pencegahan kesalahan
Trustfulness	Kepercayaan terhadap informasi dan sistem
Accessibility	Kemudahan akses dan penggunaan
Universality	Dapat digunakan berbagai pengguna
Usefulness	Manfaat aplikasi bagi kegiatan RT

Proses penilaian pada setiap indikator akan dihitung menggunakan rata-rata skor. Hasil dari perhitungan rata-rata setiap indikator QUIM kemudian dapat dikategorikan kedalam interval yang terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2.Indikator yang diukur

Interval	Interpretasi
1,00–1,80	Sangat Rendah
1,81–2,60	Rendah
2,61–3,40	Cukup
3,41–4,20	Tinggi
4,21–5,00	Sangat Tinggi

Hasil dari evaluasi QUIM yang dilakukan pengurus dan warga dapat dilihat di Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Evaluasi QUIM

	Warga		Pengurus	
Faktor QUIM	**Mean**	**Kategori**	**Mean**	**Kategori**
Efficiency	4,07	Tinggi	4,55	Sangat Tinggi
Effectiveness	4,04	Tinggi	4,6	Sangat Tinggi
Productivity	4,02	Tinggi	4,45	Sangat Tinggi
Satisfaction	3,92	Tinggi	4,5	Sangat Tinggi
Learnability	4,2	Tinggi	4,35	Sangat Tinggi
Safety	3,85	Tinggi	4,2	Tinggi
Trustfulness	4,07	Tinggi	3,6	Tinggi
Accessibility	4,03	Tinggi	4,4	Sangat Tinggi
Universality	4,16	Tinggi	3,8	Tinggi
Usefulness	4,28	Sangat Tinggi	4,75	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 3 hasil evaluasi QUIM menunjukan bahwa pengguna dalam hal ini adalah warga memiliki pengalaman baik terhadap rancangan user interface yang dihasilkan. Aplikasi telah memenuhi indicator indicator yang baik yaitu dengan skor antara 3,41–4,20 yang termasuk dalam kategori tinggi, dan untuk indikator *Usefulness* memiliki nilai sangat tinggi yaitu 4.28 artinya rancangan aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu membantu memberikan akses informasi penting secara cepat, dan menjadi solusi efektif untuk permasalahan administrasi serta komunikasi, selain itu juga user interface yang telah dirancang mudah digunakan oleh user.

Sedangkan hasil evaluasi dari sisi pengurus dengan indikator *Efficiency, Effectiveness, Productivity, Satisfaction, Learnability, Safety, Trustfulness, Accessibility, Universality dan Usefulness* menghasilkan nilai sangat tinggi dengan rentang nilai antara 4,21–5,00. Namun untuk indikator *Safety, Trustfulness dan Universality* memiliki nilai tinggi yaitu 3,41–4,20. Indikator ini termasuk yang paling penting dalam sebuah sistem, sehingga walaupun sudah memiliki nilai tinggi, tetapi masih perlu ditingkatkan karena indikator ini berhubungan dengan keamanan, tingkat kepercayaan dan keberagaman teknologi yang digunakan oleh pengguna.

4. Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX aplikasi E-RT yang dikembangkan dengan metode *User Centered Design* (UCD) telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna, di lihat dari sisi Pengurus RT maupun warga. Hal ini dibuktikan dari hasil evaluasi QUIM yang dilakukan oleh pengguna (warga dan pengurus) mendapatkan nilai rata-rata berada pada skor kategori nilai tinggi yang artinya menunjukkan bahwa aplikasi E-RT tidak hanya mudah dipahami dan nyaman untuk digunakan, tetapi juga diterima baik oleh pengguna karena mampu memenuhi kebutuhan pengguna terkait kemudahan akses informasi, komunikasi, pendaftaran, serta monitoring.

Sedangkan dari penilaian Pengurus sudah memiliki nilai yang sangat tinggi artinya bahwa aplikasi ini tidak hanya efektif dan efisien saja dalam mengelola administrasi data namun juga dapat membantu pengurus dalam meningkatkan produktifitas kinerja mereka karena adanya kemudahan dan kepuasan dalam mengakses fitur-fitur yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun untuk indikator *Safety, Trustfulness* dan *Universality* perlu adanya peningkatan walaupun sudah memiliki nilai tinggi.

Penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan metode evaluasi yang lain seperti System Usability Scale (SUS) atau User Experience Questionnaire (UEQ) sebagai pembanding terhadap hasil evaluasi QUIM, serta perlu dilakukan secara berkala (*longitudinal*) untuk memantau perkembangan pengalaman pengguna aplikasi E-RT setelah diimplementasikan dalam jangka waktu yang lebih panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Amizhora, Liontadinda Ayu, Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Tata Sutabri, Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, and Universitas Bina Darma. 2023. "Rancangan Prototype Aplikasi Laundrytime Menggunakan Metode Ucd" 1 (1).

Azhar Nurulhaifa, Rizki Hikmawan. 2026. "Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy :" 13 (1): 88–98.

Claudy, Arvin. 2021. "Perencanaan Dan Evaluasi User Interface Untuk Aplikasi Tunanetra Berbasis Mobile Menggunakan Metode

User Center Design Dan QUIM Evaluation Design and Evaluation of User Interface for Mobile-Based Blind Application Using User Centre Design and QUIM Evaluation Methods" 09 (2): 135–43. https://doi.org/10.26418/justin.v9i2.43040.

Echtiyar;, Normah; Ainun Zumarniansyah; Agus. 2026. "INTI NUSA MANDIRI" 20 (2): 185–94.

Gavinda, Gigih Raka, Hastari Utama, and Ahlihi Masruro. 2025. "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Peduli Alam Berbasis Aplikasi Mobile Menggunakan UCD" 4 (1): 28–42.

Hanafi, Dani, Isidorus Anung Prabadhi, Galuh Boy Hertantyo, Manajemen Teknologi Keimigrasian, Politeknik Imigrasi, Tanah Tinggi, Kota Tangerang, et al. 2025. "PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE / USER EXPERIENCE : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW" 9 (3): 4665–71.

Iqbal, Muhammad, Gita Indah Marthasari, and Ilyas Nuryasin. 2020. "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Aplikasi Darurat Berbasis Android" 2 (2): 201–14.

Kushendriawan, Mochammad Aldi, Harry B Santoso, and Martin Schrepp. 2021. "Evaluating User Experience of a Mobile Health Application Halodoc Using User Experience Questionnaire and Usability Testing." *Jurnal Sistem Informasi (Journal* 17 (1): 58–71.

Luthfi, Abyan Haidar, and Ika Arfiani. 2024. "Perancangan UI / UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design)" 7: 24–36.

Prayoga, Dimas. 2024. "MOBILE DALAM UPAYA MENJADI DESA DIGITAL YANG."

Saputri, Rezki, Tia Mulyati, Kenanga Maharani Aznel, and Fajar Ciptandi. 2024. "Redesain Antarmuka Situs Web Bimbingan Konseling Dengan Pendekatan User Centered Design" 11 (3): 588–601.

Wijaya, Alek, and Fauzan Azhiman. 2026. "Enhancing UI / UX of The Smart Village System Website Using User-Centered Design Methods" 11 (225): 207–20.