

## PERANCANGAN UI/UX WEBSITE SATUAN POLISI PAMONG PRAJA PROVINSI SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN DAN FIGMA

M. A. Rizky Aditya Nugraha  
Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Palembang  
E-mail: [\\*marizkyan76@gmail.com](mailto:marizkyan76@gmail.com)

### ABSTRAK

Website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan masih memiliki kendala pada navigasi, struktur informasi, dan tampilan responsif, sehingga memengaruhi kemudahan masyarakat dalam mengakses informasi. Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX website yang lebih mudah digunakan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) dengan bantuan Figma, berdasarkan data observasi, wawancara, dan kuesioner kepada pengguna. Hasilnya berupa prototype dengan navigasi yang lebih sederhana, informasi yang lebih terstruktur, dan tampilan responsif di berbagai perangkat, sehingga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan website resmi instansi untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik kepada masyarakat.

### Kata kunci

**UI/UX, Website, User-Centered Design, Figma, Satpol PP**

### ABSTRACT

*The website of Satpol PP (Civil Service Police Unit) of South Sumatra Province still faces several issues, including unintuitive navigation, disorganized information structure, and limited responsiveness, which affect the public's ease of accessing information. This study aims to design a more user-friendly UI/UX for the website using the User-Centered Design (UCD) method with the assistance of Figma, based on data obtained through observation, interviews, and questionnaires distributed to users. The result is a prototype featuring simplified navigation, better-structured information, and a responsive layout across various devices, which can serve as a reference for the development of the institution's official website to improve the quality of public service.*

### Keywords

**UI/UX, Website, User-Centered Design, Figma, Satpol PP**

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pemerintahan. Dalam konteks ini, pemerintah dituntut untuk menyediakan layanan publik yang cepat, efektif, dan transparan melalui pemanfaatan teknologi berbasis web sebagai media penyampaian informasi dan pelayanan publik secara elektronik.

Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Provinsi Sumatera Selatan merupakan salah satu instansi pemerintah yang berinteraksi langsung dengan masyarakat, sehingga membutuhkan website yang mampu menyajikan informasi dan layanan secara efektif dan efisien. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama kegiatan magang, ditemukan sejumlah permasalahan pada website yang sedang digunakan. Permasalahan tersebut meliputi navigasi yang kurang intuitif, struktur informasi yang belum terorganisir dengan baik, tampilan yang belum sepenuhnya responsif pada perangkat bergerak (mobile), serta ketidakkonsistenan desain antara satu halaman dengan halaman lainnya. Kondisi ini menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan secara cepat dan tepat.

Permasalahan yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan faktor krusial dalam menentukan

keberhasilan sebuah website. UI berperan dalam menciptakan tampilan dan elemen interaksi yang mudah dipahami oleh pengguna, sedangkan UX berfokus pada keseluruhan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem secara menyeluruh. Keduanya saling melengkapi dalam mewujudkan website yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan mudah digunakan.

Sejumlah penelitian terdahulu mengenai perancangan UI/UX menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) telah menunjukkan bahwa pendekatan yang berpusat pada pengguna mampu meningkatkan tingkat usability (*usability*) dan kepuasan pengguna secara signifikan. Akan tetapi, penelitian yang secara spesifik membahas perancangan UI/UX pada website instansi pemerintahan, khususnya Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan, masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu untuk ditindaklanjuti.

Berdasarkan uraian permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) dengan memanfaatkan perangkat desain Figma, sehingga dihasilkan sebuah prototipe yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

## 2. METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini menerapkan metode *User-Centered Design* (UCD) karena pendekatan ini menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses perancangan, sehingga desain yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Selain itu, penelitian ini menggunakan aplikasi Figma sebagai alat bantu dalam pembuatan desain dan prototipe website.

