

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE PEMESANAN BUKET BERBASIS USER-CENTERED DESIGN DENGAN PROTOTYPING MENGGUNAKAN FIGMA

Fatkhatun Nida¹, Aelia Hayuningsih², Andre Gunawan³, Tri Anggoro⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali

Email: fathanida3@gmail.com¹, aeliahayuningsih450@gmail.com²,
Andregunawan973@gmail.com³, trianggoro1103@unugha.id⁴

Abstrak: Website pemesanan buket yang telah digunakan oleh pelaku usaha masih memiliki keterbatasan pada aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX), terutama pada navigasi, kelengkapan informasi produk, serta proses pemesanan yang masih dilakukan secara manual. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan keterlambatan respons, kesalahan pencatatan pesanan, dan menurunkan kepuasan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang (redesign) UI/UX website pemesanan buket berbasis User-Centered Design (UCD) dengan memanfaatkan prototyping menggunakan Figma. Metode penelitian meliputi studi literatur, analisis kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, perancangan wireframe, pengembangan prototipe interaktif, serta evaluasi usability dengan melibatkan tujuh responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe yang dihasilkan memiliki tampilan lebih menarik, navigasi lebih jelas, katalog produk lebih lengkap, serta alur pemesanan yang lebih terstruktur. Evaluasi usability memperlihatkan mayoritas responden menilai prototipe mudah digunakan dan bersedia menggunakannya apabila diimplementasikan secara penuh. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus perancangan ulang website pemesanan buket yang telah berjalan dengan melibatkan pengguna secara langsung dalam setiap tahapan perancangan sebelum tahap implementasi sistem. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pelaku usaha kreatif dalam meningkatkan kualitas UI/UX website secara bertahap dan terukur.

Kata Kunci: Figma; Pemesanan Buket; Prototipe; User-Centered Design; User Experience.

Abstract: The existing bouquet ordering websites still face limitations in terms of User Interface (UI) and User Experience (UX), particularly in navigation, product information completeness, and ordering processes that remain manual. These conditions potentially cause delayed responses, order recording errors, and reduced user satisfaction. This study aims to redesign the UI/UX of bouquet ordering websites using the User-Centered Design (UCD) approach and prototyping with Figma. The research method includes literature review, user needs analysis through observation, interviews, and questionnaires, wireframe design, development of interactive prototypes, and usability evaluation involving seven respondents. The results show that the prototype produced has a more attractive interface, clearer navigation, a more complete product catalog, and a more structured ordering flow. Usability evaluation indicates that most respondents found the prototype easy to use and expressed willingness to adopt it if fully implemented. The novelty of this research lies in its focus on

redesigning an existing bouquet ordering website by directly involving users in every design stage prior to system implementation. This study is expected to serve as a reference for creative business actors in gradually and measurably improving the quality of UI/UX websites.

Keywords: *Bouquet Ordering; Figma; Prototype; User-Centered Design; User Experience.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi digital pada berbagai sektor usaha, termasuk sektor usaha kreatif seperti bisnis pemesanan buket. Website kini tidak hanya berperan sebagai media promosi, tetapi juga menjadi sarana utama dalam mendukung proses pemesanan produk secara daring. Melalui pemanfaatan website, pelaku usaha diharapkan mampu memperluas jangkauan pasar, meningkatkan efisiensi layanan, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Namun, pada praktiknya, masih banyak website pemesanan buket yang belum dirancang dengan memperhatikan aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) secara optimal. Proses pemesanan sering kali masih dilakukan secara manual, seperti menghubungi penjual melalui pesan pribadi untuk menanyakan ketersediaan produk dan melakukan pemesanan. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, antara lain keterlambatan respons, kesalahan pencatatan pesanan, serta menurunnya kenyamanan dan kepuasan pengguna. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sistem pemesanan buket yang tidak terintegrasi dengan baik dapat menyebabkan ketidakefisienan proses layanan dan pengalaman pengguna yang kurang optimal.

