

PERANCANGAN UI/UX E-LEARNING “LEARNIFY” UNTUK SISWA SMKN 3 BANGKALAN MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

Amalia Fayza Ilmi Hidayat, Prita Dellia, Retno Suprihatin,
Gita Fitria Maharani, Muhamad Syaiful Anam, Fiqri Haikal

Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura

Jl. Raya Telang PO BOX 2 Kamal – Bangkalan

amaliafyzilmi@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong sekolah untuk beradaptasi dengan sistem pembelajaran digital guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Namun, masih terdapat kendala seperti kurangnya platform interaktif dan keterbatasan aksesibilitas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX sistem e-learning “Learnify” bagi siswa SMKN 3 Bangkalan menggunakan metode Prototype agar menghasilkan desain yang lebih user-friendly dan sesuai kebutuhan pengguna. Proses perancangan dilakukan dengan menggunakan Figma untuk pembuatan wireframe dan prototipe, serta dilakukan evaluasi usability menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem memperoleh skor rata-rata 70,5, yang dikategorikan sebagai baik dan cukup mudah digunakan. Dengan rancangan UI/UX yang optimal, sistem e-learning ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Kata kunci : UI/UX, e-learning, metode prototype, Learnify, System Usability Scale (SUS)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi selalu membawa perubahan signifikan pada dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis digital semakin banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan keefesienan proses belajar mengajar. Sekolah juga dituntut untuk mengadaptasi teknologi dalam mendukung proses pembelajaran terutama sekolah kejuruan. Namun, masih terdapat kendala pada saat penerapan media pembelajaran digital, seperti kurangnya platform yang interaktif, serta aksesibilitas yang terbatas.

Salah satu bentuk kemajuan teknologi adalah pemanfaatan media digital dan internet dalam pengembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX), untuk merancang produk yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna saat menggunakan barang atau jasa [1].

Dalam penelitian ini, konsep dan metode UI/UX akan diimplementasikan ke dalam desain antarmuka menggunakan perangkat lunak Figma sebagai alat utama, mulai dari pembuatan sketsa awal atau wireframe yang dikenal sebagai low fidelity, hingga pengembangan prototipe berfidelity tinggi (high-fidelity). Adapun tools pendukung lainnya yang akan digunakan mesin peramban Chrome dan Mozilla Firefox, untuk melakukan render halaman, pengujian dan simulasi purwarupa (prototype) yang telah dibuat[2].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Agar penelitian yang dilakukan memiliki sumber yang relevan, sesuai, dan terstruktur, maka diperlukan tinjauan pustaka sebagai pendukung. Tinjauan pustaka

ini akan membantu dalam memahami konsep, teori, serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang dikaji. Salah satu penelitian yang relevan dalam konteks ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Yogatura dan Voutama, yang merancang UI/UX untuk platform e-learning kelas fotografi dan videografi berbasis web. Penelitian ini menggunakan metode prototyping dan alat bantu Figma untuk membuat desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang intuitif serta mudah digunakan. Masalah-masalah yang umum ditemukan pada kelas offline, seperti antrean pendaftaran dan lokasi kelas yang tidak strategis, diatasi melalui platform daring ini. Hasil pengujian usability menggunakan aplikasi Maze menunjukkan skor 89, yang menunjukkan bahwa desain prototype berhasil meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna dalam mengakses layanan pembelajaran daring [1].

2.1. Perancangan

Perancangan adalah suatu tahapan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu sistem. Tahap perancangan ini juga bertujuan untuk menciptakan suatu sistem baru yang lebih efektif untuk mengatasi sebuah permasalahan[3]. Tahapan yang harus ada pada saat melakukan perancangan adalah menggambarkan, merencanakan, mengorganisir elemen yang akan digunakan menjadi sebuah elemen yang fungsional. Pada proses perancangan ini dapat dijelaskan melalui diagram alur untuk memvisualisasikan urutan pada sistem yang akan dibuat [4]. Tujuan perancangan adalah untuk memastikan terpenuhinya kebutuhan pengguna dalam sistem dan memberikan petunjuk yang jelas kepada programmer serta ahli teknologi terkait [5].

