

## PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI MARKETCHAT MENGUNAKAN METODE *USER-CENTERED DESIGN* (UCD)

Arya Saultanaya<sup>1</sup>, Nurcahyo Saputro<sup>2</sup>, Dewi Oktafiani<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> STMIK AMIKOM Surakarta, Jl. Veteran, Dusun I, Singopuran, Kec. Kartasura, Sukoharjo, 57163, Jawa Tengah

### Article Information

#### History Article :

Received: Des 30, 2025

Revised: Jan 7, 2026

Accepted: Jan 8, 2026

#### Keywords :

Interface Design, MarketChat,  
User Interface, User-Centered  
Design, Wireframe

### Abstract

The development of information technology has encouraged the emergence of various digital applications that integrate online communication and transaction functions. MarketChat is an application designed to facilitate buying and selling activities as well as communication between sellers and buyers in a single platform. This study aims to design the MarketChat application's user interface using the User-Centered Design (UCD) method, which focuses on user needs and convenience. The design process includes the stages of user needs analysis, wireframe creation, interface design, and evaluation based on user feedback. The results of the study indicate that the application of the UCD method can produce an interface design that is more intuitive, easy to use, and in accordance with user preferences. Thus, the MarketChat application design can be an innovative solution to improve the user experience in digital buying and selling activities and communication.

### DOI:



This work is licensed under a  
[Creative Commons Attribution-  
ShareAlike 4.0 International  
License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan terhadap cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, dan melakukan transaksi. Aktivitas jual beli kini banyak beralih dari sistem konvensional menjadi sistem daring (*online marketplace*). Namun, tidak semua platform jual beli menyediakan fitur komunikasi yang efektif antara penjual dan pembeli. Hal tersebut sering menimbulkan kendala dalam proses transaksi, seperti miskomunikasi dan keterlambatan informasi.

Aplikasi MarketChat dikembangkan sebagai solusi yang menggabungkan fungsi jual beli dan pesan instan dalam satu platform. Pengguna dapat menjelajahi produk, berinteraksi langsung dengan penjual, dan mengelola profil mereka secara praktis. Dalam pengembangannya, aspek antarmuka pengguna (*User Interface / UI*) menjadi hal penting karena mempengaruhi kenyamanan dan pengalaman pengguna secara langsung.

Untuk menghasilkan desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, digunakan metode *User-Centered Design* (UCD). Metode ini berfokus pada keterlibatan pengguna dalam setiap tahap pengembangan agar sistem yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan ekspektasi dan preferensi mereka. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada proses perancangan antarmuka aplikasi MarketChat menggunakan pendekatan UCD.

## 2. PENELITIAN TERKAIT

Lopes et al. menjelaskan bahwa penerapan teknik UCD memungkinkan pengembang memahami kebutuhan pengguna secara mendalam melalui keterlibatan pengguna sejak tahap awal pengembangan. Dengan melibatkan pengguna dalam proses analisis, perancangan, dan evaluasi, aplikasi yang dihasilkan menjadi lebih mudah digunakan, intuitif, serta mampu meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan, khususnya pada aplikasi berbasis *mobile* [1]. Syaidah et al. menekankan bahwa perancangan UI/UX yang

baik harus berangkat dari pemahaman perilaku dan kebutuhan pengguna. Dalam konteks aplikasi perpustakaan digital, desain antarmuka yang sederhana, konsisten, dan mudah dipahami terbukti mampu meningkatkan efisiensi interaksi pengguna serta mengurangi kesalahan penggunaan sistem.[2]

Fazil dan Hamidi mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi mobile menuntut pendekatan desain yang berfokus pada pengguna. UCD berperan penting dalam mengatasi tantangan kompleksitas sistem dengan cara menyesuaikan fitur, alur interaksi, dan tampilan antarmuka agar tetap selaras dengan kemampuan dan ekspektasi pengguna [3]. Menurut Praseptiawan et al., pendekatan *Task-Centered System Design* mampu meningkatkan efektivitas UI/UX dengan memprioritaskan tugas utama pengguna. Fokus terhadap aktivitas inti pengguna membantu perancang menghasilkan antarmuka yang efisien, minim distraksi, dan mendukung penyelesaian tugas dengan lebih cepat.[4]

