

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI "MY CATATAN GWEH" SEBAGAI MEDIA PENCATATAN AKTIVITAS DAN MANAJEMEN KEUANGAN PRIBADI BERBASIS MOBILE

Muhammad Fadhil Dwisaputra¹, Mohammad Irham Fastabie²

^{1,2} Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Kota Serang, 42121, Indonesia

Email: ¹241730019.muhammadfadhildwisaputra@uinbanten.ac.id,

²241730012.mohammadirhamfastabie@uinbanten.ac.id

Abstract

This study presents the user interface and user experience (UI/UX) design process of "My Catatan Gweh," a mobile application designed to integrate daily activity note-taking with personal income-expense management into a single platform. The design process follows the Design Thinking framework, beginning with an empathize stage in which qualitative need-finding was conducted through an open-ended questionnaire distributed to nine purposively selected respondents. The findings indicate that most respondents currently manage activity notes and personal finances on separate applications, a separation that imposes additional cognitive and navigational burden through repeated context-switching, and that respondents prefer a single, simple, low-advertisement application that consolidates both functions. These findings informed the define and ideate stages, from which a two-module bottom-tab navigation (Catatan and Dompet) was proposed and translated into a low-fidelity wireframe, a high-fidelity design, and ultimately a functional Android prototype built with the Flutter framework, going beyond the static interactive mockups commonly produced in comparable studies. Each design decision is explicitly traced back to the user needs identified at the empathize stage as a requirement-based form of UX validation, while formal empirical usability testing (e.g., the System Usability Scale) is identified as the necessary next test-stage activity for future work.

Keywords: Activity Logging; Design Thinking; Mobile Application; Personal Finance Management; UI/UX Design.

Abstrak

Penelitian ini memaparkan proses perancangan user interface dan user experience (UI/UX) aplikasi "My Catatan Gweh", sebuah aplikasi mobile yang dirancang untuk menggabungkan pencatatan aktivitas harian dengan manajemen keuangan pribadi dalam satu platform. Proses perancangan mengikuti kerangka *Design Thinking*, dimulai dari tahap *empathize* berupa penggalan kebutuhan secara kualitatif melalui wawancara terbuka kepada sembilan responden yang dipilih secara purposif. Temuan menunjukkan bahwa mayoritas responden saat ini mengelola catatan aktivitas dan keuangan pribadi pada aplikasi yang terpisah, yang menimbulkan beban kognitif dan navigasi tambahan akibat perpindahan konteks antaraplikasi, serta menyatakan preferensi terhadap satu aplikasi yang sederhana dan minim iklan yang menggabungkan kedua fungsi tersebut. Temuan ini menjadi dasar tahap *define* dan *ideate*, yang menghasilkan usulan navigasi bottom-tab dua modul (Catatan dan Dompet) yang kemudian diterjemahkan ke dalam *wireframe* tingkat rendah, *high-fidelity design*, dan akhirnya diimplementasikan sebagai prototipe Android fungsional berbasis framework Flutter, melampaui sebatas mockup interaktif statis yang umum dihasilkan pada penelitian sejenis. Setiap keputusan desain ditelusuri secara eksplisit terhadap kebutuhan pengguna yang teridentifikasi pada tahap *empathize* sebagai bentuk validasi UX berbasis pemenuhan kebutuhan, sementara pengujian *usability* empiris formal seperti *System Usability Scale* (SUS) diposisikan sebagai aktivitas tahap test lanjutan untuk penelitian berikutnya.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile; *Design Thinking*; Manajemen Keuangan Pribadi; Pencatatan Aktivitas; Perancangan UI/UX.

1. Pendahuluan

Bagi mahasiswa, kebutuhan untuk mencatat aktivitas harian seperti tugas, jadwal kuliah, dan catatan pribadi sering berjalan pada platform yang berbeda dengan kebutuhan mengelola keuangan pribadi seperti uang saku, biaya kebutuhan sehari-hari, maupun pemasukan dari kerja paruh waktu. Pemisahan ini bukan sekadar persoalan banyaknya aplikasi yang terpasang di ponsel, melainkan membebani pengguna berupa perpindahan konteks setiap kali harus beralih dari aplikasi pencatatan ke aplikasi keuangan atau sebaliknya, sehingga rawan menyebabkan pencatatan yang tertunda atau bahkan terlewat sama sekali.

