

Systematic Literature Review: Analisis Metode Perancangan User Interface (UI) Pada Pengembangan Aplikasi Mobile

¹Diharphyta Ningrum Hadijoyo, ²Najla Alsyafanissa Putri Hidayat, ³Rezqita Dwimarsya Fathania

¹²³Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

¹diharphytaningrum@gmail.com, ²najla.alsyafanissa.hidayat@gmail.com, ³rezqitadwimf@gmail.com

Abstract

User interface (UI) design are vital elements in the mobile application development process to ensure user comfort, ease of use, and satisfaction. Various approaches to UI design have been tested in various mobile application research and development projects, but there has been no comprehensive analysis of the effectiveness and trends in the application of these methods. This study aims to evaluate various UI design methods applied in mobile application development through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The SLR process was carried out by following the steps of identifying, selecting, and analyzing scientific publications published within a certain time frame. The results of this study reveal that the most commonly used methods are User Centered Design (UCD) and Design Thinking. Each method has advantages and limitations related to the effectiveness of the design process, the level of user participation, and its impact on the quality of the user experience. In addition, there has been an observed trend of increasing use of collaborative and iterative methods in recent years. These findings can be used as a guide for researchers and mobile application developers in choosing the UI approach that best suits the needs of their project.

Keywords: *Systematic Literature Review (SLR), Design Method, User Interface (UI), Mobile Application, User Centered Design, Design Thinking*

Abstrak

Perancangan antarmuka pengguna *User Interface* (UI) adalah elemen yang sangat vital dalam proses pengembangan aplikasi mobile untuk menjamin kenyamanan, kemudahan, serta kepuasan pengguna. Berbagai pendekatan dalam perancangan UI telah diuji dalam berbagai proyek penelitian dan pengembangan aplikasi mobile, namun belum ada analisis yang secara menyeluruh mengumpulkan efektivitas serta kecenderungan penerapan metode tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi berbagai metode perancangan UI yang diterapkan dalam pengembangan aplikasi mobile melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Proses SLR dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah identifikasi, pemilihan, dan analisis terhadap publikasi ilmiah yang diterbitkan dalam rentang waktu tertentu. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa metode yang paling umum digunakan terdiri dari *User Centered Design* (UCD) dan *Design Thinking*. Masing-masing metode memiliki keunggulan dan keterbatasan terkait efektivitas proses desain, tingkat partisipasi pengguna, serta dampaknya pada kualitas pengalaman pengguna. Selain itu, teramati adanya tren peningkatan dalam penerapan metode yang bersifat kolaboratif dan iteratif dalam beberapa tahun terakhir. Temuan ini dapat dijadikan panduan bagi peneliti dan pengembang aplikasi mobile dalam memilih pendekatan UI yang paling sesuai dengan keperluan proyek.

Kata Kunci: *Systematic Literature Review (SLR), Metode Perancangan, User Interface (UI), Aplikasi Mobile, User Centered Design, Design Thinking.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan permintaan akan aplikasi mobile yang mampu memberikan antarmuka pengguna *User Interface* (UI) yang maksimal. Saat ini, pengguna mengharapkan aplikasi yang tidak hanya dapat berfungsi, tetapi juga memiliki kemudahan dalam penggunaan, intuitif, dan

mendukung aktivitas sehari-hari. Hal ini membuat proses perancangan UI menjadi salah satu tahap kunci dalam proses pengembangan aplikasi *mobile*. Namun, keberagaman metode, pendekatan, serta standar desain yang ada sering kali menciptakan kesenjangan pengetahuan bagi peneliti dan pengembang dalam memilih metode yang paling sesuai untuk diterapkan. Keadaan ini

menyebabkan tantangan berupa kurangnya pemahaman menyeluruh tentang efektivitas setiap metode perancangan UI, terutama dalam konteks pengembangan aplikasi *mobile* yang memiliki karakteristik cepat berubah dan berfokus pada kenyamanan pengguna.

Berdasarkan keadaan tersebut, sangat penting untuk melakukan usaha dalam menemukan, menilai, dan membandingkan pendekatan desain UI yang diterapkan dalam studi serta praktik pengembangan aplikasi *mobile*. *Systematic Literature Review* (SLR) dipilih sebagai metode karena dapat memberikan analisis yang mendalam dan terorganisir mengenai publikasi ilmiah yang berkaitan, sehingga memungkinkan pemetaan tren, serta praktik yang paling umum digunakan.