### 2.1 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah website resmi Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan pelayanan publik kepada masyarakat. Website tersebut memuat berbagai informasi, antara lain profil instansi, visi dan misi, berita kegiatan, pengumuman, layanan publik, serta informasi lain yang berkaitan dengan tugas dan fungsi Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan sejumlah permasalahan pada website yang berkaitan dengan aspek UI dan UX, meliputi tampilan antarmuka yang kurang konsisten, struktur navigasi yang belum optimal, penyajian informasi yang kurang terorganisir, serta pengalaman pengguna yang belum memberikan kemudahan dalam mengakses informasi. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna saat menggunakan website. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang dengan pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna agar website dapat menjadi media informasi yang lebih efektif, efisien, dan mudah digunakan.

### 2.2 Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi website saat ini, kebutuhan pengguna, serta harapan pihak instansi terhadap pengembangan website. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi

antarmuka yang ada, struktur navigasi, tata letak informasi, konsistensi elemen desain, serta responsivitas tampilan pada berbagai perangkat. Hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam menentukan permasalahan yang perlu diperbaiki pada tahap perancangan.

#### **b. Wawancara**

Wawancara dilakukan terhadap staf atau pihak yang terlibat langsung dalam pengelolaan website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan instansi, kendala dalam pengelolaan website, target pengguna, serta harapan terhadap desain website yang akan dikembangkan. Data hasil wawancara menjadi acuan dalam merumuskan kebutuhan sistem dan kebutuhan pengguna.

#### **c. Studi Literatur**

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber referensi, meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Literatur yang dikaji mencakup konsep UI, UX, metode UCD, penggunaan Figma sebagai alat perancangan, serta metode evaluasi usability menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Studi literatur bertujuan untuk memperkuat landasan teori sekaligus menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian.

### **2.3 Tahapan Penelitian Menggunakan *User-Centered Design* (UCD)**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User-Centered Design* (UCD) yang mengacu pada standar ISO 9241-210. UCD merupakan pendekatan perancangan yang menjadikan pengguna sebagai fokus utama dalam proses pengembangan sistem. Dengan melibatkan pengguna pada setiap tahapan, desain yang dihasilkan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan, karakteristik, dan harapan pengguna secara menyeluruh. Tahapan UCD yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri atas empat tahap sebagai berikut.

#### **a. *Understand and Specify the Context of Use***

Tahap ini bertujuan untuk memahami siapa pengguna website, apa tujuan pengguna dalam mengakses website, serta kondisi dan konteks saat website digunakan. Identifikasi dilakukan melalui observasi dan wawancara guna memperoleh gambaran menyeluruh mengenai karakteristik pengguna, tugas yang dilakukan, perangkat yang digunakan, serta lingkungan penggunaan sistem. Hasil dari tahap ini berupa informasi mengenai profil pengguna dan permasalahan yang dialami saat mengakses website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan. Informasi tersebut menjadi landasan dalam menentukan arah perancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### **b. *Specify User Requirements***

Pada tahap ini dilakukan identifikasi dan perumusan kebutuhan pengguna berdasarkan data yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Kebutuhan tersebut mencakup kebutuhan fungsional maupun nonfungsional yang harus dipenuhi oleh website. Kebutuhan pengguna kemudian diterjemahkan ke dalam daftar fitur, struktur menu, serta susunan konten yang diperlukan dalam website. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dirancang benar-benar mampu menjawab permasalahan dan memenuhi ekspektasi pengguna.

#### **c. *Produce Design Solutions***

Tahap ini merupakan proses pembuatan solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dirumuskan. Proses perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Figma dengan menghasilkan beberapa artefak desain, antara lain:

- 1) *Information Architecture* (IA), untuk menyusun struktur informasi website secara terorganisir;

- 2) *User Flow*, untuk menggambarkan alur interaksi pengguna saat menggunakan website;
- 3) *Mockup*, berupa visualisasi desain lengkap dengan elemen warna, tipografi, ikon, dan komponen antarmuka secara lebih detail;
- 4) *Prototype* interaktif, yang memungkinkan pengguna melakukan simulasi penggunaan website sebelum tahap implementasi.

Hasil dari tahap ini berupa prototipe desain UI/UX website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan yang siap dievaluasi oleh pengguna.