Penelitian perancangan UI/UX berbasis kebutuhan pengguna melalui wawancara telah diterapkan pada berbagai jenis platform, termasuk redesign antarmuka aplikasi pemesanan makanan online berbasis mobile untuk mendukung transformasi digital UMKM [1] dan situs pemesanan makanan untuk meningkatkan pengalaman pengguna [2], yang menunjukkan bahwa pengumpulan data primer melalui wawancara efektif digunakan untuk menjangkau permasalahan nyata pengguna sebelum tahap perancangan antarmuka dilakukan. Tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia, termasuk gaya hidup keuangan mahasiswa yang masih perlu ditingkatkan [3], turut mendorong berbagai upaya perancangan aplikasi pencatatan keuangan pribadi berbasis mobile, baik menggunakan metode *Design Thinking* [4] maupun pendekatan perancangan UI/UX konvensional [5]. Metode *Design Thinking* dengan lima tahap iteratif *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* juga diterapkan secara luas pada perancangan UI/UX aplikasi *mobile* di berbagai domain lain, seperti sistem informasi internal kampus [6], aplikasi perpustakaan digital berbasis Figma [7], platform integrasi teknologi finansial dengan pendekatan *User-Centered Design* [8], dan platform pencarian kerja [9], yang secara umum memanfaatkan *tools* digital seperti Figma untuk menghasilkan *wireframe* dan prototipe interaktif sebelum tahap implementasi [10].

Untuk menjajaki kebutuhan pengguna secara lebih spesifik, disebarkan wawancara kepada sembilan responden terkait kebiasaan pencatatan aktivitas dan keuangan pribadi. Hasilnya menunjukkan bahwa tujuh dari sembilan responden telah memiliki kebiasaan mencatat aktivitas harian dan tujuh responden juga mencatat keuangan pribadi, namun keduanya umumnya dilakukan secara manual dan terpisah. Kendala yang paling sering disebutkan adalah lupa mencatat pengeluaran kecil dan kesulitan mengontrol perilaku konsumtif, sementara tujuh dari sembilan responden menyatakan setuju apabila pencatatan aktivitas dan keuangan digabungkan dalam satu aplikasi agar lebih praktis dan efisien.

Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut, yang umumnya menghasilkan *wireframe* dan prototipe sebatas mockup statis menggunakan *tools* seperti Figma [7],[10] pada aplikasi yang memisahkan ranah aktivitas dan keuangan, penelitian ini merancang aplikasi “My Catatan Gweh” yang menggabungkan modul pencatatan aktivitas/catatan pribadi (Catatan) dan modul manajemen keuangan (Dompet) dalam satu navigasi *bottom-tab*, sebagai solusi atas beban kognitif perpindahan aplikasi yang dialami pengguna sebagaimana diuraikan pada paragraf pertama, bukan sekadar penambahan fitur semata. Penelitian ini bertujuan merancang dan mendokumentasikan UI/UX aplikasi tersebut melalui kerangka *Design Thinking* mencakup user flow, navigasi, *wireframe*, *high-fidelity design*, dan prototyping berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui wawancara, serta mewujudkan hasil rancangan tersebut ke dalam prototipe fungsional yang dapat diuji secara langsung.

2. Metode Penelitian

2.1 Pengumpulan Data

Data kebutuhan pengguna dikumpulkan melalui wawancara kepada sembilan responden yang dipilih secara purposif, mayoritas berstatus mahasiswa berdomisili di wilayah Serang, Banten, dengan dua responden lain berprofesi sebagai peternak dan pengusaha kopi. Pertanyaan

wawancara mencakup kebiasaan pencatatan aktivitas harian, media yang digunakan, kesulitan yang dialami, kebiasaan dan kendala pengelolaan keuangan pribadi, pengalaman menggunakan aplikasi pencatatan atau keuangan lain, preferensi penggabungan fungsi dalam satu aplikasi, fitur yang diharapkan, preferensi tampilan, alasan berhenti menggunakan suatu aplikasi, serta manfaat utama yang diharapkan dari aplikasi “My Catatan Gweh”.

2.2 Pendekatan Perancangan

Perancangan UI/UX pada penelitian ini mengikuti kerangka *Design Thinking* dengan lima tahap iteratif: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, sebagaimana juga diterapkan pada penelitian-penelitian perancangan UI/UX aplikasi mobile sejenis [4],[6],[8],[9]. Tahap *empathize* dilakukan melalui wawancara kebutuhan pengguna pada bagian 2.1; hasilnya disintesis pada tahap *define* untuk merumuskan permasalahan utama, yaitu beban kognitif akibat pemisahan aplikasi pencatatan aktivitas dan pengelolaan keuangan pribadi. Pada tahap *ideate*, dirumuskan solusi berupa penggabungan kedua fungsi tersebut dalam satu aplikasi dengan navigasi bottom-tab dua modul. Solusi tersebut selanjutnya diwujudkan pada tahap *prototype* melalui penyusunan *user flow*, navigasi, *wireframe* tingkat rendah, dan *high-fidelity design*, yang kemudian diimplementasikan secara langsung sebagai prototipe Android fungsional berbasis *framework* Flutter bukan sekadar mockup interaktif statis sebagaimana umum dijumpai pada penelitian sejenis [7],[10]. Pada

tahap *test*, dilakukan evaluasi berbasis penelusuran kebutuhan (*requirement traceability*), yaitu memverifikasi bahwa setiap keputusan desain pada prototipe dapat ditelusuri kembali ke kebutuhan pengguna yang teridentifikasi pada tahap *empathize* (Tabel 1), sebagaimana dipaparkan pada bagian 3.5 dan 3.6. Pengujian *usability* empiris formal seperti *System Usability Scale* (SUS) terhadap pengguna sasaran belum dilakukan dalam lingkup penelitian ini dan diposisikan sebagai siklus test lanjutan pada penelitian berikutnya.