Pendekatan User-Centered Design (UCD) merupakan metode perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dalam setiap tahapan pengembangan sistem. Metode ini menekankan pentingnya keterlibatan pengguna sejak tahap awal perancangan hingga proses evaluasi, sehingga sistem yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan ekspektasi pengguna. Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa penerapan UCD mampu meningkatkan kualitas usability dan kepuasan pengguna. (Alja et al., 2024)

Selain pendekatan perancangan, pemanfaatan *tools* prototyping memiliki peran krusial dalam pengembangan UI/UX. Melalui prototipe, desainer dapat menampilkan rancangan antarmuka secara visual dan interaktif sebelum sistem benar-benar diterapkan. Salah satu *tools* yang populer digunakan adalah Figma, karena kemampuannya menghasilkan prototipe interaktif yang mudah diuji dan dievaluasi. (Margareta & Huda, 2025) Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penerapan Figma dalam pembuatan prototipe UI/UX membantu pengguna memahami alur sistem dengan lebih jelas serta meningkatkan kualitas interaksi mereka dengan sistem. Studi lain juga menegaskan bahwa prototyping interaktif memudahkan proses evaluasi desain sekaligus penyempurnaan antarmuka berdasarkan masukan dari pengguna.(Bismi et al., 2025) Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor usaha, termasuk bisnis pemesanan buket. Namun, masih banyak website pemesanan buket yang belum dirancang dengan memperhatikan aspek UI/UX secara optimal.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penerapan UCD dan prototyping dalam perancangan UI/UX, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pengembangan sistem baru atau aplikasi berbasis mobile. pentingnya penerapan prinsip User-Centered Design dalam proses perancangan antarmuka. Penelitian yang secara khusus membahas perancangan ulang (redesign) UI/UX pada website pemesanan buket yang telah digunakan oleh pelaku usaha masih terbatas.(Hikmah Alim et al., 2024) Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada perancangan ulang UI/UX website pemesanan buket yang telah berjalan dengan mengintegrasikan analisis kondisi website eksisting, identifikasi kebutuhan pengguna, serta evaluasi usability dalam satu alur penelitian yang berkesinambungan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan UI/UX pada website pemesanan buket berdasarkan kebutuhan dan pengalaman pengguna, merancang prototipe UI/UX berbasis User-Centered Design dengan memanfaatkan prototyping menggunakan Figma, serta mengevaluasi tingkat usability dari prototipe yang dihasilkan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan redesign website pemesanan buket yang telah digunakan secara nyata oleh pelaku usaha dengan melibatkan pengguna secara langsung dalam setiap tahapan perancangan sebelum tahap implementasi sistem. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah hasil perancangan hanya berupa prototipe UI/UX dan belum mencakup implementasi sistem secara penuh, serta jumlah responden yang masih terbatas pada pengguna potensial website pemesanan buket

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan User-Centered Design (UCD) dalam perancangan UI/UX website pemesanan buket. Pendekatan ini dipilih karena menekankan pada

keterlibatan pengguna dalam setiap tahapan perancangan sehingga rancangan yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. (Margareta & Huda, 2025) Penelitian ini dilakukan melalui studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, perancangan UI/UX dengan wireframe dan prototipe Figma, kemudian uji coba serta evaluasi usability terhadap hasil rancangan. (Margareta & Huda, 2025) Alur penelitian secara umum ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian

Tahapan penelitian diawali dengan analisis website pemesanan buket yang telah ada melalui observasi untuk mengidentifikasi permasalahan UI/UX. (Aprilia, 2023) Selanjutnya dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna melalui wawancara dan kuesioner kepada pengguna potensial website pemesanan buket. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dilakukan perancangan wireframe sebagai gambaran awal struktur dan alur navigasi website. (Ramadhana et al., 2025)

Wireframe yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi prototipe UI/UX interaktif menggunakan Figma. Prototipe ini digunakan sebagai media evaluasi awal sebelum tahap implementasi sistem. (Fitri et al., 2024) Evaluasi usability dilakukan dengan melibatkan tujuh responden yang diminta mencoba prototipe dan mengisi kuesioner pengalaman pengguna. Evaluasi usability dilakukan menggunakan kuesioner berbasis skala Likert lima poin yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, tampilan antarmuka, dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan prototipe website. Responden merupakan pengguna potensial website pemesanan buket yang dipilih berdasarkan pengalaman menggunakan layanan pemesanan produk secara daring. Data hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kecenderungan persepsi pengguna terhadap kemudahan dan kenyamanan penggunaan prototipe. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain. (Saraswati et al., 2024)