#### **d. Evaluate Design Against Requirements**

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana desain yang telah dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan dengan meminta sejumlah responden untuk mencoba prototipe yang telah dibuat, kemudian memberikan penilaian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Instrumen SUS terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert lima tingkat, mulai dari *sangat tidak setuju* hingga *sangat setuju*. Skor SUS dihitung untuk memperoleh nilai usability secara keseluruhan. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap desain serta menjadi dasar perbaikan apabila masih ditemukan kekurangan pada prototipe yang dikembangkan.

#### **e. Alur Penelitian**

Secara umum, alur penelitian dimulai dari identifikasi permasalahan pada website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan, dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan kuesioner. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan UCD untuk menghasilkan solusi desain berupa *wireframe*, *mockup*, dan *prototype* menggunakan Figma. Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi usability menggunakan instrumen SUS untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap desain yang telah dirancang. Dengan mengikuti tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan UI/UX website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan yang lebih efektif, efisien, dan mudah digunakan, serta mampu meningkatkan kualitas penyampaian informasi dan pelayanan kepada masyarakat.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Analisis Sistem Berjalan**

Tahap analisis sistem berjalan dilakukan melalui observasi langsung terhadap website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan yang sedang digunakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa website yang ada saat ini memiliki sejumlah kelemahan yang berdampak pada kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi. Kelemahan tersebut meliputi:

- a. navigasi yang kurang intuitif sehingga pengguna kesulitan menemukan informasi yang dibutuhkan;
- b. struktur informasi yang belum terorganisir dengan baik sehingga hierarki konten sulit dipahami;
- c. tampilan yang belum sepenuhnya responsif, terutama saat diakses melalui perangkat bergerak (*mobile*); serta
- d. ketidakkonsistenan desain antara satu halaman dengan halaman lainnya yang mengakibatkan pengalaman pengguna yang tidak seragam.

Temuan-temuan tersebut menjadi dasar acuan dalam proses perancangan ulang UI/UX website agar permasalahan yang ada dapat diselesaikan secara sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

### 3.2 Identifikasi Pengguna dan Kebutuhan

Identifikasi pengguna dan kebutuhan dilakukan berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara dan kuesioner. Proses ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai karakteristik, kebutuhan, serta permasalahan yang dihadapi pengguna saat menggunakan website. Hasil identifikasi tersebut kemudian divisualisasikan ke dalam beberapa artefak sebagai berikut.

#### a. *User Persona*

*User Persona* dibuat untuk merepresentasikan karakteristik tipikal pengguna website, mencakup informasi demografis, tujuan penggunaan, serta hambatan yang sering dihadapi. *Persona* ini berfungsi sebagai acuan dalam setiap keputusan desain agar solusi yang dirancang benar-benar relevan bagi pengguna nyata.

#### b. *Empathy Map*

*Empathy Map* digunakan untuk menggambarkan apa yang dipikirkan, dirasakan, dilihat, dan dilakukan pengguna saat berinteraksi dengan website. Artefak ini membantu tim perancang untuk memahami perspektif pengguna secara lebih menyeluruh sehingga desain yang dihasilkan dapat menjawab kebutuhan mereka secara lebih tepat.

#### c. *User Flow*

*User Flow* menggambarkan alur interaksi pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu pada website, seperti mencari informasi layanan, membaca berita, atau menghubungi instansi. Pembuatan *user flow* bertujuan untuk memastikan bahwa setiap jalur navigasi dirancang secara logis dan efisien.

### 3.3 Perancangan UI/UX

Perancangan UI/UX dilakukan secara bertahap menggunakan aplikasi Figma, mulai dari penyusunan struktur informasi hingga pembuatan prototipe interaktif. Tahapan perancangan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

#### a. *Information Architecture (IA)*

*Information Architecture* disusun untuk mengorganisir struktur informasi website secara hierarkis dan logis sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami peta konten dan menemukan informasi yang dibutuhkan. Penyusunan IA dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna dan struktur konten yang telah diidentifikasi sebelumnya.