2.2. UI/UX

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan sebuah rancangan yang terstruktur sehingga memungkinkan pengguna untuk menggunakan fitur-fitur yang tersedia dengan lebih mudah [6]. *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan aspek penting dalam perancangan sistem yang terstruktur untuk memastikan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan suatu aplikasi atau platform digital. *User interface* dan *user experience* adalah dua komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam proses perancangan sebuah produk, baik itu aplikasi maupun system [7]. UI berfokus pada tampilan visual dan tata letak elemen, sementara UX mencakup keseluruhan pengalaman pengguna dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Dengan perancangan UI/UX yang baik, pengguna dapat mengakses dan memanfaatkan berbagai fungsi dengan lebih intuitif, efisien, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan kepuasan serta efektivitas penggunaan sistem tersebut. Dengan hal ini kepuasan pelanggan dan efisiensi penggunaan aplikasi dapat meningkat secara signifikan. Dengan demikian, kombinasi UI yang menarik dan UX yang optimal dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta mendukung tercapainya tujuan dari aplikasi atau platform yang dikembangkan.

2.3. E-Learning

E-learning adalah metode belajar jarak jauh yang memanfaatkan teknologi seperti komputer, jaringan, dan internet. Dengan e-learning, siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja tanpa harus datang ke kelas secara langsung. Biasanya, e-learning diakses melalui internet atau jaringan lokal (intranet), sehingga

materi pembelajaran dapat dijangkau dengan mudah. Dalam e-learning, ada banyak aspek yang terlibat, seperti cara mengajar, alat yang digunakan, sistem pembelajaran, jarak antara pengajar dan siswa, serta materi yang dipelajari. Metode ini membuat pembelajaran lebih fleksibel dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri [8].

2.4. Prototype

Pengembangan sistem dengan menggunakan model prototipe adalah salah satu pendekatan yang sering diterapkan dalam industri perangkat lunak [9]. Prototype adalah cara membuat software dengan terlebih dahulu membuat model awalnya. Model ini membantu pengguna dan pengembang memahami bagaimana aplikasi akan bekerja. Dengan prototype, pengguna bisa mencoba dan memberikan masukan sebelum aplikasi benar-benar dibuat. Hal ini membuat pengembang bisa menyesuaikan desain dan fitur agar sesuai dengan kebutuhan. Metode ini membantu mengurangi kesalahan, mempercepat proses pembuatan, dan membuat pengguna lebih puas dengan hasil akhirnya [10].

Tujuan utama dari *Usability Testing* adalah mengevaluasi suatu produk atau layanan dengan melibatkan pengguna dalam pengujian untuk menilai sejauh mana sistem berfungsi. Pengujian ini mencakup kesesuaian penggunaan sistem dengan ekspektasi pengguna, mengidentifikasi masalah spesifik yang muncul dalam sistem, serta mengukur tingkat efektivitas dan efisiensi produk. Selain itu, *Usability Testing* juga bertujuan untuk memastikan bahwa produk dapat memberikan pengalaman yang memuaskan dalam lingkup penggunaannya [11].

Tabel 1. Pertanyaan *System Usability Scale*

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Saya memiliki niat untuk kembali menggunakan situs ini di waktu mendatang					
2.	Saya menilai bahwa penggunaan website ini terasa cukup kompleks.					
3.	Saya merasa bahwa situs ini praktis dan mudah dioperasikan.					
4.	Saya membutuhkan dukungan dari orang lain untuk bisa menggunakan situs ini.					
5.	Saya menilai bahwa fitur-fitur yang tersedia di situs ini berfungsi dengan baik.					
6.	Saya melihat adanya sejumlah ketidakonsistenan dalam penggunaan website ini.					
7.	Saya percaya bahwa orang lain akan dengan mudah memahami cara menggunakan situs ini.					
8.	Saya merasakan bahwa situs ini cukup membingungkan.					
9.	Saya tidak menemukan hambatan saat menggunakan situs ini.					
10.	Saya perlu berkenalan dan menyesuaikan diri terlebih dahulu dengan situs ini sebelum menggunakannya.					

Proses perhitungan hasil dari kuesioner dalam aplikasi dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

- Untuk setiap pernyataan bernomor ganjil, skor dikurangi satu ($X-1$).
- Untuk setiap pernyataan bernomor genap, skor dikurangkan dari lima ($5-X$).
- Setelah itu, jumlahkan nilai dari semua pernyataan bernomor ganjil dan genap. Hasil

penjumlahan tersebut kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir [12].