Penerapan metode *User Centered Design* (UCD) pada aplikasi Android toko “Nataz Collection” terbukti mampu meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan iterasi desain berbasis UCD, aplikasi memiliki tingkat *usability* yang tinggi berdasarkan pengujian yang dilakukan, sehingga pendekatan UCD dinilai efektif dalam konteks pengembangan aplikasi *mobile* (Fakhmi et al., 2023). Metode *User-Centered Design* (UCD) ialah pendekatan yang sangat efektif. UCD menempatkan pengguna di pusat proses perancangan, memberi kesempatan kepada pengembang untuk menangkap kebutuhan, keinginan, dan tantangan utama yang dihadapi oleh pengguna. Dengan melibatkan pengguna secara langsung, UCD berkontribusi pada pengembangan solusi yang lebih sesuai dan efektif. (Hidayat et al., 2024).

Di sisi lain, penggunaan metode *Design Thinking* dalam perancangan ulang UI pada aplikasi layanan kesehatan *mobile* melalui siklus empati, ideasi, prototipe, dan pengujian memungkinkan pengembangan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir. Hasil evaluasi *usability* menunjukkan perbaikan signifikan dibanding versi awal aplikasi (Iswanto et al., 2025).

Perancangan antarmuka pada aplikasi *mobile* menjadi perhatian utama dalam penelitian Interaksi Manusia Komputer karena secara langsung mempengaruhi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang dibuat, studi empiris membuktikan bahwa pendekatan Desain Berbasis Pengguna yang melibatkan pemahaman serta partisipasi pengguna di setiap fase perancangan, termasuk dalam pembuatan aplikasi kesehatan dan transportasi umum, dapat menciptakan tampilan yang intuitif dan ramah bagi pengguna akhir yang dituju (Ahmadi & Saputro, 2025). Sementara metode *Design Thinking* biasanya digunakan untuk menemukan tantangan dan solusi dalam desain UI/UX secara bertahap melalui proses empati hingga uji coba prototipe pada aplikasi *mobile* di berbagai bidang (Karimullah et al., 2024). Lebih jauh, kajian sistematis terhadap pendekatan UI telah dilaksanakan untuk menginventarisasi literatur riset serta penerapan pendekatan tersebut dalam pengembangan sistem, dengan tujuan untuk menunjukkan

pola dan kekurangan dalam riset pada periode terbaru (Siwu et al., 2024).

Berdasarkan hasil dari berbagai penelitian empiris, terlihat bahwa baik *User Centered Design* (UCD) maupun *Design Thinking* terbukti secara praktis ampuh dalam meningkatkan kualitas antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna aplikasi *mobile* di berbagai sektor, mulai dari *e-commerce* sampai layanan kesehatan. Melalui tinjauan sistematis ini, solusi yang ditawarkan adalah penyusunan analisis komprehensif tentang metode perancangan UI.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini melaksanakan survei menyeluruh mengenai metode Perancangan UI pada Aplikasi Mobile dan membuat penelitian untuk tinjauan sistematis dengan pendekatan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-analysis*). Tahapan dalam proses ini dikategorikan menjadi empat bagian, yaitu: Penentuan Kriteria Kelayakan, Penentuan Sumber Informasi, Pemilihan Literatur, dan Pengumpulan Data (Samuel Karunia et al., 2024).

Adapun metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah melalui data primer yang berasal dari sejumlah artikel jurnal internasional. Pengumpulan literatur ini dilakukan dengan menggunakan struktur tematik, yaitu dengan mengelompokkan isi berdasarkan tema yang terkait. Tujuan dari ini adalah untuk memperoleh literatur yang relevan dan sejalan dengan topik penelitian ini, serta untuk memperkuat kedalaman pembahasan dalam penelitian ini (Windiarti, 2021).

Tahap 1: Kriteria kelayakan artikel. Ditentukan oleh *Inclusion Criteria* (IC), yaitu:

- IC1: artikel harus merupakan penelitian asli yang telah dipelajari dan ditulis dalam bahasa Inggris.
- IC2: artikel diterbitkan antara tahun 2022 hingga 2024.
- IC3: artikel bertujuan untuk menganalisis metode perancangan UI pada aplikasi *mobile*.

Tahap 2 : Penentuan sumber Informasi.

- Penelusuran untuk literatur dilaksanakan lewat platform online yang menyimpan koleksi penting untuk penelitian akademik seperti Scopus.
- Pada artikel-artikel yang memenuhi kriteria untuk IC, juga dicari penelitian lainnya yang berkaitan dengan tema studi ini.