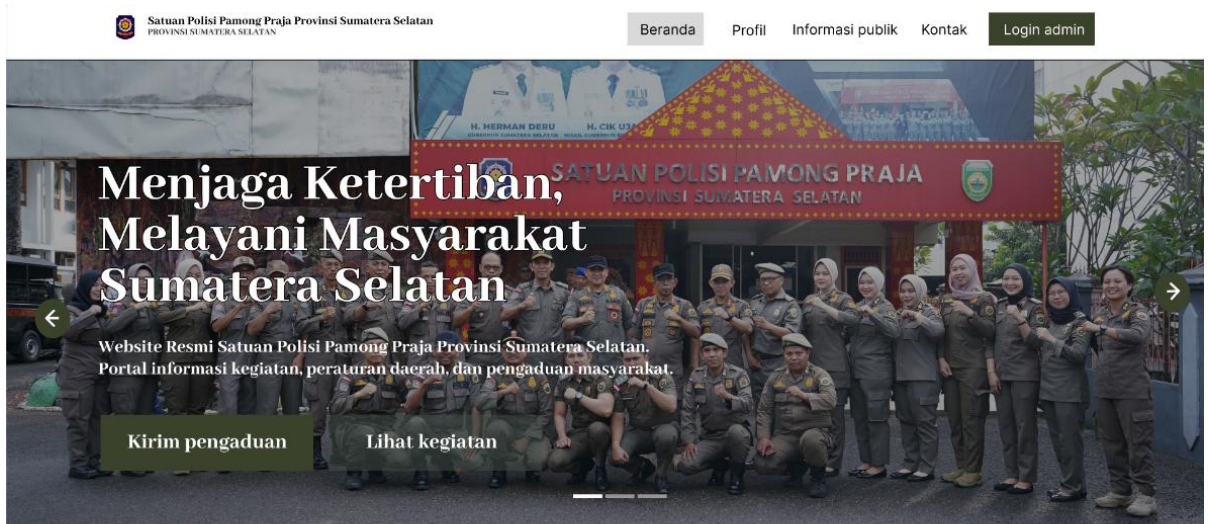
#### b. *Prototype*

*Prototype* interaktif dikembangkan menggunakan fitur *prototyping* pada aplikasi Figma. Prototipe ini memungkinkan pengguna untuk mensimulasikan penggunaan website secara nyata, termasuk berpindah antarmuka dan mengeksplorasi fitur-fitur yang tersedia, sebelum memasuki tahap implementasi.

### 3.4 Hasil *Prototype* Website

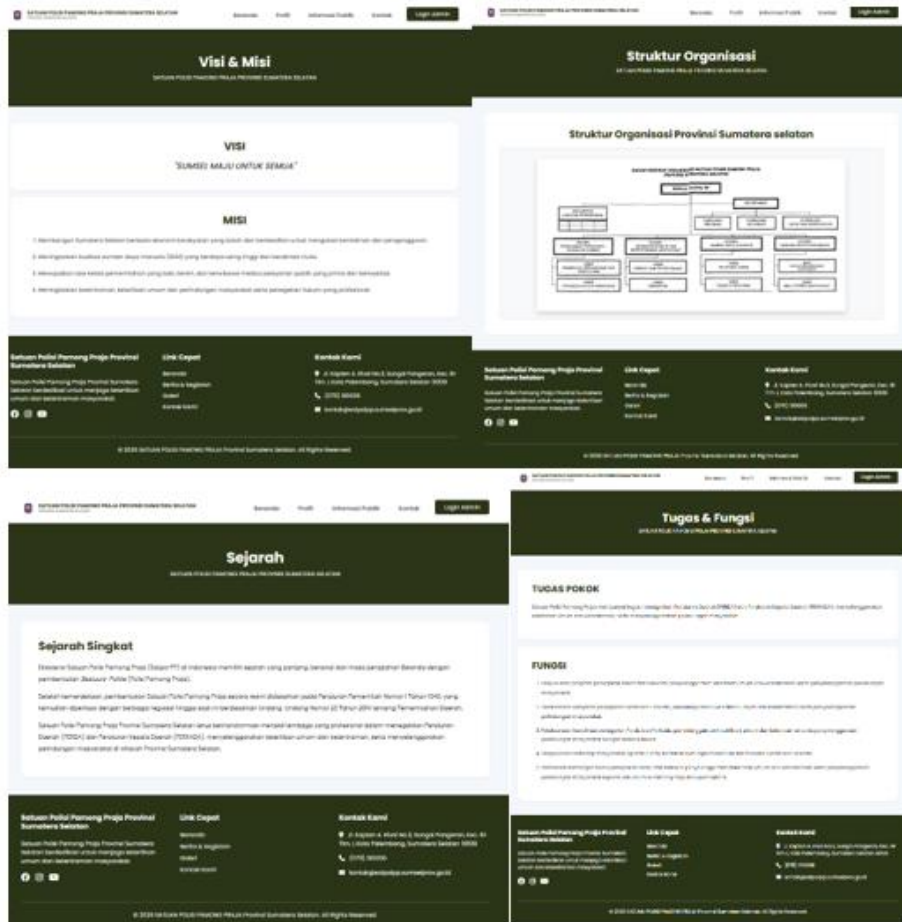
Prototipe website yang dihasilkan mencakup sejumlah halaman utama yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dan layanan pengguna. Halaman-halaman tersebut meliputi:

