

Perancangan *User Interface* Aplikasi Penjualan Buket Berbasis *Mobile* (Studi Kasus: Berkahbouquet_26)

Ardina Ariani¹, Iin Seprina^{2*}, Naretha Kawadha Pasemah Gumay³, Willy⁴

¹ Sistem Informasi, ³ Komputerisasi Akuntansi, ^{2,4} Manajemen Informatika, Ilmu Komputer,
Universitas Sriwijaya

e-mail: ¹ ardinaariani@unsri.ac.id, ² iinseprina@unsri.ac.id, ³ narethakawadha@unsri.ac.id,
⁴ willy@unsri.ac.id

*Corresponding Author

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong transformasi digital di berbagai bidang, termasuk dalam industri kreatif seperti penjualan buket. Kebutuhan akan informasi yang cepat menjadi semakin penting terutama saat keperluan mendesak. Dimana pelanggan ingin mencari referensi buket secara cepat dengan cara melihat secara jelas bagaimana bentuk, warna, model buket yang dibutuhkan. Saat ini maraknya penjualan buket dilakukan dengan menggunakan media sosial seperti Instagram. Instagram dapat menampilkan berbagai macam referensi buket, namun dari sudut pandang pelanggan, Instagram menampilkan katalog produk yang bercampur-campur, seperti kurang tersusun, seperti kita tahu sendiri di dalam Instagram ada postingan bentuk foto dan juga video reel, terkadang penjual buket tidak memperhatikan kerapian dalam memposting produk, sehingga produk buket yang ditampilkan secara acak dan bercampur, misalnya postingan buket bunga atau buket snack, ini menyebabkan pelanggan kesulitan melihat informasi produk buket secara jelas misalnya nama buket, harga dan stok produk buketnya juga tidak terlihat, kecuali pelanggan harus menanyakan kepada admin penjual melalui wa admin. Karena permasalahan inilah yang menjadi dasar untuk peneliti untuk mengembangkan perancangan *user interface* (UI) aplikasi penjualan buket berbasis mobile.

Kata Kunci: Aplikasi, Buket, UI, *Mobile*, *User*.

Abstract

The rapid advancement of information technology has driven digital transformation across various sectors, including creative industries such as bouquet sales. The need for quick access to information has become increasingly important, especially in urgent situations. Customers often seek bouquet references quickly by viewing clear displays of the bouquet's shape, color, and model. Currently, bouquet sales are widely conducted through social media platforms like Instagram. While Instagram can showcase various bouquet references, from the customer's perspective, the product catalog appears disorganized and cluttered. As we know, Instagram posts include both photos and video reels, and sometimes bouquet sellers do not prioritize neatness in their product posts. As a result, bouquet products are displayed randomly and mixed up—for example, posts of flower bouquets alongside snack bouquets. This makes it difficult for customers to see clear product information, such as the bouquet's name, price, and stock availability, unless they inquire directly with the seller's admin via WhatsApp. Due to this issue, the researcher aims to develop a user interface (UI) design for a mobile-based bouquet sales application.

Keywords: Application, Bouquet, UI, *Mobile*, *User*.

1. INTRODUCTION

Di era digital saat ini, adopsi teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan daya saing usaha, terutama bagi pelaku usaha kecil dan menengah (UKM). Kemajuan teknologi saat ini memberikan manfaat besar bagi kita dalam memperoleh informasi yang akurat, cepat, dan tepat [1]. Industri kreatif, termasuk usaha pembuatan dan penjualan buket, terus berkembang seiring meningkatnya minat masyarakat terhadap produk personalisasi, seperti buket bunga, makanan, atau hadiah lainnya[2]. Buket saat ini menjadi tren di berbagai kalangan dari anak kecil sampai dewasa di banyak momen, misalnya ulang tahun, momen kelulusan sidang, yudisium dan wisuda. Buket biasanya diberikan kepada seseorang sebagai bentuk penghargaan atau sebagai ungkapan simpati kepada penerimanya [3]. Kebutuhan yang terkadang secara tiba-tiba dan cepat hendaknya didukung dengan informasi dalam pencarian dan pemesanan buket yang lebih cepat dan mudah[4].