Muaziz dan Isnaini menjelaskan bahwa metode Design Thinking mendorong proses desain yang iteratif dan berorientasi pada solusi. Dengan tahapan empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian, aplikasi marketplace dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna dan kondisi pasar [5]. Hilaly et al. menyatakan bahwa penerapan Design Thinking pada pengembangan UI/UX marketplace fotografi menghasilkan desain yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna kreatif. Pendekatan ini memungkinkan sistem menyesuaikan aspek visual dan fungsional secara seimbang.[6]

Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi jual beli barang bekas membutuhkan pemahaman mendalam terhadap karakteristik pengguna lokal. Metode berbasis pengguna membantu menciptakan sistem yang lebih relevan dengan kebiasaan dan konteks sosial pengguna [7]. Naput dan Ramadhan menegaskan bahwa UCD efektif diterapkan pada aplikasi mobile pendidikan karena mampu meningkatkan kenyamanan pengguna serta meminimalkan kesalahan navigasi melalui desain antarmuka yang terstruktur [8]. Mahesakayun dan Saputro menjelaskan bahwa desain UI/UX pada aplikasi penjualan harus mempertimbangkan kemudahan pencarian produk dan kejelasan informasi agar pengguna dapat mengambil keputusan dengan cepat.[9]

Sulastri et al. menyatakan bahwa penerapan metode UCD terbukti mampu meningkatkan usability aplikasi melalui evaluasi berulang berbasis umpan balik pengguna, sehingga desain akhir lebih sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna [10]. Arumdapta et al. menjelaskan bahwa metode *Design Thinking* pada marketplace multi-platform membantu menyelaraskan desain UI/UX antara perangkat *mobile* dan laptop agar tetap konsisten dan mudah digunakan [11]. Muzaki et al. menegaskan bahwa desain berbasis UCD pada aplikasi kesehatan meningkatkan tingkat kepercayaan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem digital.[12]

Penelitian ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang berorientasi pengguna berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan pengguna dalam platform digital berbasis layanan publik [13]. Karimullah et al. menjelaskan bahwa penerapan UCD pada aplikasi layanan publik berbasis mobile membantu meningkatkan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan bagi masyarakat umum [14]. Penelitian ini menyatakan bahwa UCD pada aplikasi penjualan Android mampu meningkatkan kepuasan pengguna dengan mengutamakan kemudahan navigasi dan konsistensi desain.[15]

Firdausy et al. menyebutkan bahwa penerapan UCD dalam desain aplikasi Findchise menghasilkan antarmuka yang lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui proses iterasi berkelanjutan [16]. Hardimura et al. menegaskan bahwa rancang ulang aplikasi marketplace berbasis UCD mampu meningkatkan usability dan efektivitas sistem melalui keterlibatan pengguna secara aktif dalam proses evaluasi desain [17]. Dengan demikian, berbagai penelitian di atas memperkuat bahwa metode UCD dan pendekatan desain serupa (seperti Double Diamond dan Design Thinking) dapat diterapkan secara efektif untuk menghasilkan antarmuka yang intuitif, efisien, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 3. METODE PENELITIAN

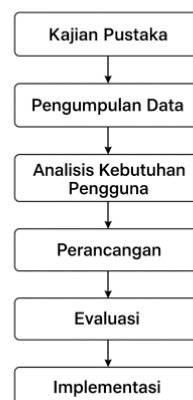
Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode UCD sebagai dasar pengembangan. Fokus penelitian terletak pada proses perancangan antarmuka aplikasi MarketChat berdasarkan kebutuhan dan umpan balik pengguna. Menurut ISO 9241-210, tahapan UCD meliputi:

#### a. Analisis Kebutuhan Pengguna

.

- Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap calon pengguna untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, dan kendala yang mereka hadapi saat mereka bertransaksi *online*.
- b. Perancangan Konseptual (Wireframe)  
Berdasarkan hasil analisis, dibuat wireframe awal untuk menggambarkan tata letak elemen antarmuka seperti navigasi, tombol, dan halaman utama.
  - c. Desain Antarmuka (*Prototyping*)  
Wireframe kemudian dikembangkan menjadi prototipe visual dengan memperhatikan prinsip desain UI seperti konsistensi, hierarki visual, dan keterbacaan.
  - d. Evaluasi dan Umpan Balik Pengguna  
Prototipe diuji oleh beberapa pengguna untuk memperoleh masukan terkait kemudahan penggunaan, estetika, serta fungsi tombol dan navigasi.

#### Tahapan Penelitian berdasarkan UCD



Gambar 1. Tahapan Penelitian berdasarkan UCD

Perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Figma sebagai alat desain UI/UX. Data dikumpulkan melalui wawancara terhadap 10 pengguna potensial berusia 18–35 tahun yang aktif melakukan transaksi online.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan terhadap hasil penelitian dan pengujian yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian teoretis, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil percobaan ditampilkan dalam bentuk gambar design UI dan tabel untuk memperjelas analisis data pengguna. Tahapan pertama dalam pendekatan UCD adalah memahami konteks penggunaan dan kebutuhan pengguna. Analisis dilakukan melalui wawancara terhadap 10 responden yang merupakan pengguna aktif aplikasi jual beli daring seperti Shopee, Tokopedia, dan WhatsApp Business. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna mengalami kesulitan dalam melakukan komunikasi yang efektif dengan penjual, karena fitur chat pada platform jual beli umumnya terbatas atau kurang responsif.

Beberapa temuan penting dari tahap analisis kebutuhan adalah:

- a. **70% pengguna** menginginkan sistem yang mengintegrasikan fitur jual beli dan komunikasi secara langsung tanpa harus berpindah aplikasi.
- b. **60% pengguna** menyatakan pentingnya tampilan antarmuka yang sederhana dan tidak membingungkan.

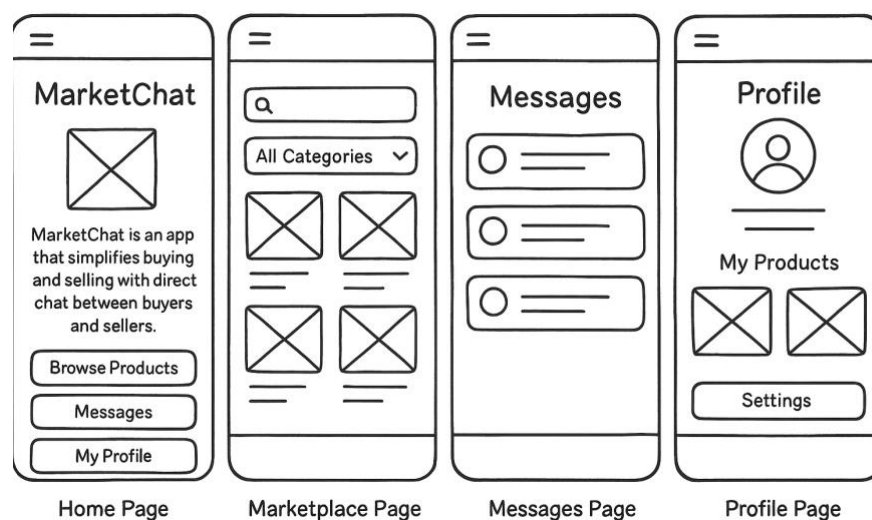
- c. **80% pengguna** menilai fitur pencarian produk dan notifikasi pesan sangat penting untuk efisiensi transaksi.