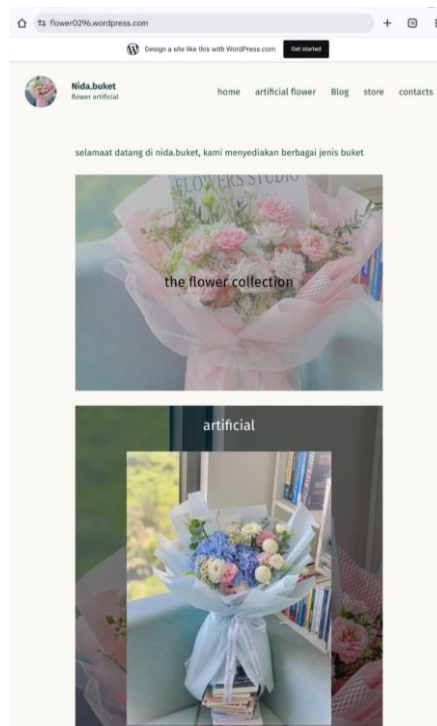
HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis awal website menunjukkan masalah utama pada navigasi, informasi produk yang kurang lengkap, dan proses pemesanan yang masih manual. Temuan ini menegaskan perlunya perancangan UI/UX berbasis kebutuhan pengguna.(Fadilah & & Sweetania, 2032) Dengan pendekatan User-Centered Design (UCD) dan prototyping menggunakan Figma, rancangan yang dihasilkan lebih interaktif, user-friendly, serta memungkinkan pengguna memberi umpan balik langsung untuk perbaikan desain.(Aprilia, 2023) Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya UCD dan prototyping dalam meningkatkan pengalaman pengguna.(Alja et al., 2024) Hasil ini menguatkan temuan Alja et al. (2024) yang menyatakan bahwa penerapan UCD mampu meningkatkan usability sistem digital. Dengan demikian, penerapan UCD terbukti tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga efektif secara praktis dalam konteks website pemesanan buket. Kebaruan penelitian terletak pada fokus redesign website usaha yang sudah ada, sehingga memberikan manfaat praktis bagi pelaku usaha dan pelanggan.(Riyadi et al., 2025)

Analisis Website Sebelum Perancangan

Analisis awal dilakukan terhadap website pemesanan buket yang telah digunakan oleh pelaku usaha sebagai media informasi dan pemesanan produk. Berdasarkan hasil observasi, website masih memiliki beberapa keterbatasan pada aspek UI/UX. Navigasi website belum terstruktur dengan baik sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan informasi produk secara cepat. Selain itu, katalog produk yang ditampilkan masih terbatas dan belum menyajikan variasi buket secara lengkap beserta detail informasi yang dibutuhkan pengguna.(Hikmah Alim et al., 2024)

Proses pemesanan pada website juga masih dilakukan secara manual, di mana pengguna harus menghubungi pemilik usaha secara langsung untuk menanyakan ketersediaan produk dan melakukan pemesanan.(Aprilia, 2023; Margareta & Huda, 2025) Kondisi ini berpotensi menimbulkan ketidakefisienan dan kesalahan pencatatan pesanan.(Bismi et al., 2025) Dari sisi tampilan antarmuka, desain website tergolong sederhana dan belum sepenuhnya memperhatikan aspek kenyamanan serta pengalaman pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa website yang ada belum optimal dalam mendukung proses pemesanan buket secara daring dan memerlukan perbaikan dari sisi UI/UX.