2.3 Tahapan Analisis

Hasil perancangan dipaparkan melalui lima komponen pada bagian Hasil dan Pembahasan: (1) *user flow* yang menggambarkan alur interaksi pengguna dari pembukaan aplikasi hingga penyelesaian tugas utama; (2) navigasi yang memetakan struktur perpindahan antar-halaman; (3) *wireframe* sebagai kerangka tata letak tingkat rendah; (4) *high-fidelity design* berupa tampilan akhir aplikasi yang telah diimplementasikan; dan (5) *prototyping* yang merepresentasikan hasil akhir rancangan dalam bentuk aplikasi fungsional yang dapat dijalankan dan diuji langsung oleh pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Analisis Kebutuhan Pengguna

Tabel 1 merangkum temuan utama dari wawancara yang disebarkan kepada sembilan responden.

Tabel 1. Ringkasan Temuan Wawancara Kebutuhan Pengguna

Aspek	Temuan dari Wawancara
Kebiasaan mencatat aktivitas harian	7 dari 9 responden rutin mencatat aktivitas; 1 kadang-kadang; 1 tidak mencatat. Media dominan: notepad/notes bawaan ponsel.
Pencatatan keuangan pribadi	7 dari 9 responden mencatat pemasukan/pengeluaran (sebagian tidak rutin); 2 responden jarang/kadang-kadang.
Kendala utama pengelolaan keuangan	Lupa mencatat pengeluaran kecil, perilaku boros/konsumtif (“nafsu jajan”), dan belanja yang tidak terkontrol.
Pengalaman memakai aplikasi pencatatan/keuangan terpisah	5 dari 9 responden pernah menggunakan aplikasi terpisah; pengalaman bervariasi antara membantu hingga dirasa merepotkan (“ribet”).
Preferensi penggabungan aktivitas & keuangan dalam satu aplikasi	7 dari 9 responden setuju digabung dalam satu aplikasi agar lebih praktis dan efisien; 2 responden tidak setuju.

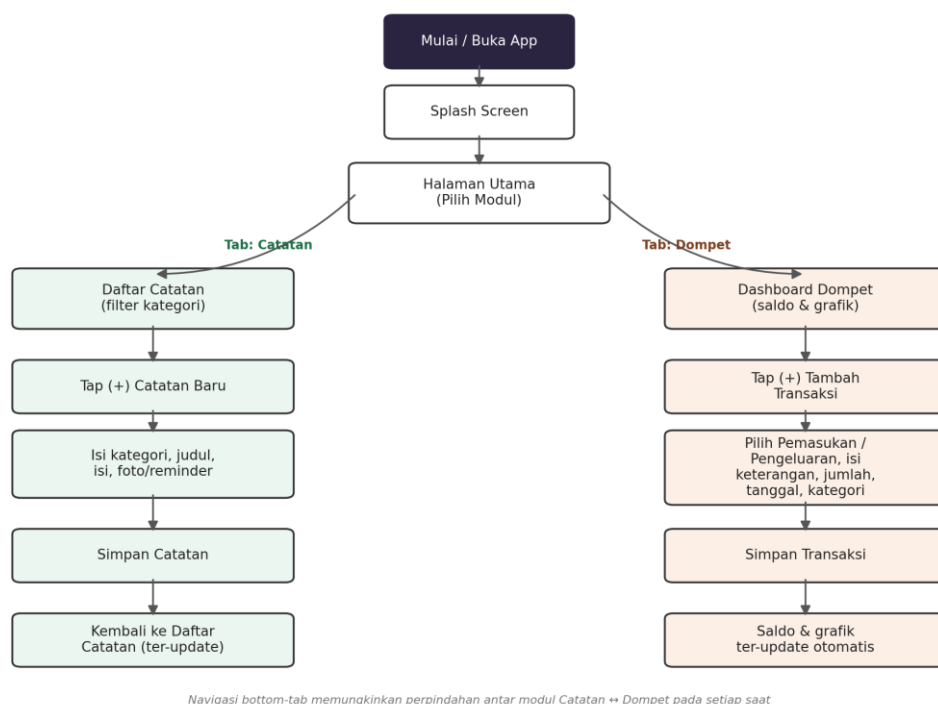
Aspek	Temuan dari Wawancara
Fitur yang paling diharapkan	Pengingat/ <i>reminder</i> , integrasi sumber dana (e-wallet/m-banking), statistik atau laporan keuangan, dan fitur unggah foto pada catatan.
Preferensi tampilan antarmuka	6 dari 9 responden secara eksplisit menekankan tampilan yang sederhana, minimalis, dan navigasi yang mudah dipahami.
Alasan utama berhenti menggunakan suatu aplikasi	Iklan berlebihan (5 responden), tampilan rumit atau aplikasi lemot/banyak bug (3 responden).