Temuan ini menjadi dasar dalam merancang struktur dan elemen antarmuka MarketChat agar sesuai dengan perilaku dan ekspektasi pengguna. Setelah kebutuhan pengguna diidentifikasi, dilakukan tahap perancangan wireframe sebagai kerangka dasar tampilan aplikasi. Wireframe berfungsi untuk memetakan alur interaksi pengguna dengan sistem tanpa fokus pada aspek visual terlebih dahulu.

Struktur wireframe MarketChat terdiri dari empat halaman utama:

- Home Page** – Menampilkan logo aplikasi, deskripsi singkat, serta tiga tombol utama: *Browse Products*, *Messages*, dan *My Profile*.
- Marketplace Page** – Berisi daftar produk yang dapat diakses dengan sistem kategori dan fitur pencarian.
- Messages Page** – Menyediakan ruang percakapan antara penjual dan pembeli dengan tampilan mirip aplikasi perpesanan instan.
- Profile Page** – Menampilkan informasi pengguna, daftar produk yang dijual, serta pengaturan akun.

Wireframe diuji secara internal untuk memastikan alur navigasi berjalan logis dan efisien. Umpan balik awal menunjukkan bahwa struktur ini mudah dipahami bahkan oleh pengguna baru.

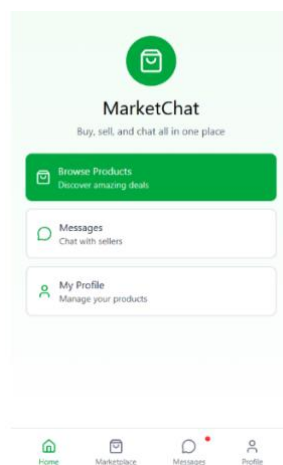


Gambar 2. Tampilan Wireframe

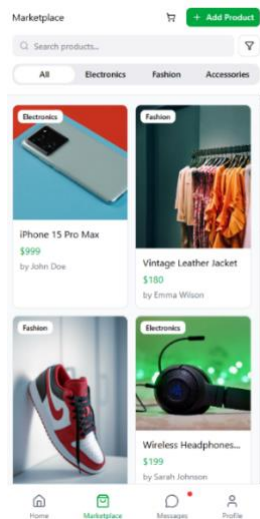
Tahapan berikutnya adalah pengembangan desain visual berdasarkan wireframe. Desain dibuat menggunakan aplikasi Figma dengan memperhatikan prinsip dasar UCD, yaitu:

- Konsistensi:** penggunaan warna hijau dan putih secara konsisten untuk menonjolkan identitas aplikasi.
- Hierarki Visual:** penempatan elemen penting seperti tombol aksi (*call-to-action*) dengan ukuran dan warna yang menonjol.
- Keterbacaan:** pemilihan jenis huruf *sans-serif* untuk menjaga kejelasan teks.
- Responsivitas:** desain dibuat adaptif agar dapat diakses pada berbagai ukuran layar perangkat *mobile*.

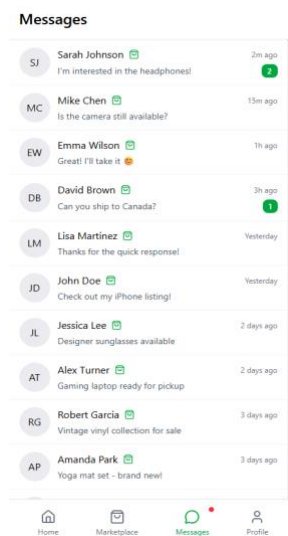
Desain akhir menampilkan nuansa bersih, minimalis, dan modern. Ikon yang digunakan berasal dari lucide-react icon pack, sehingga terlihat profesional dan mudah dikenali pengguna.