Rumus perhitungannya adalah:

$$\text{Skor SUS} = ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)) \times 2,5$$

Untuk mengetahui rata-rata skor SUS, pertama hitung skor SUS setiap responden menggunakan rumus yang telah ditentukan. Kemudian, jumlahkan

semua skor SUS tersebut dan bagi dengan jumlah responden. Hasilnya adalah rata-rata skor SUS [4].

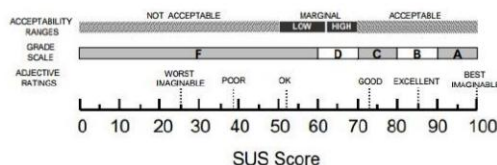
SUS Score	Grade	Adjective Rating
> 80.3	A	Excellent
68 – 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	F	Awful

Gambar 1. Skor SUS [12]

Pada gambar 1 menggambarkan klasifikasi skor *System Usability Scale* (SUS) berdasarkan tingkat kegunaan sistem. SUS adalah salah satu metode uji pengguna yang menawarkan alat ukur yang cepat dan sederhana, namun tetap dapat diandalkan [13]. Jika skor yang diperoleh lebih dari 80.3, sistem dikategorikan sebagai sangat baik (Excellent) dengan Grade A, yang menandakan pengalaman pengguna yang optimal dan memuaskan. Sistem dengan skor dalam rentang 68 hingga 80.3 mendapat Grade B dengan penilaian baik (Good), yang berarti cukup mudah digunakan dan memiliki usability yang memadai.

Sementara itu, skor tepat 68 dikategorikan sebagai Grade C dengan penilaian cukup baik (Okay), menunjukkan bahwa sistem masih dapat diterima oleh pengguna, meskipun mungkin ada beberapa kendala dalam penggunaannya. Jika skor berada dalam rentang 51 hingga 68, sistem mendapat Grade D dengan penilaian kurang baik (Poor), yang mengindikasikan adanya beberapa masalah usability yang memerlukan perbaikan agar pengalaman pengguna menjadi lebih baik.

Di sisi lain, jika skor kurang dari 51, sistem dikategorikan sebagai buruk (Awful) dengan Grade F, yang berarti pengalaman pengguna sangat tidak memuaskan dan membutuhkan perbaikan signifikan. Klasifikasi ini memberikan panduan bagi pengembang dan peneliti usability dalam mengevaluasi kenyamanan serta kemudahan penggunaan suatu sistem berdasarkan hasil pengujian SUS, sehingga mereka dapat mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas sistem yang diuji.

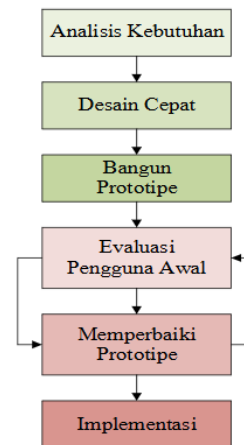


Gambar 2. Grade Skor SUS [14]

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Prototype dalam perancangan sistem e-learning “Learnify”. Dengan metode ini, pihak sekolah, terutama siswa dan

guru, bisa memperoleh dengan jelas gambaran tentang sistem e-learning yang akan dikembangkan. Prototype yang dibuat menggunakan tools Figma diharapkan dapat membantu semua pihak yang terlibat dalam e-learning “Learnify” untuk memberikan saran dan masukan, terutama mengenai alur kerja sistem. Dengan adanya masukan ini, pengembangan sistem ke depannya dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan sekolah, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan serta efektivitas dalam proses pembelajaran [15].



Gambar 3. tahapan metode *prototype* [15]

Gambar 3 menunjukkan tahapan metode *prototype* yang dimulai dengan :

- Analisis Kebutuhan** : Pada tahap ini, semua hal yang dibutuhkan dalam sistem dikumpulkan agar sesuai dengan keperluan pengguna.
- Desain Cepat / Desain Awal** : Membuat desain sederhana untuk sistem e-learning. Memberikan gambaran awal tentang tampilan, cara kerja, serta alur sistem.
- Bangun Prototipe** : Setelah desain dibuat, dilanjutkan dengan membuat prototipe menggunakan Figma sesuai dengan desain yang sudah dirancang sebelumnya.
- Uji Coba Awal** : Mendemonstrasikan serta menampilkan cara kerja sistem kepada pihak sekolah.
- Perbaiki Prototipe** : Prototipe akan diperbaiki sesuai masukan dan saran yang diberikan. Jika tidak diperlukan perubahan maka bisa langsung ke tahap berikutnya.
- Pembuatan Sistem** : Tahap terakhir yaitu mengembangkan sistem berdasarkan prototipe yang sudah diperbaiki agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berikut adalah beberapa manfaat yang diperoleh dari penggunaan metode *prototype*:

- Meningkatkan interaksi dan komunikasi antara pelanggan dan perancang guna mencapai kesepahaman dalam pengembangan sistem.
- Memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses pengembangan sistem.