Secara umum, temuan tersebut menegaskan bahwa kebutuhan pengguna bukan terletak pada ketersediaan aplikasi pencatatan semata mengingat mayoritas responden telah memakai aplikasi notes atau keuangan tertentu melainkan pada penggabungan fungsi, kesederhanaan tampilan, dan minimnya gangguan seperti iklan. Temuan ini menjadi acuan utama dalam mengevaluasi rancangan *user flow*, navigasi, *wireframe*, dan *high-fidelity design* aplikasi “My Catatan Gweh” pada sub-bagian berikut.

3.2 User Flow

Gambar 1 menggambarkan alur penggunaan aplikasi “My Catatan Gweh” secara umum. Setelah melewati *splash screen*, pengguna diarahkan ke halaman utama yang memungkinkan pemilihan dua modul utama melalui bottom navigation, yaitu Catatan dan

Dompet. Pada modul Catatan, pengguna dapat melihat daftar catatan yang telah difilter berdasarkan kategori, menambahkan catatan baru melalui tombol mengambang (*floating action button*), mengisi kategori, judul, dan isi catatan beserta lampiran foto atau pengingat, kemudian menyimpannya sehingga daftar catatan ter-*update*. Pada modul Dompet, pengguna melihat dashboard saldo dan grafik tren keuangan, menambahkan transaksi baru dengan memilih jenis pemasukan atau pengeluaran, mengisi keterangan, jumlah, tanggal, dan kategori transaksi, lalu menyimpannya sehingga saldo dan grafik ter-*update* secara otomatis. Kedua modul dapat diakses kapan saja melalui navigasi bottom-tab tanpa harus menutup aplikasi, sehingga mendukung preferensi penggabungan fungsi yang diungkapkan oleh tujuh dari sembilan responden pada Tabel 1.

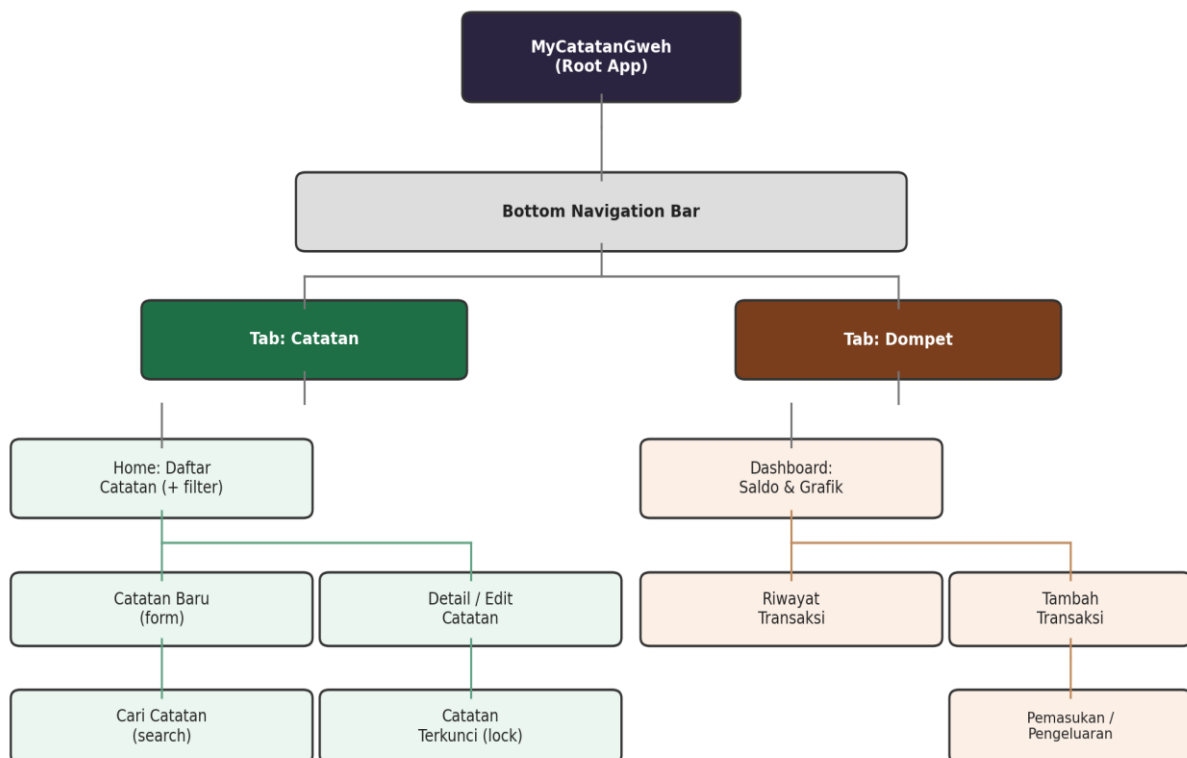


Gambar 1. User Flow Aplikasi My Catatan Gweh

3.3 Navigation

Struktur navigasi aplikasi disajikan pada Gambar 2. Aplikasi menggunakan pola navigasi flat dua-tab pada bottom *navigation bar*, yaitu tab Catatan dan tab Dompét, yang masing-masing menjadi *entry point* ke sejumlah halaman turunan. Tab Catatan menaungi halaman Home (daftar catatan dengan filter kategori), halaman Catatan Baru, halaman Detail/Edit Catatan, fitur Cari Catatan, dan akses ke Catatan Terkunci untuk kebutuhan