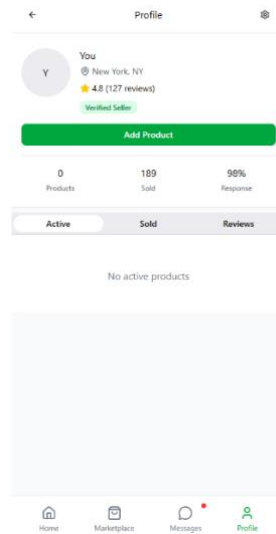
Gambar 3. Tampilan Home pada Design UI MarketChat



Gambar 4. Tampilan Halaman Marketplace pada Design UI Marketchat



Gambar 5. Tampilan Halaman Message pada Design UI Marketchat



Gambar 6. Tampilan Halaman Profil pada Design UI Marketchat

Uji coba dilakukan menggunakan metode **usability testing** pada 10 responden yang sebelumnya terlibat dalam tahap analisis kebutuhan. Setiap responden diminta untuk melakukan tiga aktivitas utama:

- Menjelajahi produk pada halaman *Browse Products*.
- Mengirim pesan kepada penjual melalui fitur *Messages*.
- Mengubah informasi akun pada *My Profile*.

Selama pengujian, diamati tiga aspek utama:

- Kemudahan Navigasi** – Seberapa cepat pengguna memahami tata letak dan fungsi tombol.
- Estetika Desain** – Persepsi pengguna terhadap keindahan dan kenyamanan tampilan.
- Efisiensi Tugas** – Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

#### Hasil Kuantitatif Evaluasi:

Table I. Hasil Pengujian Usability Testing

Aspek Penilaian	Persentase Kepuasan pengguna	Keterangan
Kemudahan Navigasi	90%	Pengguna merasa alur aplikasi sudah dipahami
Estetika Design	85%	Tampilan dinilai menarik dan nyaman dilihat
Efisiensi Pengguna	88%	Aktivitas transaksi dapat dilakukan dengan cepat
Kesesuaian Fungsi	82%	Semua tombol dan fitur berfungsi sebagaimana mestinya

#### Diskusi Hasil Usability Testing

Berdasarkan hasil *usability testing* yang disajikan pada Tabel I, terlihat bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh tingkat kepuasan di atas 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa rancangan antarmuka aplikasi MarketChat telah memenuhi prinsip dasar usability, yaitu mudah dipelajari (*learnability*), efisien digunakan (*efficiency*), serta memberikan kepuasan bagi pengguna (*satisfaction*).

Tingkat kepuasan tertinggi terdapat pada aspek kemudahan navigasi dengan persentase 90%. Hal ini mengindikasikan bahwa struktur navigasi dan tata letak antarmuka yang dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna mampu membantu pengguna memahami alur aplikasi dengan cepat. Temuan ini sejalan dengan konsep UCD yang menekankan pentingnya pemahaman konteks penggunaan dan perilaku pengguna dalam perancangan sistem (ISO 9241-210).

Aspek efisiensi penggunaan memperoleh nilai 88%, yang menunjukkan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas utama seperti mencari produk, berkomunikasi dengan penjual, dan mengelola profil tanpa hambatan berarti. Efisiensi ini dipengaruhi oleh desain alur interaksi yang sederhana serta minimnya langkah yang harus dilakukan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu. Hasil ini memperkuat temuan Sulastri et al. [10] yang menyatakan bahwa desain berbasis UCD mampu meningkatkan efisiensi interaksi pengguna melalui evaluasi berulang berbasis umpan balik pengguna.

Sementara itu, aspek estetika desain memperoleh nilai kepuasan sebesar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan warna, tipografi, dan ikon yang digunakan sudah memberikan kenyamanan visual bagi pengguna. Desain visual yang bersih dan konsisten tidak hanya meningkatkan daya tarik aplikasi, tetapi juga berkontribusi terhadap kemudahan penggunaan, sebagaimana dikemukakan oleh Mahesakayun dan Saputro [9] bahwa tampilan antarmuka yang jelas dan konsisten dapat mempercepat pengambilan keputusan pengguna dalam aplikasi penjualan.