- c. Memungkinkan pembuatan rancangan sistem yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pelanggan [1].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Kuisioner “Learnify”

Tabel 2. Hasil Kuisioner “Learnify” Menggunakan Metode SUS

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jml	Jml x (2,5)
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	72.5
3	4	3	2	3	2	3	1	3	3	27	67.5
3	4	3	4	3	4	3	1	2	3	30	75
3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87.5
3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	28	70
3	3	3	3	3	1	3	4	3	3	29	72.5
2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	24	60
3	2	2	2	3	1	2	2	2	3	22	55
3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	28	70
Jumlah											705
Rata – rata											70.5

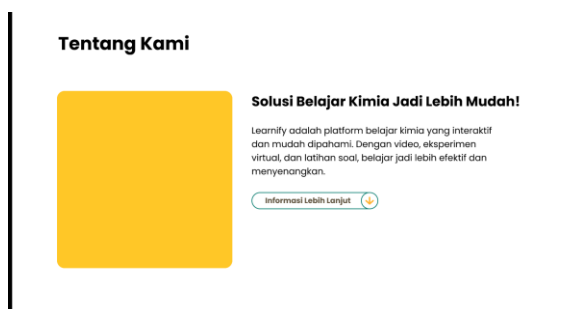
Pada table 2 menunjukkan, dari kuisioner yang telah disebarkan kepada siswa SMKN 3 Bangkalan dengan 10 orang responden, maka diperoleh hasil rata-rata 70,5 yang artinya UI/UX *Learnify* mendapat Grade B dengan penilaian baik (Good), yang berarti cukup mudah digunakan dan memiliki usability yang memadai.

4.2. Interface Website



Gambar 5. Beranda

Pada gambar 5 menampilkan tampilan utama dari website e-learning "Learnify". encakup elemen seperti navigasi utama, banner informasi, serta akses cepat ke fitur-fitur utama.



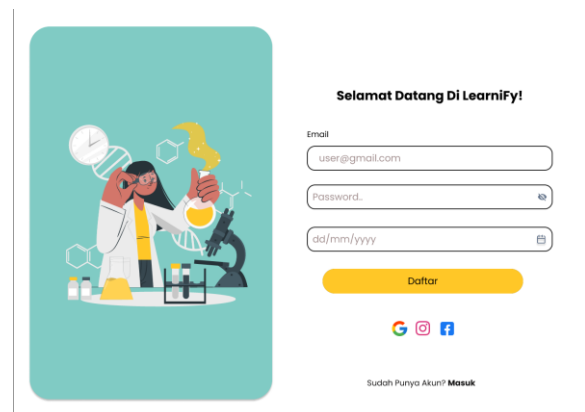
Gambar 6. Tentang Kami

Pada gambar 6 menampilkan halaman yang menjelaskan latar belakang dan tujuan dari platform "Learnify". Berisi informasi mengenai visi, misi, dan pengembang aplikasi.



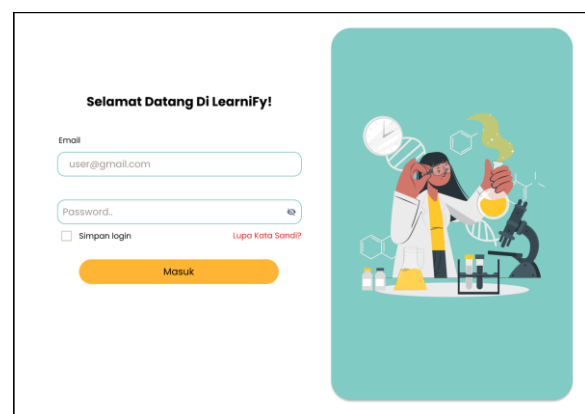
Gambar 7. List Fitur

Gambar 7 merupakan daftar fitur yang tersedia dalam sistem e-learning, seperti materi, video pembelajaran, kuis, peringkat, dan lainnya.