privasi. Tab Dompét menaungi halaman *Dashboard* (saldo dan grafik), Riwayat Transaksi, serta bottom sheet Tambah Transaksi yang bercabang menjadi mode Pemasukan dan Pengeluaran. Struktur navigasi yang dangkal (*shallow*) ini maksimal dua tingkat dari tab utama dipilih agar fitur utama selalu mudah diakses, sejalan dengan preferensi navigasi yang mudah dipahami yang ditekankan oleh enam dari sembilan responden pada Tabel 1.

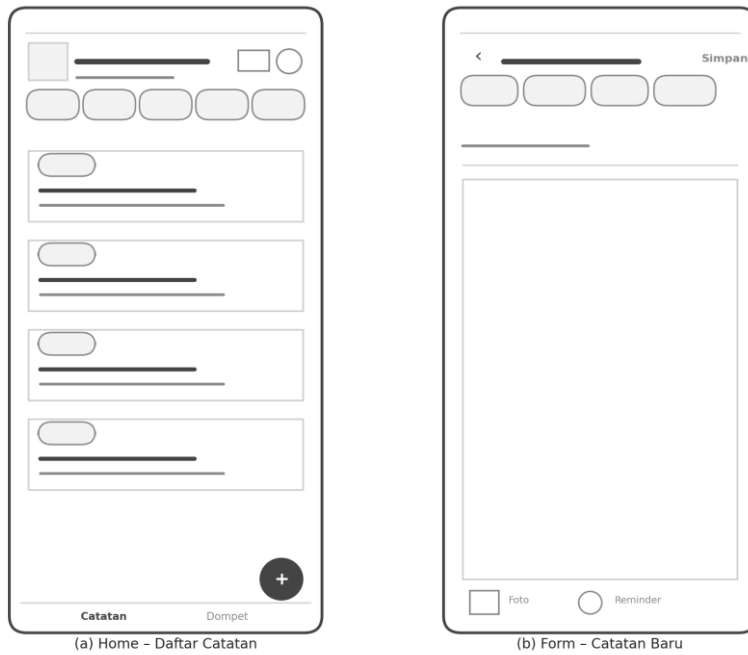


Gambar 2. Navigation Map Aplikasi My Catatan Gweh

3.4 Wireframe

Gambar 3 dan Gambar 4 menampilkan *wireframe* sebagai keluaran tahap ideate menuju prototype, disusun dalam bentuk blok-blok placeholder skala abu-abu (*grayscale*) tanpa konten final, sebagaimana lazim dilakukan pada tahap perancangan kerangka tingkat rendah sebelum

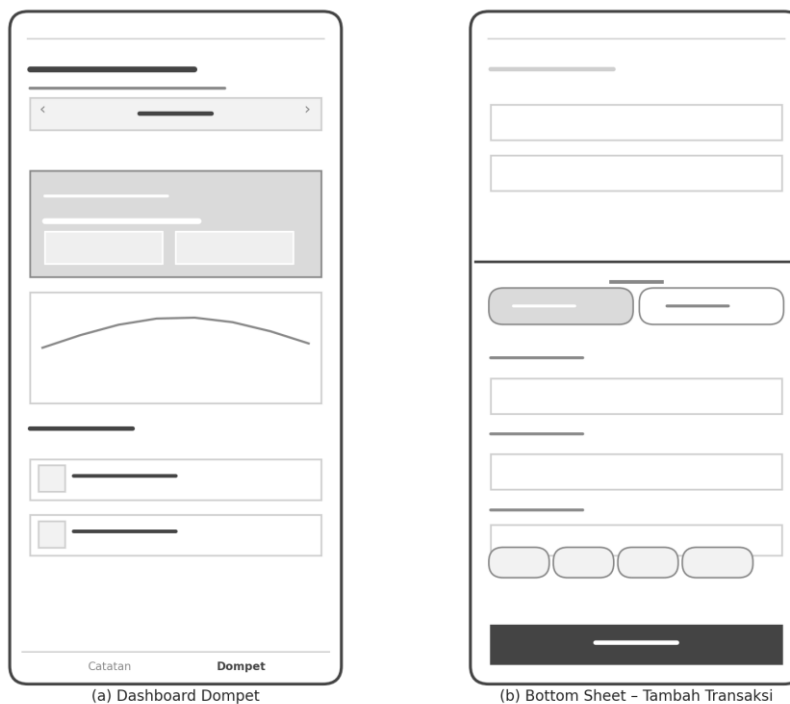
masuk ke *high-fidelity design* [7],[10]. Gambar 3 menunjukkan *wireframe* modul Catatan, terdiri atas (a) halaman Home yang memuat header, baris filter kategori berbentuk chip, daftar kartu catatan, dan floating action button untuk menambah catatan; serta (b) form Catatan Baru yang memuat baris tag kategori, kolom judul, area isi catatan, dan toolbar bawah untuk lampiran foto dan pengingat.