- a. Halaman Beranda, sebagai halaman utama yang menampilkan informasi ringkas dan navigasi menuju seluruh konten website;



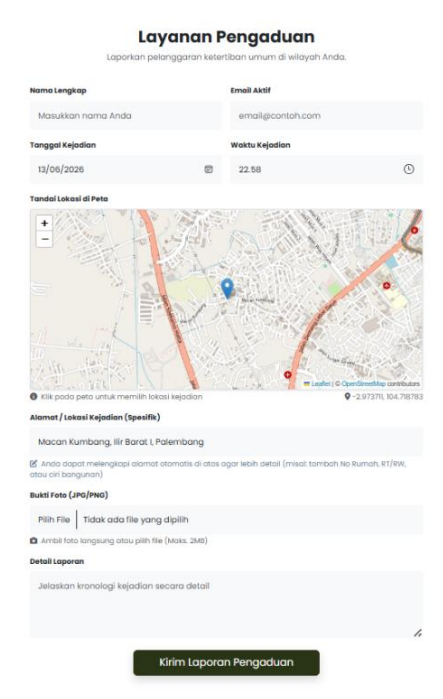
Gambar 1. Halaman Beranda

- b. Halaman Profil, yang memuat informasi mengenai Tugas dan fungsi, visi dan misi, Sejarah satpol pp, serta struktur organisasi;