Tahap 3 : Pemilihan Literatur.

- Kata kunci yang digunakan dalam proses pemilihan literatur adalah “*design AND UI* AND UX* AND mobile* OR "mobile app*" AND*

method OR approach* NOT game NOT website*".

- Kata kunci ini diterapkan untuk menganalisis dan memilih judul, ringkasan, serta konten artikel.
- Pemilihan literatur dilakukan berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditentukan sebelumnya.
- Artikel yang lolos dari proses penyaringan awal kemudian dibaca secara keseluruhan atau sebagian untuk memastikan kesesuaiannya dalam tahap tinjauan berikutnya.
- Artikel yang terpilih akan dinilai kembali untuk menemukan penelitian yang relevan.

Tahap 4 : Pengumpulan Data.

Data dikumpulkan dengan cara manual melalui pembuatan tabel ekstraksi. Sebanyak 64 jurnal berhasil diidentifikasi melalui proses pemfilteran menggunakan kata kunci "*design AND UI* AND UX* AND mobile* OR "mobile app*" AND method* OR approach* NOT game NOT website*" dari sejumlah sumber dan kriteria yang telah ditentukan. Dari jumlah tersebut, hanya 11 artikel yang memenuhi kriteria dan telah dipilih untuk analisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Seleksi Artikel Penelitian

Sumber	Artikel ditemukan (berdasarkan kata kunci)	Terpilih
Scopus	64	11
Total	64	11

Untuk mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan dalam penelitian, peneliti menetapkan *Research Question* dengan maksud melakukan tinjauan literatur secara sistematis terkait penerapan metode dalam perancangan UI pada Aplikasi Mobile.

Tabel 2. Pertanyaan Penelitian

RQ	Pertanyaan Penelitian	Latar Belakang
RQ1	Metode apa yang pernah diterapkan oleh peneliti sebelumnya dalam Perancangan Desain UI?	Mengidentifikasi metode yang telah diterapkan oleh peneliti sebelumnya terkait Perancangan Desain UI.
RQ2	Apa saja fokus area yang dibahas dalam penelitian mengenai penerapan metode perancangan UI antara tahun 2022 dan	Mengidentifikasi fokus area yang menjadi perhatian utama dalam penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan

RQ	Pertanyaan Penelitian	Latar Belakang
	2024?	penerapan metode perancangan UI selama periode 2022 hingga 2024.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai pendekatan yang telah diterapkan oleh peneliti sebelumnya dalam perancangan desain UI. Selanjutnya, penelitian ini menelaah aspek-aspek penting yang berkontribusi dalam proses perancangan UI, sekaligus menelaah pola dan kecenderungan literatur yang menjadi objek kajian. Analisis mencakup asal sumber publikasi, tahun penerbitan, serta klasifikasi jenis literatur yang digunakan. Ringkasan sumber publikasi tersebut disajikan pada tabel berikut.

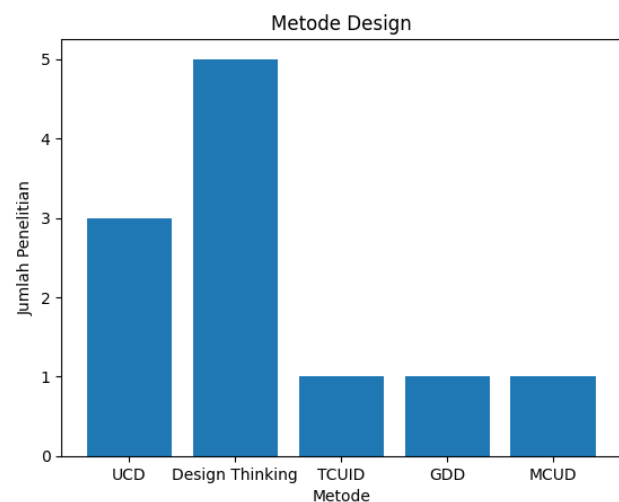
Tabel 3. Ringkasan Artikel Hasil Systematic Literature Review

No	Judul	Tahun	Metode	Platform	Domain Aplikasi
1.	Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems	2022	Design Thinking	Mobile	Pendidikan
2.	UI/UX design prototype for mobile community-based course	2022	Task Centered User Interface Design	Mobile	Layanan
3.	User Interface/Usability Experience Revamp and Investigation of Indonesian Pharmaceutical Mobile Commerce App	2022	User Centered Design	Mobile	E-Commerce
4.	Enhancing The User Interface and User Experience	2023	User Centered Design	Mobile	Pendidikan