Gambar 3. Wireframe Modul Catatan

Gambar 4 menunjukkan *wireframe* modul Dompet, terdiri atas (a) *Dashboard* yang memuat header, selector bulan, kartu ringkasan saldo, grafik tren, dan daftar transaksi terbaru; serta (b) *bottom sheet* Tambah Transaksi yang memuat toggle Pemasukan/Pengeluaran, kolom keterangan, jumlah, tanggal, baris kategori berbentuk chip, dan

tombol simpan. Struktur kerangka pada kedua modul ini secara konsisten menggunakan pola kartu (card), chip kategori, dan tombol aksi utama yang menonjol, sehingga memudahkan pengguna mengenali pola interaksi yang sama pada kedua modul.

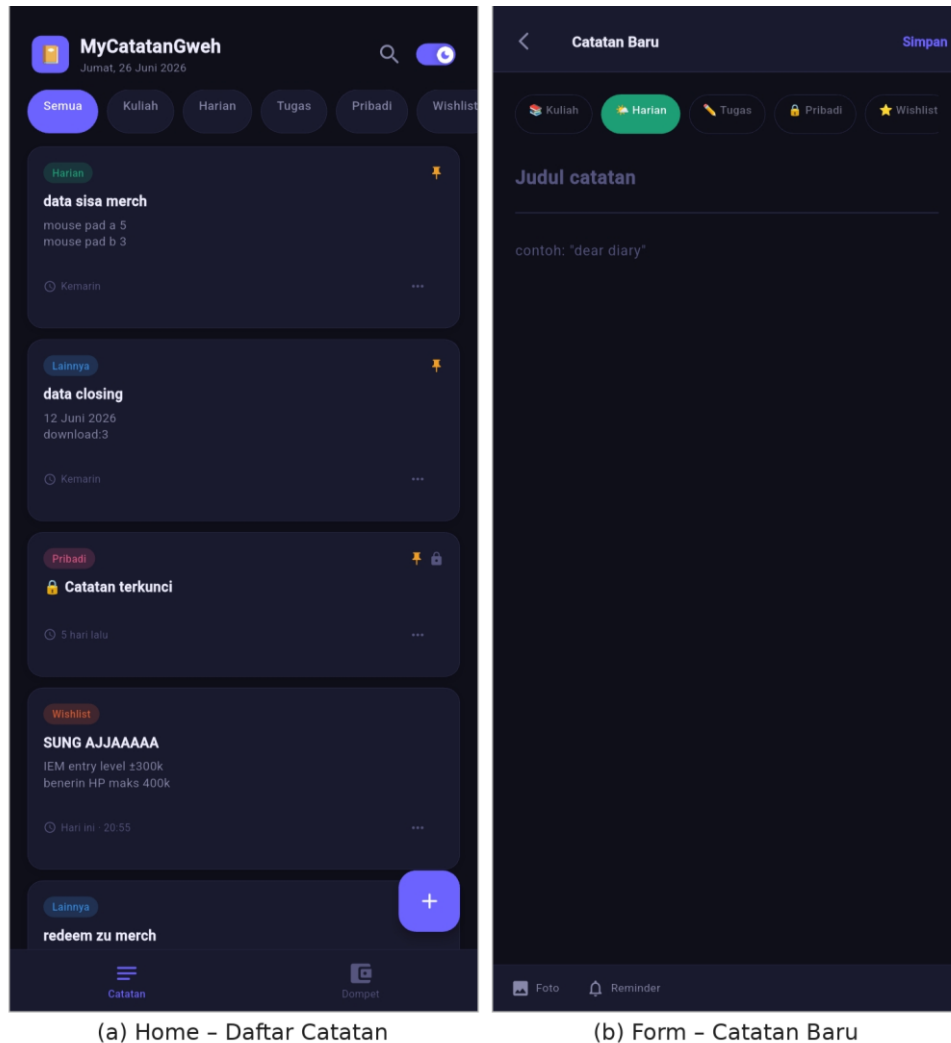


Gambar 4. Wireframe Modul Dompet

3.5 High-fidelity Design

Gambar 5 menampilkan *high-fidelity design* modul Catatan yang dikembangkan dari *wireframe* pada Gambar 3 dan selanjutnya diimplementasikan menjadi prototipe fungsional. Pada (a) halaman Home, aplikasi menggunakan tema gelap (dark theme) dengan opsi toggle ke tema terang, filter kategori (Semua, Kuliah, Harian, Tugas, Pribadi, Wishlist), serta kartu catatan berlabel kategori

berwarna dan indikator pin/kunci untuk catatan penting atau pribadi. Fitur kategori dan penguncian catatan ini secara langsung menjawab keluhan kekurangan fitur pada aplikasi Notes konvensional yang disampaikan beberapa responden. Pada (b) form Catatan Baru, tersedia tag kategori, kolom judul dan isi, serta tombol Foto dan Reminder pada toolbar bawah yang masing-masing menjawab permintaan fitur unggah foto dan pengingat pada Tabel 1.