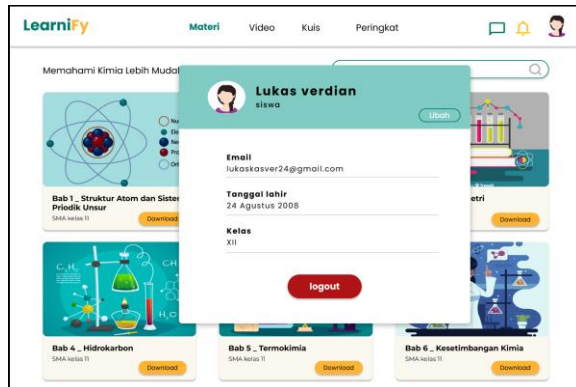
Gambar 8. Sign-In

Gambar 8 merupakan tampilan antarmuka bagi pengguna yang ingin mendaftar ke dalam sistem. Mencakup form untuk memasukkan nama, email, dan kata sandi.



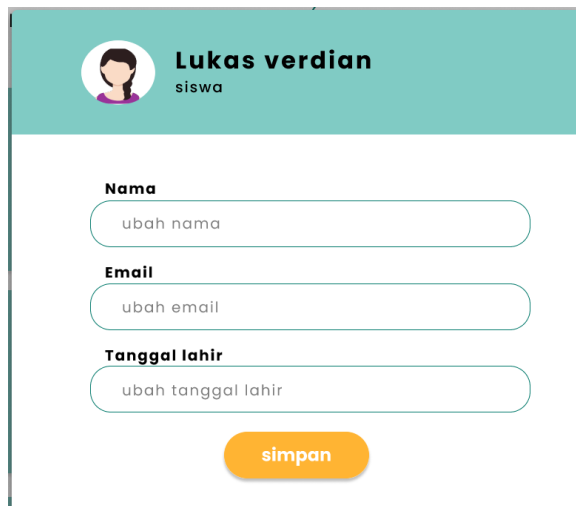
Gambar 9. Log in

Gambar 9 merupakan halaman untuk pengguna yang sudah memiliki akun agar dapat masuk ke dalam sistem dengan memasukkan kredensial yang sesuai.



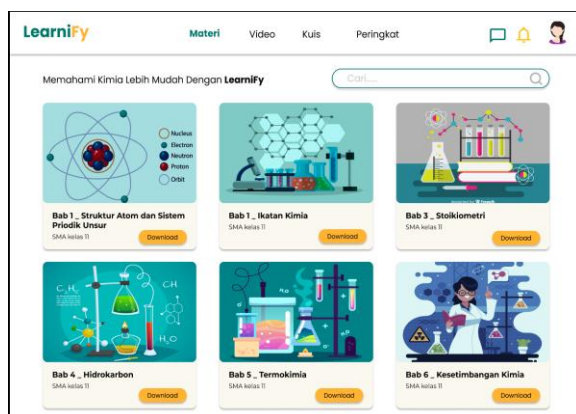
Gambar 10. Profile

Gambar 10 merupakan halaman profil pengguna yang menampilkan informasi dasar seperti nama, foto profil, dan data pribadi lainnya.



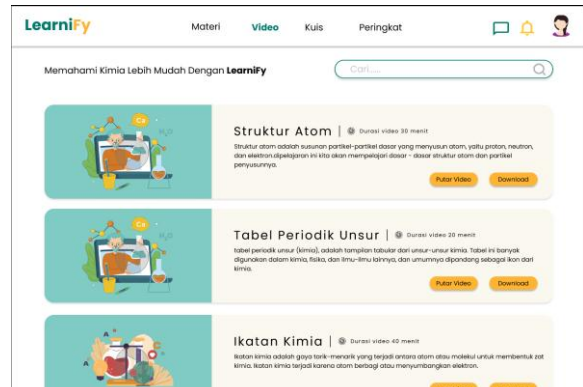
Gambar 11. Edit Profile

Gambar 11 merupakan tampilan untuk mengedit informasi pengguna, seperti mengubah nama, foto profil, atau detail lainnya yang bisa diperbarui.