N o	Judul	Tahun	Metode	Platform	Domain Aplikasi
	of SiKeren Presence Mobile Application With User Centered Design Method				
5	Interface design features and evaluation of batik 4.0 mobile application	2024	User Centered Design	Mobile	E-Commerce
6.	Designing the UI/UX for a Shoe Repair Application Using the Design Thinking Method	2024	Design Thinking	Mobile	Layanan
7.	UI/UX Redesign of SH-UPI App Using Design Thinking Framework	2024	Design Thinking	Mobile	Smart Home
8.	Redesigning UI/UX of A Complaint Service Mobile Application Using Goal-Directed Method	2024	Goal Directed Design	Mobile	Layanan
9.	Multi User Centered Design (MUCD) in Mobile UI/UX Development for Kampung Batik Laweyan	2024	Multi User Centered Design	Mobile	Pariwisata
10	Application of The Thinking Design Method in UI/UX Design of The Lawn Mowing Service Application	2024	Design Thinking		Layanan

N o	Judul	Tahun	Metode	Platform	Domain Aplikasi
11	Evaluation of User Experience on Pelita Air Application Using Design Thinking Method	2024	Design Thinking		Transportasi (E-Ticketing)

Penelitian-penelitian terdahulu yang membahas perancangan aplikasi dijadikan landasan rujukan dalam penelitian ini. Berbagai pendekatan dan metode yang telah diterapkan oleh peneliti sebelumnya menjadi acuan dalam pengembangan studi ini, di antaranya:



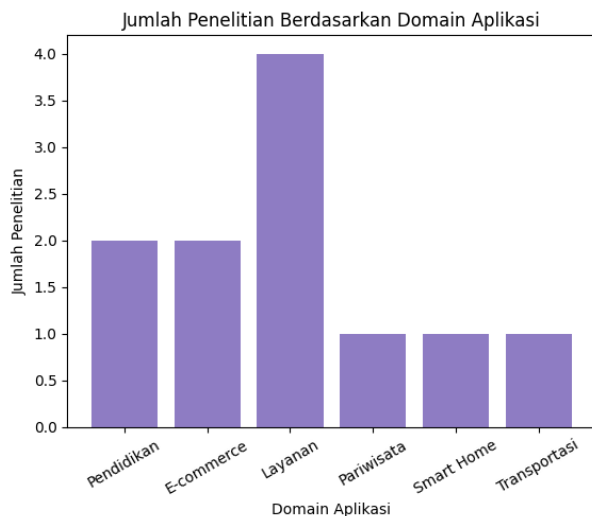
Gambar 1. Distribusi Metode Perancangan User Interface pada Aplikasi Mobile

Berdasarkan grafik diatas, *Design Thinking* merupakan metode yang paling banyak digunakan dalam penelitian yang dianalisis, dengan jumlah kemunculan tertinggi dibandingkan metode lainnya. Metode *User Centered Design* (UCD) menempati posisi kedua dengan jumlah penelitian yang lebih sedikit, sementara metode TCUID, GDD, dan MCUD masing-masing hanya digunakan dalam satu penelitian. Distribusi ini menunjukkan bahwa penggunaan metode dalam perancangan UI tidak merata, dengan dominasi yang cukup jelas pada satu pendekatan tertentu.

Dominannya penggunaan *Design Thinking* kemungkinan disebabkan oleh karakteristik metode ini yang menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna serta proses iteratif dalam menghasilkan solusi desain. Tahapan yang sistematis, mulai dari identifikasi masalah hingga pengujian prototipe, membuat metode ini relatif mudah diterapkan pada berbagai konteks aplikasi dan domain penelitian. Selain itu, *Design Thinking* dinilai mampu menjembatani kebutuhan pengguna dengan solusi

yang inovatif, sehingga banyak peneliti memilihnya sebagai pendekatan utama dalam penelitian perancangan UI/UX.

Metode *Design Thinking* memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan metode perancangan lain seperti *User Centered Design* dan lainnya, yang dapat menjelaskan dominasi penggunaannya pada hasil tinjauan penelitian. Metode ini menekankan pengalaman pengguna, kreativitas, serta kolaborasi aktif dengan pengguna melalui pemahaman mendalam terhadap permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi. Pendekatan tersebut memungkinkan perumusan solusi yang lebih inovatif dan adaptif, sehingga dinilai sesuai untuk pengembangan sistem yang membutuhkan eksplorasi ide secara berkelanjutan. Sementara itu, metode lain cenderung lebih berorientasi pada pengembangan berbasis spesifikasi atau kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya (Puspa Aprilia & Aminudin, 2024).