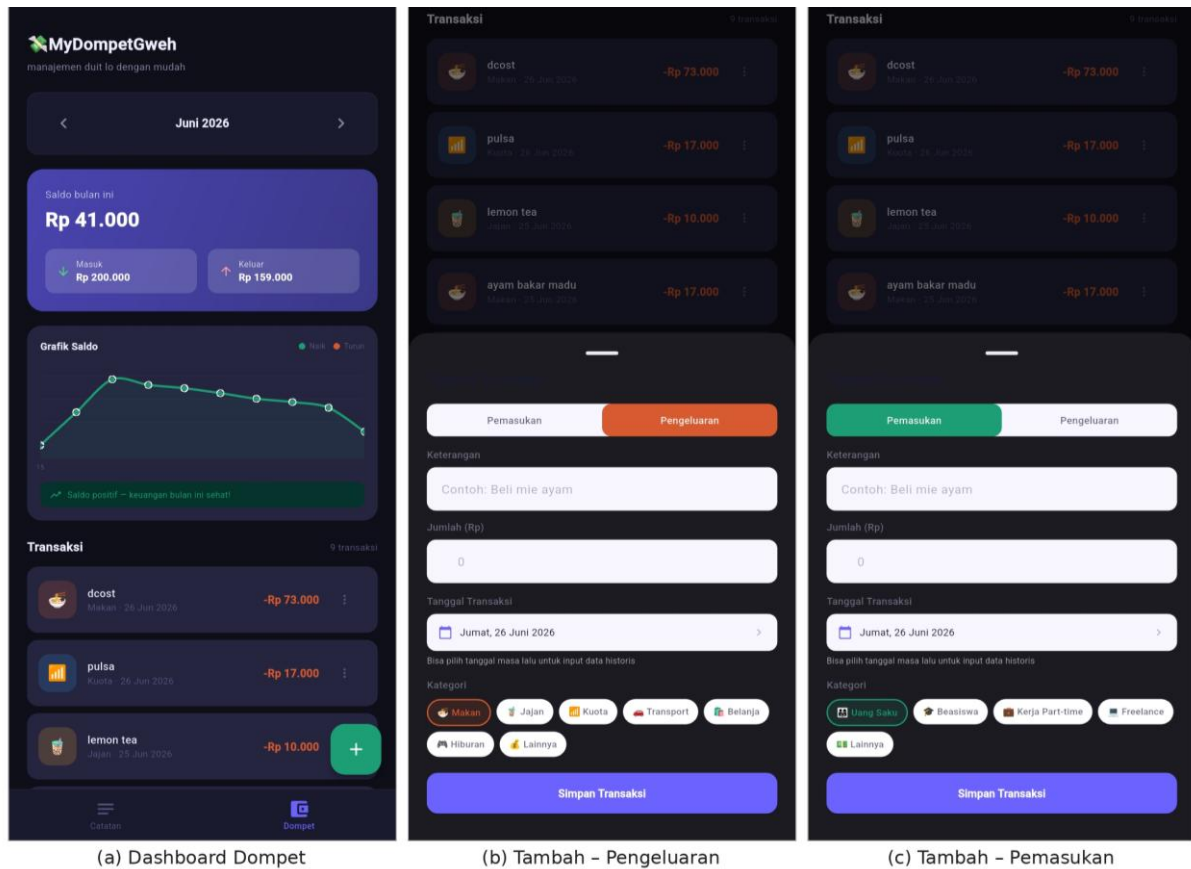
(a) Home – Daftar Catatan

(b) Form – Catatan Baru

Gambar 5. *High-fidelity Design* Modul Catatan

Gambar 6 menampilkan *high-fidelity design* modul Dompot yang dikembangkan dari *wireframe* pada Gambar 4. Pada (a) Dashboard, ditampilkan saldo bulan berjalan beserta ringkasan pemasukan (Masuk) dan pengeluaran (Keluar), grafik tren saldo harian, serta daftar transaksi terbaru menjawab permintaan fitur statistik dan laporan keuangan pada Tabel 1. Pada (b) dan (c), bottom sheet Tambah Transaksi menyediakan toggle Pemasukan/Pengeluaran dengan kategori yang

disesuaikan untuk masing-masing jenis transaksi: kategori pengeluaran (Makan, Jajan, Kuota, Transport, Belanja, Hiburan, Lainnya) dan kategori pemasukan yang relevan dengan profil mahasiswa (Uang Saku, Beasiswa, Kerja Part-time, *Freelance*, Lainnya), beserta opsi pemilihan tanggal historis untuk mengantisipasi pencatatan yang tertunda sebuah respons langsung terhadap kendala “lupa mencatat” yang paling banyak disebutkan responden pada Tabel 1.