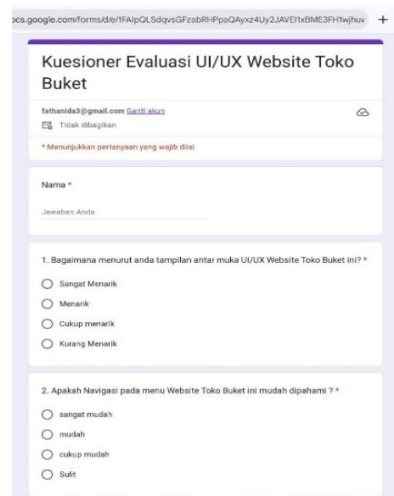


Gambar 2. Tampilan website sebelum perancangan

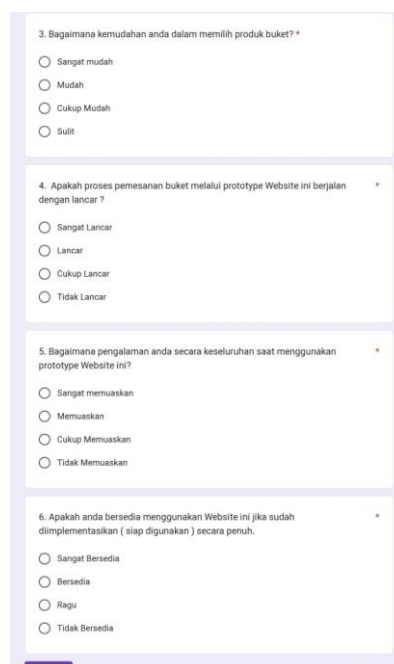
Hasil Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Identifikasi kebutuhan pengguna dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap pengguna potensial website pemesanan buket. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pengguna menginginkan tampilan website yang lebih menarik dan mudah dipahami, serta navigasi yang jelas untuk memudahkan pencarian produk.(Putra et al., 2023; Wahyuningrum & Maulida, 2024) Pengguna juga mengharapkan katalog produk yang lebih lengkap dengan informasi harga, deskripsi, dan visual produk yang jelas.

Pengguna juga menuntut adanya alur pemesanan yang lebih sederhana dan terorganisasi, termasuk ketersediaan informasi mengenai status pesanan yang dapat dipantau dengan mudah.(Fitri et al., 2024) Hal ini menunjukkan bahwa pengguna mengharapkan sebuah website yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyedia informasi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman pemesanan yang praktis serta efisien.(Olivia et al., 2025) Temuan tersebut konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa keterlibatan pengguna dalam tahap identifikasi kebutuhan merupakan aspek krusial untuk menghasilkan rancangan UI/UX yang sesuai dengan harapan pengguna.(Syafri et al., 2025)



Gambar 3. instrumen kuisisioner

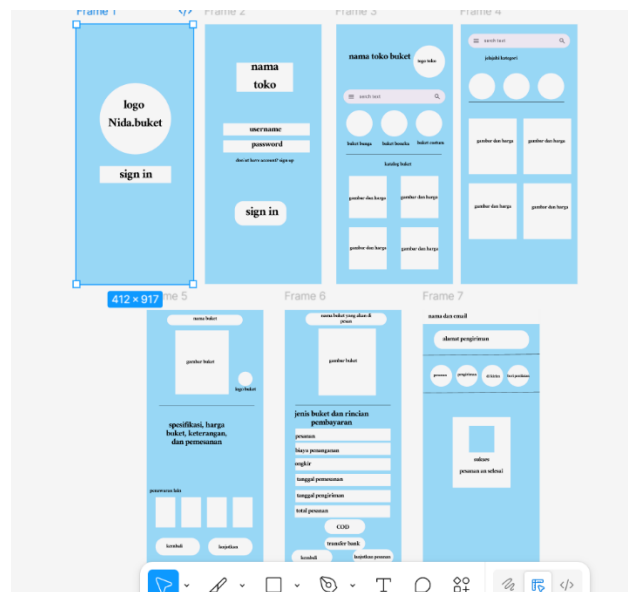


Gambar 4. Instrumen kuisisioner

Hasil Perancangan Wireframe

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna, dilakukan perancangan wireframe sebagai rancangan awal struktur antarmuka website. Wireframe dirancang untuk menggambarkan tata letak halaman, alur navigasi, dan hubungan antar fitur utama pada website pemesanan buket. Beberapa halaman utama yang dirancang meliputi halaman beranda, katalog produk, detail produk, dan halaman pemesanan.(Perdana et al., 2023)

Perancangan wireframe bertujuan untuk memastikan bahwa struktur antarmuka telah sesuai dengan kebutuhan pengguna sebelum dikembangkan ke tahap prototipe interaktif. (Ramadhana et al., 2025) Dengan adanya wireframe, alur interaksi pengguna dapat dipahami secara lebih jelas dan sederhana, sehingga meminimalkan kesalahan desain pada tahap selanjutnya. (Hikmah Alim et al., 2024; Riyadi1 et al., 2025)