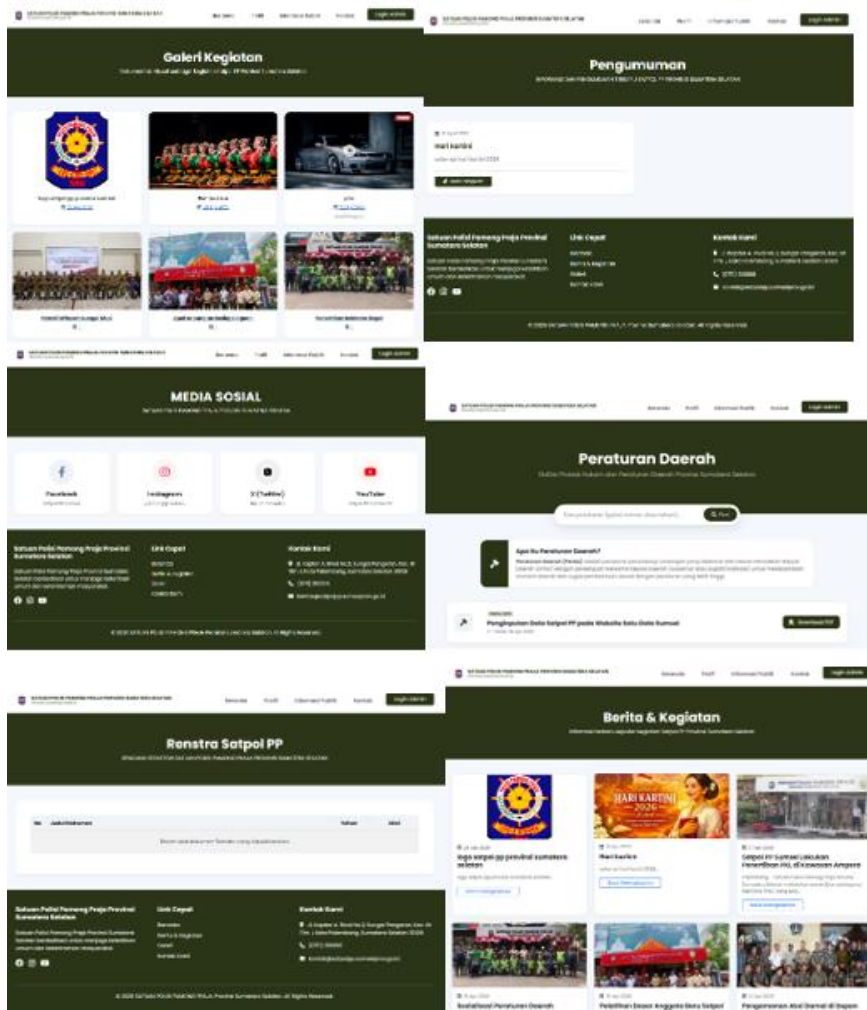
Gambar 2. Halaman Profile

- c. Halaman Layanan, yang menyajikan informasi mengenai layanan publik yang tersedia;