Gambar 6. High-fidelity Design Modul Dompet

3.6 Prototyping

Pada tahap prototype, hasil *high-fidelity design* pada Gambar 5 dan Gambar 6 diimplementasikan langsung sebagai aplikasi “My Catatan Gweh” dalam bentuk paket Android (APK) fungsional menggunakan framework Flutter dengan target arsitektur arm64-v8a. Pendekatan ini melampaui prototipe interaktif statis berbasis Figma yang umum dihasilkan pada penelitian sejenis [7],[10], karena validasi rancangan dapat dilakukan melalui interaksi langsung terhadap aplikasi yang berjalan, termasuk penyimpanan data transaksi dan catatan secara nyata, pembaruan saldo dan grafik secara otomatis, serta navigasi antar-modul yang responsif. Sebagai bentuk evaluasi pada tahap test, dilakukan penelusuran kebutuhan (requirement traceability) yang memverifikasi bahwa seluruh kebutuhan utama pada Tabel 1 penggabungan fungsi, kesederhanaan tampilan, fitur pengingat, statistik keuangan, dan privasi catatan telah terakomodasi oleh keputusan desain pada Gambar 5 dan 6, sebagaimana dipaparkan pada bagian 3.5. Pengujian usability empiris formal seperti *System Usability Scale* (SUS) terhadap pengguna sasaran belum dilakukan dalam lingkup penelitian ini dan

disarankan sebagai siklus test lanjutan pada penelitian berikutnya.

4. Kesimpulan

Penelitian ini merancang dan mendokumentasikan UI/UX aplikasi “My Catatan Gweh” melalui kerangka *Design Thinking*, berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh secara kualitatif melalui wawancara terhadap sembilan responden pada tahap *empathize*. Hasil wawancara menunjukkan preferensi kuat terhadap penggabungan fungsi pencatatan aktivitas dan manajemen keuangan dalam satu aplikasi guna mengurangi beban kognitif akibat perpindahan aplikasi, tampilan yang sederhana dan minim iklan, serta fitur pengingat dan statistik keuangan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut dirumuskan pada tahap *define* dan *ideate* menjadi struktur navigasi bottom-tab dua modul (Catatan dan Dompet), filter berbasis kategori, kartu catatan dengan indikator privasi, serta formulir transaksi berbentuk bottom sheet dengan kategori yang disesuaikan untuk pemasukan maupun pengeluaran mahasiswa, yang kemudian diwujudkan pada tahap prototype melalui *wireframe*, *high-fidelity design*, dan prototipe

fungsional berbasis Flutter melampaui sebatas mockup statis yang umum dihasilkan pada penelitian sejenis. Evaluasi pada tahap test dilakukan melalui penelusuran kebutuhan (requirement traceability) terhadap Tabel 1; pengujian usability empiris formal seperti *System Usability Scale* (SUS) terhadap pengguna sasaran disarankan sebagai siklus test lanjutan, bersama dengan eksplorasi penambahan fitur integrasi e-wallet atau m-banking yang diharapkan oleh sebagian responden.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pengampu mata kuliah *Design UI/UX*, serta kepada seluruh responden wawancara yang telah berkontribusi dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] R. Syafrizal, A. Ferdiansyah, and T. Ahadi, "Transformasi Digital UMKM: Perancangan UI/UX Berbasis Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online 'BANGMAR'," *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, vol. 4, no. 4, pp. 12803–12812, Jan. 2026.
- [2] R. Syafrizal, J. A. S. Pulungan, and P. Yanti, "Perancangan UI/UX Website Pemesanan untuk Meningkatkan User Experience dalam Studi Kasus Rice Bowl by: Burin," *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, vol. 4, no. 2, pp. 6754–6765, Jul. 2025.
- [3] D. I. Luhsasi, "Pengelolaan Keuangan: Literasi Keuangan dan Gaya Hidup Mahasiswa," *Ecodunamika*, vol. 4, no. 1, Aug. 2021.
- [4] B. Suranto, "Perancangan UI/UX Berbasis Android untuk Manajemen Keuangan Pribadi dengan Metode *Design Thinking*," *AUTOMATA*, vol. 4, no. 2, 2023.
- [5] E. Trivaika and M. A. Senubekti, "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android," *Nuansa Informatika*, vol. 16, no. 1, pp. 33–40, 2022.
- [6] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [7] M. T. Putra and A. Voutama, "Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Online Berbasis Mobile Menggunakan Software Figma," *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana*, vol. 12, no. 4, pp. 973–980, 2024.
- [8] A. Rachman, Y. A. D. Saputra, M. Hafidz, Z. A. I. Sugiman, and Y. Sahria, "Perancangan UI/UX Aplikasi Integrasi Teknologi Finansial 'FIHUB' Menggunakan Metode User-Centered *Design*," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, Jan. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3884.
- [9] I. A. Maosul, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pencarian Pekerjaan Didamel.id Menggunakan Metode *Design Thinking*," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, Apr. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4159.
- [10] R. Kurniawan and M. Budi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [11] J. Nielsen, "Why You Only Need to Test with 5 Users," Nielsen Norman Group, Mar. 19, 2000. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>.