Gambar 5. Tampilan wireframe

Hasil Prototipe UI/UX Menggunakan Figma

Wireframe yang telah disusun selanjutnya dikembangkan menjadi prototipe UI/UX interaktif menggunakan Figma. Prototipe dirancang dengan memperhatikan konsistensi visual, tipografi, serta kemudahan navigasi guna mendukung kenyamanan pengguna. Fitur utama yang tersedia meliputi katalog produk, pencarian dan filter, informasi detail produk, serta alur pemesanan yang lebih terstruktur. (Kusumaningdyah & Sukadi, 2022)

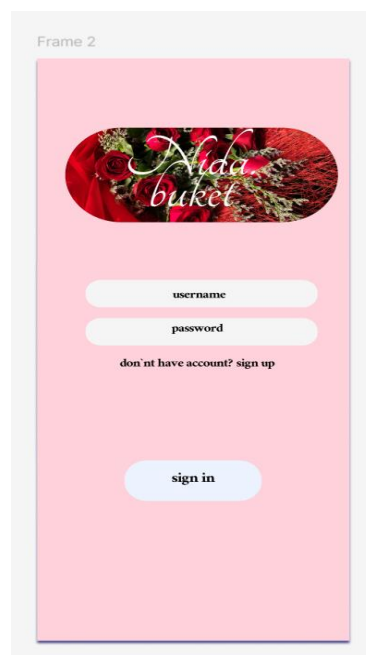
Prototipe interaktif memungkinkan pengguna mencoba langsung proses pemesanan buket secara daring sehingga memberikan gambaran nyata mengenai pengalaman penggunaan website. Penggunaan Figma dinilai efektif dalam mendukung proses evaluasi dan penyempurnaan desain sebelum tahap implementasi sistem (Wahyuningrum & Maulida, 2024)

Hasil perancangan prototipe UI/UX website pemesanan buket ditunjukkan melalui beberapa tampilan antarmuka utama yang merepresentasikan alur penggunaan sistem, mulai dari halaman awal hingga konfirmasi pemesanan. (Dwiansyah & Voutama, 2025)



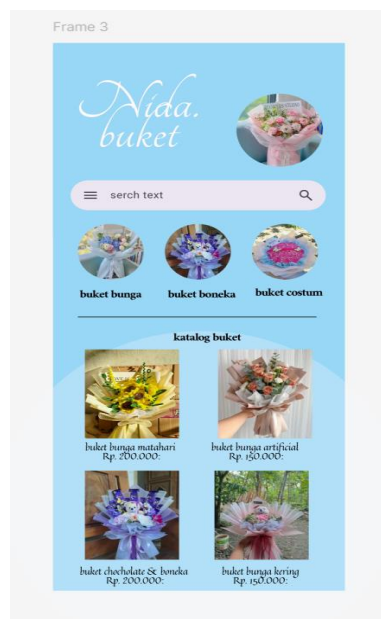
Gambar 6. Tampilan halaman awal

Tampilan ini merupakan halaman awal aplikasi yang berfungsi sebagai pintu masuk pengguna sebelum mengakses fitur utama. Halaman ini menampilkan identitas visual usaha buket untuk memberikan kesan pertama (first impression) yang sederhana dan mudah dikenali oleh pengguna.



Gambar 7. Halaman login

Frame ini menampilkan halaman login yang digunakan pengguna untuk masuk ke dalam sistem. Pengguna diminta memasukkan informasi akun berupa username dan password. Penyediaan halaman login bertujuan untuk memastikan keamanan akses serta mempersonalisasi pengalaman pengguna selama menggunakan website pemesanan buket. (Wahyuningrum & Maulida, 2024)



Gambar 8. Tampilan halaman beranda

Halaman beranda berfungsi sebagai pusat navigasi utama bagi pengguna. Pada tampilan ini ditampilkan fitur pencarian, kategori buket, serta beberapa rekomendasi produk. (Riyadi1 et al., 2025) Perancangan halaman beranda dibuat sederhana dan informatif agar pengguna dapat dengan mudah menemukan jenis buket yang diinginkan.