Gambar 2. Distribusi Domain Aplikasi Mobile pada Penelitian yang Dianalisis

Hasil visualisasi data menunjukkan bahwa penelitian mengenai perancangan UI paling banyak dilakukan pada aplikasi yang berada dalam domain layanan. Jumlah penelitian pada domain pendidikan dan *e-commerce* berada pada tingkat menengah dengan distribusi yang relatif seimbang, tetapi masih berada di bawah domain layanan. Sebaliknya, domain pariwisata, smart home, dan transportasi hanya muncul dalam jumlah terbatas, yang mengindikasikan bahwa perhatian penelitian UI pada bidang-bidang tersebut masih belum dominan dalam studi yang dianalisis.

Tingginya jumlah penelitian pada domain layanan dapat dikaitkan dengan karakteristik aplikasi layanan yang sangat bergantung pada kualitas interaksi antara pengguna dan sistem. Aplikasi pada domain ini umumnya mencakup alur penggunaan yang kompleks, seperti proses pemesanan, pembayaran, serta komunikasi antara

pengguna dan penyedia layanan, sehingga menuntut rancangan antarmuka yang mudah dipahami dan efisien. Di sisi lain, aplikasi pada domain pariwisata, *smart home*, dan transportasi memiliki cakupan penggunaan yang lebih khusus, sehingga kajian terkait perancangan UI pada domain tersebut masih relatif lebih sedikit dibandingkan aplikasi layanan yang bersifat umum dan digunakan secara luas.

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa perancangan desain UI *mobile* saat ini banyak mengadopsi metode *Design Thinking*, memanfaatkan perangkat desain serta dikembangkan pada platform berbasis aplikasi. Penerapan metode *Design Thinking* memungkinkan proses perancangan dilakukan melalui pemahaman yang komprehensif terhadap kebutuhan pengguna dan pendekatan pemecahan masalah yang bersifat kreatif serta berulang. Pendekatan ini berkontribusi pada terciptanya rancangan antarmuka yang lebih mudah digunakan dan memiliki fungsi yang lebih optimal.

Temuan ini menunjukkan bahwa tren penggunaan metode *Design Thinking* dalam desain UI *mobile* bukan hanya sekadar tren, tetapi juga mencerminkan kebutuhan akan pendekatan desain yang adaptif dan berpusat pada pengguna. Kombinasi metode yang berfokus pada empati pengguna, penggunaan alat desain yang mendukung proses iteratif, dan pengembangan pada platform aplikasi membuat proses desain UI lebih relevan dengan kebutuhan pengguna saat ini. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dilihat sebagai fondasi yang kuat dalam pengembangan desain UI *mobile* yang menekankan kualitas pengalaman pengguna dan efektivitas fungsi antarmuka.

D. PENUTUP

Bagian penutup ini disusun untuk mengekspresikan ringkasan dari hasil studi yang telah dilakukan serta memberikan pandangan mengenai implikasi dan saran berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* (SLR) mengenai metode perancangan *User Interface* (UI) dalam pengembangan aplikasi *mobile*. Dengan melakukan analisis terhadap artikel-artikel akademis yang berhubungan, studi ini menemukan metode yang paling sering diterapkan, pola penggunaan metode, serta kecenderungan penelitian dalam beberapa tahun terakhir. Penjelasan dalam sektor ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mendalam tentang hasil penelitian dan menjadi acuan dalam pengambilan keputusan bagi peneliti dan praktisi di ranah pengembangan aplikasi *mobile*.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis untuk *Systematic Literature Review* (SLR) yang telah dilakukan terhadap berbagai penelitian mengenai perancangan *User Interface* (UI) dalam pengembangan aplikasi *mobile*, dapat diambil kesimpulan bahwa pendekatan *Design Thinking* dan *User*

Centered Design (UCD) adalah yang paling umum diterapkan antara tahun 2022 hingga 2024. Kedua pendekatan ini terbukti berhasil dalam meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna dengan melibatkan pengguna secara aktif serta melalui proses perancangan yang bersifat iteratif.