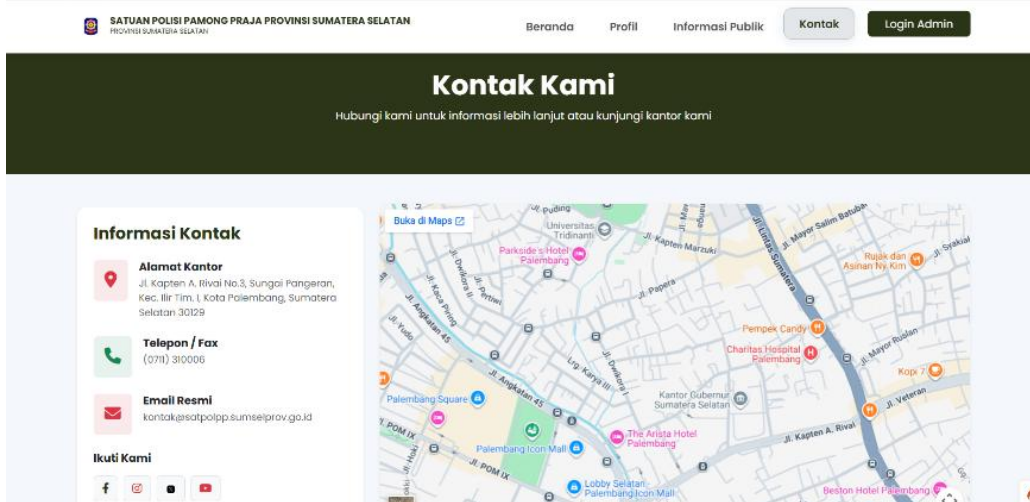


Gambar 3. Halaman Layanan

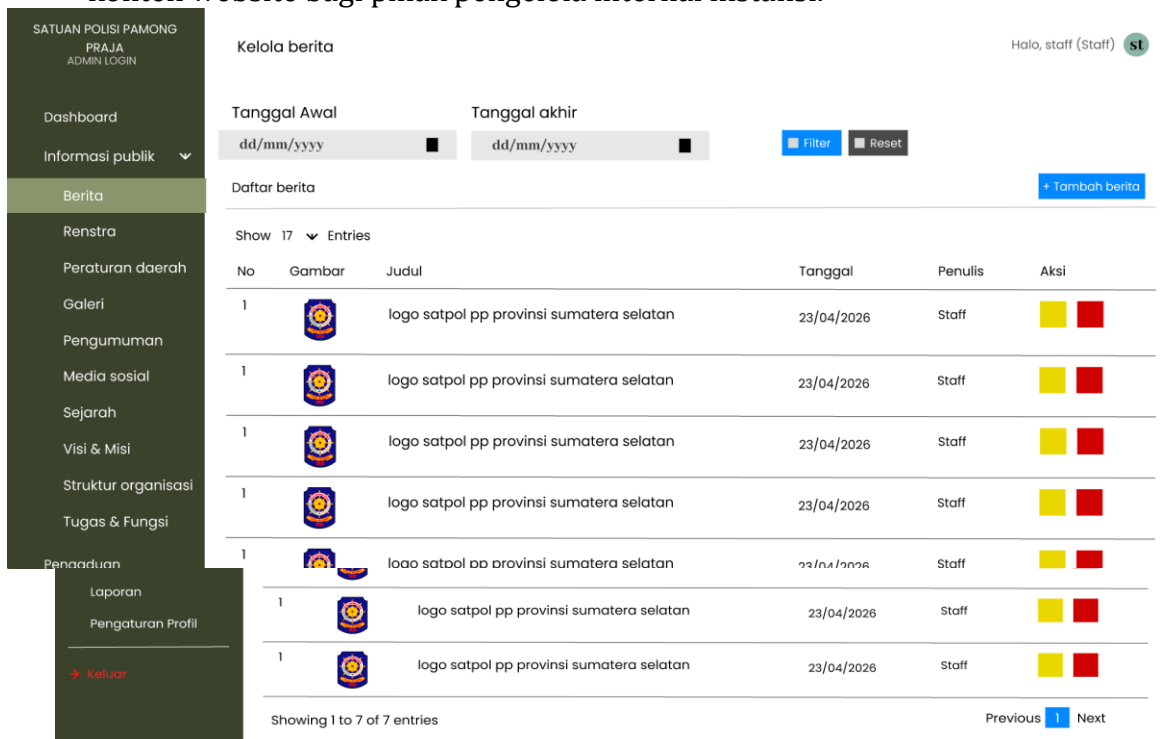
- d. Halaman Informasi Publik, yang menampilkan berita dan kegiatan, Renstra polpp, Peraturan Daerah (perda), Galeri kegiatan, Pengumuman, Media sosial;



- e. Halaman Kontak, yang menyediakan informasi kontak Dan Maps Lokasi Kantor satpol pp provinsi sumatera selatan; serta



- f. Halaman Admin (*opsional*), yang dirancang sebagai antarmuka pengelolaan konten website bagi pihak pengelola internal instansi.



Seluruh halaman dirancang dengan memperhatikan prinsip konsistensi desain, kemudahan navigasi, dan responsivitas tampilan pada berbagai ukuran perangkat.

### 3.5 Evaluasi Desain

Evaluasi desain dilakukan untuk mengukur tingkat usability prototipe yang telah dikembangkan. Metode evaluasi yang digunakan adalah *System Usability Scale (SUS)*, yang terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert lima tingkat. Responden diminta untuk mencoba prototipe secara langsung, kemudian mengisi kuesioner SUS sebagai bentuk penilaian.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe yang dihasilkan memperoleh skor SUS yang termasuk dalam kategori baik, mengindikasikan bahwa desain yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman penggunaan yang memuaskan. Hasil evaluasi juga digunakan sebagai bahan

pertimbangan dalam melakukan perbaikan akhir pada desain sebelum diserahkan sebagai luaran penelitian.

### 3.6 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *User-Centered Design* (UCD) dalam perancangan UI/UX website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan mampu menghasilkan rancangan yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Proses perancangan yang melibatkan pengguna secara aktif melalui wawancara, kuesioner, serta evaluasi prototipe terbukti berkontribusi terhadap peningkatan kualitas desain yang dihasilkan.

Perbaikan pada aspek navigasi memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menelusuri konten website, sementara penataan ulang struktur informasi menjadikan hierarki konten lebih logis dan mudah dipahami. Selain itu, penerapan desain yang responsif memastikan kenyamanan akses dari berbagai perangkat, baik komputer maupun perangkat bergerak. Konsistensi elemen desain antarmuka juga turut menciptakan pengalaman pengguna yang lebih seragam dan profesional.