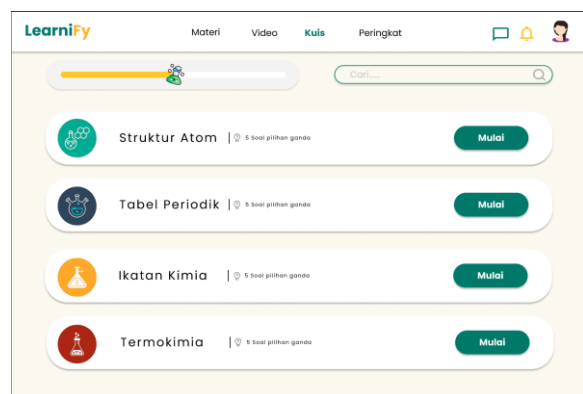
Gambar 12. Fitur Materi

Gambar 12 merupakan halaman yang menyediakan daftar materi pembelajaran yang tersedia dalam sistem e-learning, yang berupa modul interaktif.



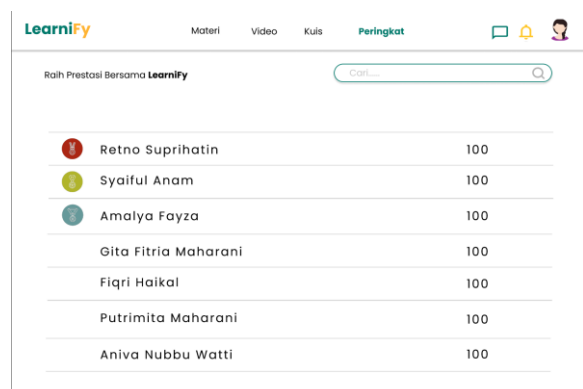
Gambar 13. Fitur Video

Gambar 13 menampilkan koleksi video pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa, sebagai media pendukung dalam proses belajar.



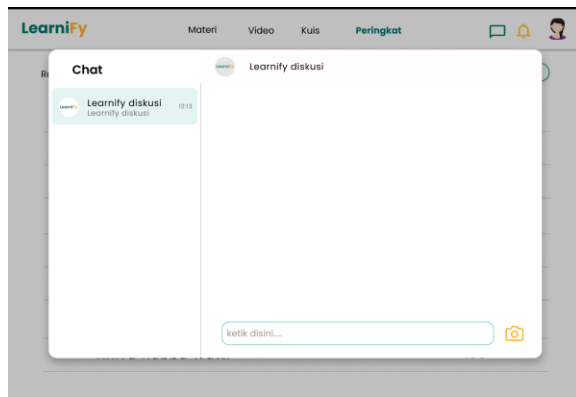
Gambar 14. Fitur Kuis

Gambar 14 merupakan halaman yang memungkinkan pengguna mengikuti kuis interaktif untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.



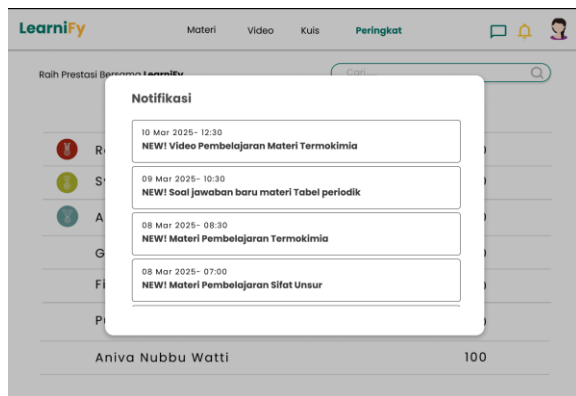
Gambar 15. Fitur Peringkat

Gambar 15 menampilkan sistem peringkat atau leaderboard yang menunjukkan pencapaian siswa berdasarkan hasil kuis atau aktivitas dalam platform.



Gambar 16. Fitur Chat

Gambar 16 merupakan fitur komunikasi dalam sistem yang memungkinkan siswa dan guru untuk berdiskusi atau bertanya mengenai materi pembelajaran.



Gambar 17. Fitur Notifikasi

Gambar 17 merupakan tampilan daftar notifikasi yang berisi pembaruan penting, seperti pengumuman, tugas baru, atau pesan dari pengajar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah perancangan UI/UX aplikasi “Learnify” selesai dilakukan menggunakan Figma, dilakukan proses pengujian untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (usability) sistem. Pengujian dilakukan dengan metode System Usability Scale (SUS), yang melibatkan 10 pernyataan dengan skala penilaian 1 hingga 5, dan disebarluaskan kepada 10 responden siswa SMKN 3 Bangkalan.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa rata-rata skor SUS yang diperoleh adalah 70,5. Berdasarkan klasifikasi standar SUS, skor tersebut termasuk dalam kategori “baik” (Grade B), yang berarti sistem tergolong cukup mudah digunakan dan memiliki tingkat kebergunaan yang memadai. Nilai ini menunjukkan bahwa antarmuka dan pengalaman pengguna yang dirancang telah memenuhi sebagian besar ekspektasi pengguna dan dapat memberikan kenyamanan dalam interaksi.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa prototipe aplikasi e-learning “Learnify” secara umum diterima dengan baik oleh pengguna, meskipun tetap

terdapat ruang untuk pengembangan dan peningkatan pada aspek-aspek tertentu untuk mencapai tingkat usability yang lebih tinggi.