Gambar 9. Tampilan produk katalog produk

Frame ini menampilkan katalog produk yang berisi daftar berbagai jenis buket beserta gambar dan informasi singkat. Pengguna dapat menelusuri produk secara visual sehingga memudahkan proses pemilihan buket. Tampilan katalog dirancang untuk meningkatkan kemudahan eksplorasi produk dan mempercepat pengambilan keputusan pengguna. (Ramadhana et al., 2025)



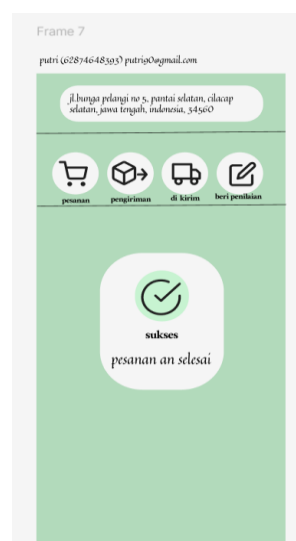
Gambar 10. Tampilan halaman detail produk

Halaman detail produk menyajikan informasi lengkap mengenai buket yang dipilih, seperti deskripsi produk, harga, dan contoh visual. Pada halaman ini juga disediakan tombol aksi untuk melanjutkan ke proses pemesanan.(Bismi et al., 2025) Tampilan ini bertujuan memberikan informasi yang jelas dan lengkap sebelum pengguna melakukan pemesanan.



Gambar 11. Pemilihan tampilan metode pembayaran

Frame ini digunakan untuk menampilkan informasi rincian pembayaran serta metode pembayaran yang tersedia. Pengguna dapat memilih metode pembayaran sesuai preferensi.(Kusumaningdyah & Sukadi, 2022; Olivia et al., 2025) Penyajian informasi pembayaran secara transparan diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap sistem pemesanan.

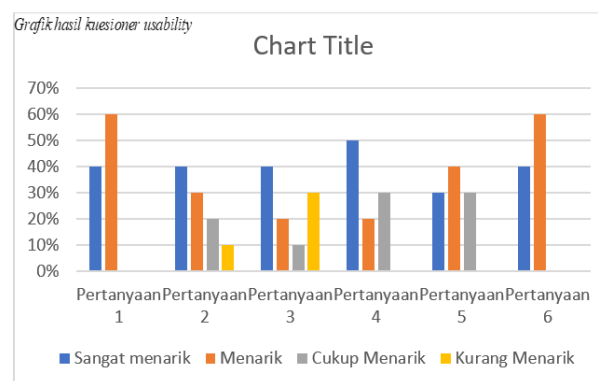


Gambar 12. Halaman konfirmasi pemesanan

Halaman konfirmasi pemesanan menampilkan status keberhasilan proses pemesanan. Pengguna mendapatkan informasi bahwa pesanan telah diterima dan sedang diproses. (Wahyuningrum & Maulida, 2024) Tampilan ini dirancang untuk memberikan kepastian kepada pengguna sekaligus meningkatkan rasa aman dan kepuasan setelah melakukan transaksi.

Hasil Evaluasi Usability

Berdasarkan hasil evaluasi usability, sebagian besar responden menilai prototipe mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik serta menyatakan bersedia menggunakan website apabila diimplementasikan secara penuh. (Kusuma & Dewi, 2021) Hal ini menunjukkan bahwa penerapan UCD dan prototyping menggunakan Figma mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.



Gambar 13. Hasil evaluasi usability

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa website pemesanan buket yang telah digunakan oleh pelaku usaha masih memiliki sejumlah permasalahan pada aspek User Interface dan User Experience, khususnya pada struktur navigasi, kelengkapan informasi produk, serta proses pemesanan yang belum terintegrasi secara optimal. Permasalahan tersebut berpotensi menurunkan efisiensi layanan dan kenyamanan pengguna.

Melalui penerapan metode User-Centered Design (UCD), penelitian ini berhasil merancang prototipe UI/UX website pemesanan buket berbasis Figma yang disesuaikan

dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. Proses perancangan dilakukan secara bertahap melalui analisis kebutuhan pengguna, perancangan wireframe, pengembangan prototipe interaktif, serta evaluasi usability.