Secara keseluruhan, prototipe yang dihasilkan menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan website sebelumnya, baik dari segi tampilan visual, kemudahan penggunaan, maupun ketercapaian tujuan pengguna dalam mengakses informasi dan layanan publik yang disediakan oleh Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan.

## 4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) website Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD) dengan bantuan aplikasi Figma. Proses perancangan dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan utama UCD, yaitu pemahaman konteks penggunaan, perumusan kebutuhan pengguna, pembuatan solusi desain, serta evaluasi desain terhadap kebutuhan yang telah ditetapkan.

Rancangan yang dihasilkan menunjukkan perbaikan yang signifikan dibandingkan website yang digunakan sebelumnya. Perbaikan tersebut mencakup struktur informasi yang lebih terorganisir dan hierarkis, navigasi yang lebih intuitif dan mudah digunakan, tampilan antarmuka yang responsif pada berbagai ukuran perangkat, serta konsistensi elemen desain yang terjaga di seluruh halaman website. Keseluruhan perbaikan ini diwujudkan dalam bentuk prototipe interaktif yang mencakup halaman Beranda, Profil, Layanan, Berita, Kontak, dan Halaman Admin.

Hasil evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa prototipe yang dikembangkan memperoleh skor yang termasuk dalam kategori baik, mengindikasikan bahwa desain telah memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman penggunaan yang memuaskan. Dengan demikian, prototipe ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan dan implementasi website resmi Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan guna meningkatkan kualitas penyampaian informasi dan pelayanan publik berbasis digital kepada masyarakat. Penelitian ini juga membuktikan bahwa pendekatan UCD yang melibatkan pengguna secara aktif dalam setiap tahapan perancangan terbukti efektif dalam menghasilkan desain yang lebih relevan, fungsional, dan berorientasi pada kepuasan pengguna. Hasil ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi instansi pemerintah lainnya dalam upaya peningkatan kualitas layanan digital berbasis website.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Alja, F. M., Daniati, E., & Ristyawan, A. (2024). Perancangan UI/UX E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 93–104.
- Corint, P. L., Hannie, & Sulistiyowati, N. (2026). Perancangan UI/UX pada Website Momsy dengan Metode User Centered Design. *MIFORTEKH (Jurnal Manajemen Informatika & Teknologi)*, 6(1), 228–240.
- Haerullah, Fahrullah, & Rivaldy, T. (2025). Perancangan UI/UX Pada Website Tinggal Order Dengan Figma Menggunakan Metode User Centered Design. *Journal of Practical Computer Science*, 5(1), 25–34.
- Huang, T. (2024). FEAD: Figma-Enhanced App Design Framework for Improving UI/UX in Educational App Development. arXiv preprint arXiv:2412.06793.
- Nida, F., Hayuningsih, A., Gunawan, A., & Anggoro, T. (2026). Perancangan UI/UX Website Pemesanan Buket Berbasis User-Centered Design dengan Prototyping Menggunakan Figma. *Jurnal Transformasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1).
- Putra, A. P., Zikriandika, M. Z., & Helmina. (2025). Desain UI/UX Halaman Login Web Menggunakan Figma dengan Pendekatan Desain Berpusat Pada Pengguna. *Jurnal Informatika, Sistem Informasi dan Kehutanan (FORSINTA)*, 4(2), 72–84. <https://doi.org/10.53978/jfsa.v4i2.787>
- Putra, A. S., & Kristiana, T. (2025). Analysis of UI/UX Design of the e-Learning Website of MTsN 33 Jakarta with a User-Centered Design Approach. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi (JUSI)*, 4(3), 590–606. <https://doi.org/10.51903/32j40x26>
- Rahayu, W. D. P., Hendriadi, A. A., & Ridwan, T. (2024). Perancangan UI UX Aplikasi Website Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus Desa Losari Kidul). *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(3), 2952–2960. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4994>
- Sabrina, V. C., Wibowo, N. C., & Wati, S. F. A. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Website Learning Management System Startup XYZ Dengan Metode User-Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(6), 2754–2762. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1886>
- Wijaya, A. S., & Testiana, G. (2026). Perancangan UI/UX Website Menggunakan Figma di Politeknik Pariwisata Palembang. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(4), 9981–9992.