Aspek kesesuaian fungsi memperoleh nilai paling rendah dibanding aspek lainnya, yaitu 82%, meskipun masih berada dalam kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum seluruh fitur telah berfungsi dengan baik, namun masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti penambahan fitur filter pencarian dan mode gelap (*dark mode*) sebagaimana disampaikan oleh pengguna dalam umpan balik kualitatif. Hal ini menunjukkan pentingnya proses iterasi dalam UCD, di mana desain tidak berhenti pada satu tahap, melainkan terus disempurnakan berdasarkan masukan pengguna.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini membuktikan bahwa penerapan metode UCD pada perancangan antarmuka MarketChat mampu menghasilkan desain yang tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga pada pengalaman dan kenyamanan pengguna. Keterlibatan pengguna dalam setiap tahap perancangan terbukti membantu menghasilkan antarmuka yang lebih relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna.

#### Umpan Balik Kualitatif:

- a. Beberapa pengguna menyarankan agar fitur pencarian produk diperluas dengan filter harga.
- b. Warna tombol pesan instan dinilai sudah sesuai, namun beberapa pengguna menginginkan mode gelap (*dark mode*) untuk kenyamanan mata.
- c. Notifikasi pesan yang muncul di ikon *Messages* dinilai efektif membantu pengguna mengetahui pesan baru.

Dari Tabel I terlihat bahwa seluruh aspek penilaian memiliki tingkat kepuasan di atas 80%, yang berarti antarmuka MarketChat sudah memenuhi prinsip desain berbasis pengguna. Penerapan *User-Centered Design* (UCD) terbukti efektif karena setiap tahap melibatkan pengguna secara langsung, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir. Peran pengguna dalam memberikan masukan terbukti membantu pengembang mengidentifikasi masalah lebih cepat, sehingga desain yang dihasilkan lebih relevan dan efisien.

Dibandingkan pendekatan tradisional yang hanya mengandalkan pandangan pengembang, UCD memberikan hasil desain yang lebih tepat sasaran. Pengguna merasa dilibatkan dan hasil akhirnya sesuai dengan kebiasaan serta preferensi mereka. Selain itu, proses iteratif memungkinkan perbaikan berkelanjutan tanpa perlu menunggu versi final aplikasi selesai sepenuhnya. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode UCD pada perancangan antarmuka MarketChat menghasilkan:

- a. Peningkatan tingkat kepuasan pengguna hingga 86% secara rata-rata.
- b. Efisiensi navigasi meningkat karena tata letak dirancang berdasarkan perilaku pengguna nyata.
- c. Interaksi pengguna lebih natural, karena sistem meniru pola komunikasi seperti aplikasi chat populer.

Desain akhir MarketChat tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang fungsional, responsif, dan ramah terhadap berbagai tipe pengguna.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode UCD pada perancangan antarmuka aplikasi MarketChat mampu menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Melalui tahapan UCD mulai dari analisis kebutuhan, pembuatan wireframe, desain antarmuka, hingga evaluasi pengguna berperan aktif dalam memberikan masukan terhadap pengembangan sistem. Hasil uji usability testing menunjukkan bahwa pengguna memberikan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap aspek kemudahan navigasi (90%), efisiensi penggunaan (88%), estetika desain (85%), dan kesesuaian fungsi (82%). Hal ini membuktikan bahwa desain antarmuka MarketChat sudah memenuhi prinsip user-friendly, mudah dipahami, dan nyaman digunakan oleh pengguna dari berbagai kalangan.