Dengan metode prototype, pengguna dapat memberikan masukan secara langsung sehingga desain sistem dapat terus diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan lebih lanjut fitur-fitur interaktif pada platform “Learnify”, seperti implementasi artificial intelligence untuk personalisasi pembelajaran serta pengujian dengan skala pengguna yang lebih luas guna meningkatkan efektivitas dan pengalaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Aliffigo Yogatura, A. Voutama Sistem Informasi, U. H. Singaperbangsa Karawang Jl Ronggo Wahlujo, and K. Telukjambe Timur, “PERANCANGAN UI/UX UNTUK PLATFORM E-LEARNING KELAS FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FIGMA,” 2024.
- [2] M. F. Santoso, “Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma,” 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- [3] M. B. Thoyyib and D. Hafidh Zulfikar, “Desain UI/UX Website Referral untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma,” 2023.
- [4] D. Widoseno Ardras, A. Voutama, and T. Ridwan, “PERANCANGAN UI/UX BERBASIS WEBSITE PADA PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) DI SMK TARUNA KARYA 1 KARAWANG,” 2023.
- [5] “853-2564-1-PB.pdf.”
- [6] G. Herlina Harjanegara and M. Andri Senubekti, “DESAIN UI/UX APLIKASI ‘SOPWATCH’ DIBUAT DENGAN METODE PROTOTYPING MENGGUNAKAN FIGMA UNTUK MONITORING SOP (STUDI KASUS: PENGADILAN NEGERI BALE BANDUNG),” 2024.
- [7] E. C. Shirvanadi and M. Idris, “Perancangan ulang UI/UX situs e-learning amikom center metode design thinking (studi kasus: amikom center),” *Automata*, vol. 2, pp. 1–8, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uin.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- [8] A. Alwiyah and S. Sayyida, “Penerapan E-Learning untuk Meningkatkan Inovasi Creativepreneur Mahasiswa,” *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 1, no. 1, pp. 35–40, 2020, doi: 10.34306/abdi.v1i1.108.
- [9] D. Murdiani and M. Sobirin, “Perbandingan Metodologi Waterfall Dan RAD Dalam Pengembangan Sistem Informasi,” *JINTEKS (Jurnal Inform. Teknol. dan Sains)*, vol. 4, no. 4, pp. 302–306, 2022, [Online]. Available:

- <http://www.jurnal.uts.ac.id/index.php/JINTEKS/article/view/2008>
- [10] M. Furqan, S. Sudriyanto, and M. R. U. Albab, "Analisis Dan Perancangan Ui/Ux E-Konveksi Menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus: Brand Lokal Probolinggo Ghazlan.Co)," *NJCA (Nusantara J. Comput. Its Appl.*, vol. 7, no. 2, pp. 84–92, 2022, doi: 10.36564/njca.v7i2.271.
- [11] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, "Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s," *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.
- [12] S. Lihawa, M. Rohandi, and R. H. Dai, "Pengukuran Usability Pada Aplikasi Skripsi Dan Kerja Praktek (Siskp) Menggunakan System Usability Scale," *J. Syst. Inf. Technol.*, vol. 201, no. 2, pp. 201–213, 2021, [Online]. Available: <http://siskp.informatika.ft.ung.ac.id/>.
- [13] V. Yoga Pudya Ardhana, "Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Informatics, Electr. Electron. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 5–11, 2022, [Online]. Available: <https://djournals.com/jieee>
- [14] N. Aulia, S. Andryana, and A. Gunaryati, "User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method," *Sisfotenika*, vol. 11, no. 1, p. 26, 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.
- [15] R. Putri, R. Widya, and Y. Yusman, "PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING MENGGUNAKAN FIGMA," *J. Indones. Manaj. Inform. dan Komun.*, vol. 4, no. 2, pp. 540–551, May 2023, doi: 10.35870/jimik.v4i2.246.