Metode *Design Thinking* menjadi yang paling utama digunakan karena mengutamakan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pengguna melalui tahapan empati, ideasi, prototipe, dan pengujian, sehingga dapat menghasilkan solusi desain yang inovatif dan adaptif. Di sisi lain, UCD lebih menekankan pengguna sebagai inti dari proses perancangan bahwa sektor layanan merupakan area aplikasi *mobile* yang paling banyak diteliti dalam hal desain UI, diikuti oleh sektor pendidikan dan *e-commerce*. Temuan ini menunjukkan adanya kecenderungan untuk menggunakan metode perancangan UI yang kolaboratif dan berfokus pada pengguna dalam proses pengembangan aplikasi *mobile* saat ini.

Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, disarankan agar studi yang akan datang memperluas cakupan literatur dengan menambah periode publikasi serta melibatkan lebih banyak basis data ilmiah untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menganalisis secara empiris integrasi antara metode *Design Thinking* dan *User Centered Design* dalam satu alur perancangan UI untuk mengevaluasi efektivitas penggabungan kedua pendekatan tersebut.

Bagi pengembang aplikasi *mobile*, temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan metode perancangan UI yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan proyek, terutama dengan mempertimbangkan tingkat partisipasi pengguna dan kompleksitas aplikasi. Implementasi metode yang bersifat iteratif serta fokus pada pengguna diharapkan dapat meningkatkan kualitas antarmuka dan kepuasan pengguna secara optimal.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kontribusi dalam proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung berperan dalam memberikan masukan, arahan, dan dukungan akademik selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga mengapresiasi para peneliti dan penulis karya ilmiah yang hasil penelitiannya dijadikan sebagai sumber referensi utama dalam penyusunan penelitian ini, sehingga penelitian dapat disusun secara sistematis dan komprehensif. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah menyediakan akses terhadap sumber literatur ilmiah yang relevan, sehingga

proses pengumpulan dan analisis data dapat berjalan dengan baik. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang perancangan *User Interface* pada aplikasi *mobile*.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R. N., & Saputro, I. A. (2025). *Perancangan Ui/Ux Toko Baju Manuveshko Berbasis Mobile menggunakan Metode User Centered Design*. 2(3), 952–960.
- Anwar, C., & Harits, A. (2025). *Perancangan Sistem Kuisioner Penilaian Kapabilitas Framework Cobit 2019*. 3(3), 167–186.
- Anwar, C., & Riyanto, J. (2019). Perancangan Sistem Informasi Human Resources Development Pada PT. Semacom Integrated. *International Journal of Education, Science, Technology, and Engineering*, 2(1), 19–38. <https://doi.org/10.36079/lamintang.ijeste-0201.16>
- Fakhmi, M. I., Nurul Huda, & Firammon Syakti. (2023). Penerapan Ui/Ux Dengan User Centered Design Pada Aplikasi Android Penjualan Pada Toko Natas Collection. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 6(3), 342–350. <https://doi.org/10.36085/jsai.v6i3.5792>
- Hidayat, T. A., Iskandar, T., & Akbar, M. I. (2024). *Analisis User Experience (UX) dalam Peningkatan Aplikasi Mobile E-Commerce Fifgo menggunakan Metode User-Centered Design (UCD)*. 6(3), 1–6.
- Iswanto, T. N., Guntara, R. G., & Purwaamijaya, B. M. (2025). *Evaluasi Dan Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience pada Aplikasi JHC Mobile*. 3(1), 49–62.
- Karimullah, A., Rizal, A., & Irawan, A. S. Y. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Transportasi Publik Berbasis Mobile dengan Metode User Centered Design. *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(3).
- Puspa Aprilia, D., & Aminudin. (2024). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Interface Aplikasi Rumah Baca Cerdas Library Mobile. *Media Online*, 4(6), 2850–2859. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1914>
- Samuel Karunia, F., Assiroj, P., Anung Prabadi, I., Gunawan, F., & Ananda Mustari, K. (2024). Systematic Literature Review Peta Kerawanan Keimigrasian Berbasis Sistem Informasi Geografis. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3),

3593–3602. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9744>

- Siwu, B. H. M., Paturusi, S. D. E., & Sompie, S. R. U. A. (2024). Digital Library Mobile Application UI/UX Design at Sam Ratulangi University Using User Centered Design Method. *Jurnal Teknik Informatika*, 19(3), 201–210. <https://doi.org/10.35793/jti.v19i3.52090>
- Windiarti, I. S. (2021). Kajian Literatur Trend Penelitian Di Bidang Informatika Dan Komputer Untuk Dosen Dan Mahasiswa. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 114–118. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v3i2.2299>