Selain itu, proses desain berbasis UCD juga mempercepat identifikasi masalah sejak tahap awal, sehingga perbaikan dapat dilakukan lebih efisien sebelum aplikasi dikembangkan secara penuh. Desain akhir aplikasi MarketChat dinilai berhasil menggabungkan fungsi marketplace dan instant messaging dalam satu platform dengan tampilan sederhana, interaktif, dan responsif. Dengan demikian, penerapan metode UCD terbukti efektif untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) serta dapat dijadikan acuan dalam pengembangan antarmuka aplikasi serupa di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Lopes, N. Valentim, B. Moraes, R. Zilse, and T. Conte, "Applying user-centered techniques to analyze and design a mobile application," pp. 1–23, 2018.
- [2] E. R. Syaidah, R. Hartono, A. Supriatman, P. T. Informatika, F. Teknik, and U. P. Tasikmalaya, "Perancangan ui/ux aplikasi mobile perpustakaan digital dengan metode".
- [3] A. W. Fazil and S. A. Hamidi, "Evaluating the Impact of Emerging Technologies on Mobile User Experience : The Role of User-Centered Design in Overcoming Development Challenges," vol. 4, no. December, pp. 1244–1252, 2024.
- [4] M. Praseptiawan, M. C. Untoro, F. Fahrianto, P. R. Prabandari, and M. Syamsuddin, "Redesigning UI / UX of A Mobile Application Using Task Centered System Design Approach," vol. 6, no. 1, pp. 21–28, 2023, doi: 10.15408/aism.v6i1.24665.
- [5] I. Muaziz and K. N. Isnaini, "Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Marketplace Petshop Impelementation of Design Thinking Method on Petshop Marketplace Application Design Process dilihat pada Gambar 1 .," vol. 9, no. 1, pp. 1–9, 2024.
- [6] S. G. Hilaly, N. C. Wibowo, and A. S. Fitri, "Penerapan Design Thinking dalam Pengembangan UI / UX Mobile untuk Marketplace Fotografi," vol. 24, no. 2, pp. 439–452, 2025.
- [7] D. Thinking, "Perancangan UI/UX Aplikasi Jual Beli Barang Bekas Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dengan Metode," vol. 2, no. 1, pp. 46–54, 2024.
- [8] Y. B. Naput and V. P. Ramadhan, "Desain UI / UX Aplikasi Persedi untuk Mobile Menggunakan Metode User-Centered Design ( Studi Kasus di SMK Setia Bakti Ruteng )," pp. 4493–4503, 2024.
- [9] A. Mahesakayun and I. A. Saputro, "PERANCANGAN UI / UX APLIKASI PENJUALAN BURUNG KICAU," vol. 2, no. 2, pp. 253–262, 2025.
- [10] E. N. Sulastri, D. Satria, Y. Kartika, A. Rezha, and E. Najaf, "PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA DESAIN UI / UX APLIKASI," vol. 12, no. 3, pp. 2201–2209, 2024.
- [11] G. A. Arumdapta, R. Permatasari, A. S. Fitri, U. Pembangunan, N. Veteran, and J. Timur, "UI / UX Design Of Marketplace Service Mobile and Laptop Applications Using Design Thinking Method," vol. 2, no. 1, pp. 160–170, 2024.
- [12] M. R. Muzaki, R. Indriati, M. N. Muzaki, and S. Informasi, "DESAIN UI / UX RINGKES MOBILE : APLIKASI SKRINING KESEHATAN BERBASIS UCD," pp. 569–576, 2022.
- [13] M. E. Blibli and M. Metode, "https://ejournal.warunayama.org/index.php/kohesi," vol. 5, no. 8, 2024.

- [14] A. Karimullah, A. Rizal, A. Susilo, and Y. Irawan, “PUBLIK BERBASIS MOBILE DENGAN METODE USER,” vol. 12, no. 3, 2024.
- [15] A. Informatics, A. Info, and U. C. Design, “Penerapan Ui / Ux Dengan User Centered Design Pada Aplikasi Android Penjualan Pada Toko Nataz Collection,” vol. 06, no. 03, pp. 372–380, 2023.
- [16] M. Firdausy, A. Fitri, M. I. Afandi, and A. S. Fitri, “Perancangan Desain UI / UX Aplikasi Findchise Menggunakan Metode User Centered Design ( UCD ),” vol. 06, no. 02, pp. 669–690, 2024.
- [17] N. R. Hardimura, L. Lidya, and F. Darmawan, “Rancang Ulang Aplikasi Marketplace Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design ( UCD ) ( Studi Kasus : Pasar Ujung Berung Bandung ),” vol. 3, no. 1, pp. 37–43, 2024.