Hasil evaluasi usability menunjukkan bahwa prototipe yang dihasilkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan penerimaan pengguna yang baik, serta mampu meningkatkan pengalaman pengguna dalam proses pemesanan buket secara daring. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus perancangan ulang website pemesanan buket yang telah berjalan dengan melibatkan pengguna secara langsung pada setiap tahapan perancangan sebelum tahap implementasi sistem.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pelaku usaha kreatif dalam meningkatkan kualitas UI/UX website secara bertahap dan terukur. Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah responden yang masih terbatas serta hasil perancangan yang belum diimplementasikan ke dalam sistem nyata, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan dan pengujian sistem secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Alja, F. M., Daniati, E., Ristyawan, A., & Kunci, K. (2024). *PERANCANGAN UI / UX E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)*. *Abstraksi Keywords : Pendahuluan Tinjauan Pustaka Metode Penelitian*. 6(1).
- Aprilia, N. G. (2023). Aplikasi E-Rapor Pada TPQ Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Informatic and Computational Intelligent* , 5(1), 48–58.
- Bismi, W., Putri, H., Qomaruddin, M., & Putri, D. (2025). Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi TICCON Menggunakan Metode Design Thinking. *IMTechno: Journal of Industrial Management and Technology*, 6(1), 15–21. <https://doi.org/10.31294/imtechno.v6i1.6929>
- Dwiansyah, H. A., & Voutama, A. (2025). *Rancang Bangun UI / UX Desain Web Ecommerce Di Figma*. XVI(2), 158–168.
- Fadilah, R. N. , & Sweetania, D. (2022). Perancangan Desain Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Designthinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146.

- Fitri, D., Efrizon, Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2024). Jurnal vokasi informatika (javit). *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 4(2), 70–77.
- Hikmah Alim, R., Komarudin, O., & Carudin, C. (2024). Perancangan Desain Ui/Ux Pada Website Sman 5 Karawang Dengan Metode User Centered Design. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3274–3280. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7319>
- Kusuma, & Dewi. (2021). Strategi manajemen waktu dalam meningkatkan produktivitas kerja dari rumah. *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia*, 4(3), 201–210.
- Kusumaningdyah, N. T., & Sukadi, S. (2022). Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software. *Journal of Software Engineering Ampera*, 3(3), 145–152. <https://doi.org/10.51519/journalsea.v3i3.220>
- Margareta, N., & Huda, N. (2025). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Monitoring Barang Menggunakan Metode User Centered Design. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(6), 10015–10023. <https://www.ejournal.itn.ac.id/jati/article/view/15704%0Ahttps://www.ejournal.itn.ac.id/jati/article/download/15704/8490>
- Olivia, A., Larasati, P. D., Femy Mulya, M., Anwar, S., & Efendi, Y. (2025). Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan)*, 8(3), 185–193. <https://doi.org/10.47970/siskom-kb.v8i3.836>
- Perdana, D. E., Ma'ruf Nugroho, I., & Totohendarto, M. H. (2023). Perancangan UI Dan UX Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode Double Diamond. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 12(3), 1068. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v12i3.1438>
- Putra, K. N. B., Swandi, I. W., & Ari, I. A. D. K. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pencari Pekerja Di Pt Kalman Group Indonesia. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 256–265. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i02.2454>
- Ramadhana, A. R. T., Hermansyah, H., & Wahyuni, S. (2025). Perancangan UI/UX Website Sakiverse Dengan Metode User-Centered Design Dalam Meningkatkan Kemudahan Penjualan Produk Pakaian. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(2), 1519–1533.

<https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15054>

Riyadi, S., Munip², A., Junaidi³, A., Buaja⁴, T., Shaddiq⁵, S., Nining, & Andriani⁶. (2025).

No Title 済無 No Title No Title No Title. 6(1), 167–186.

Saraswati, N., Az-zahra, H. M., & Zulvarina, P. (2024). Perancangan UI/UX Website

Kerajinan Tangan Crafinta Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design.

Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 8(9), 1–9. [https://j-](https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14141)

[ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14141](https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/14141)

Syafrizal, R., Pulungan, J. A. S., & Yanti, P. (2025). Perancangan UI/UX Website Pemesanan

untuk Meningkatkan User Experience dalam Studi Kasus Rice Bowl by: Burin. *RIGGS:*

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 4(2), 6754–6765.

<https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1723>

Wahyuningrum, T., & Maulida, A. A. (2024). Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi

Sistem Kasir Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of*

Information Engineering and Educational Technology, 8(1), 36–44.

<https://doi.org/10.26740/jieet.v8n1.p36-44>