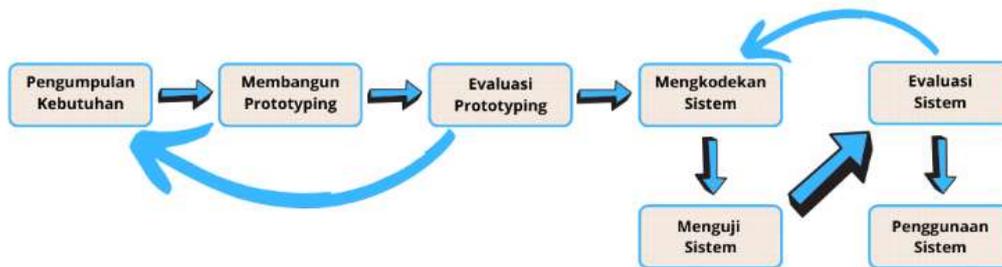
Berkahbouquet_26 adalah salah satu UKM di kota Palembang yang menjual dan menerima berbagai pesanan buket, seperti buket bunga *artificial*, buket uang, buket snack, dan juga menghias parcel. Media promosi saat ini dilakukan melalui sosial media *instagram* dan *facebook*. Pertanyaan dan pemesanan biasanya dilakukan secara *online* melalui *whatsapp* untuk mengetahui stok buket yang tersedia. Hal ini membuat kerepotan tersendiri bagi pelanggan ataupun admin penjual buket. Dari sisi pelanggan, pelanggan harus menanyakan informasi produk buket secara detail seperti harga dan stok buket yang tersedia kepada admin penjual buket, sedangkan dari sisi admin akan kewalahan menjawab satu per satu pertanyaan dari pelanggan. Hal ini menjadi tantangan dan keterbatasan dalam menjangkau pasar yang lebih luas, kesulitan dalam mengelola pesanan secara efisien, serta keterbatasan media promosi. Dari permasalahan tersebut, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan pemesanan buket di toko buket berkahbouquet_26. Aplikasi berbasis mobile menjadi salah satu solusi efektif karena dapat diakses dengan mudah, memiliki fleksibilitas tinggi, dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang personal[5]. Penggunaan aplikasi *mobile* dalam penjualan buket di berkahbouquet_26 memungkinkan pengelolaan katalog produk secara digital, integrasi sistem pemesanan dan pembayaran, serta pelacakan status pesanan secara *real-time*. Selain itu, aplikasi ini juga membuka peluang untuk menawarkan fitur-fitur tambahan, seperti personalisasi desain buket sesuai keinginan pelanggan. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga membantu menciptakan pengalaman pelanggan yang lebih baik. Dalam konteks persaingan bisnis yang semakin ketat, kehadiran aplikasi digital untuk penjualan buket dapat menjadi alat strategis bagi pelaku usaha untuk meningkatkan visibilitas dan memperluas jangkauan pasar[6]. Dalam membangun aplikasi penjualan buket secara *online* ini diperlukan suatu metode sehingga memperoleh gambaran awal tentang aplikasi yang akan dibangun [7].

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang prototipe aplikasi penjualan buket berbasis *mobile* yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut dan mendorong pertumbuhan usaha di era digital.

2. RESEARCH METHOD

2.1 Metode Prototyping

Prototyping adalah Metode *Prototype* adalah metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi langsung antara pengembang dan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi potensi ketidaksesuaian antara keduanya [8]. Metode *Prototype* menuntut pengembang perangkat lunak untuk membuat mockup berupa model aplikasi. Pendekatan ini sangat cocok digunakan ketika pengguna kesulitan menyampaikan informasi secara jelas mengenai kebutuhan yang sesuai dengan keinginannya. *Prototyping* dapat digunakan dalam pengembangan sistem baik skala kecil maupun besar, dengan tujuan memastikan proses pengembangan berjalan secara terstruktur, efektif, dan selesai tepat waktu. Keterlibatan penuh pengguna selama pembuatan prototipe memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, termasuk pemimpin proyek, pengguna, dan pengembang sistem [9].



Gambar 1. Metode *Prototyping*

Model sistem berbasis prototipe memungkinkan pengguna memahami setiap tahap dalam proses pengembangannya, sehingga sistem dapat berjalan dengan optimal. Metode ini diterapkan untuk memperoleh gambaran awal dari model aplikasi yang akan dikembangkan. Rancangan awal aplikasi berbentuk mockup, yang kemudian dievaluasi oleh pengguna. Setelah tahap evaluasi selesai, mockup tersebut digunakan sebagai referensi bagi pengembang perangkat lunak dalam merancang aplikasi lebih lanjut [10].

2.2 UI/UX

Salah satu aspek penting dalam pembuatan aplikasi adalah antarmuka (*interface*), karena desain antarmuka yang baik akan sangat memengaruhi kemudahan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi tersebut [11]. *User Interface* (UI) adalah desain antarmuka dalam sebuah sistem berfokus pada tampilan yang diakses oleh pengguna saat menggunakan aplikasi. Desain ini mencakup struktur yang estetik, mudah dipahami oleh pengguna, dan dapat diproses oleh sistem, dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna serta memastikan kinerja yang optimal [12].

Pengalaman pengguna terbentuk melalui rangkaian interaksi menyeluruh dengan berbagai elemen perusahaan, mulai dari antarmuka produk hingga layanan pelanggan [13]. *User Experience* (UX) adalah desain yang dirancang untuk menciptakan kesan dan pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sebuah situs *web* [14]. Pengalaman pengguna yang dirancang dengan baik menjadi faktor kunci dalam membangun kepuasan konsumen berkelanjutan, mengurangi perpindahan ke kompetitor,

serta menciptakan keunggulan kompetitif bisnis[17]. Desain UX yang bagus membuat pengguna lebih aktif menggunakan produk, tetap setia, dan membantu bisnis berkembang[25].

Desain UX yang baik pada sebuah *website* dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan nyaman bagi pengguna selama penggunaan [18]. Pembangunan aplikasi penjualan buket berbasis mobile menggunakan *software* Figma untuk membuat desain antar muka

3. RESULTS AND ANALYSIS

Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini [24]:

1. Identifikasi Masalah

Tahap awal penelitian dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan. Tujuannya adalah memahami kendala yang ada serta mengevaluasi kelemahannya. Hasil dari tahap ini akan menjadi dasar untuk analisis lebih lanjut dan pengembangan sistem guna menghasilkan solusi yang efektif terhadap permasalahan yang diteliti.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti mempelajari berbagai teori yang relevan dengan metode yang akan digunakan. Referensi diperoleh dari sumber-sumber seperti buku, jurnal, dan internet untuk memperkuat landasan keilmuan. Studi ini bertujuan agar penelitian memiliki dasar yang kuat dan sesuai dengan pendekatan ilmiah dalam menyelesaikan permasalahan yang dibahas.

3. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi langsung di lokasi penelitian, yaitu berkahbouquet_26. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai bahan untuk mendukung analisis dan pengembangan sistem.

4. Analisis Sistem

Pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah yang ada untuk merancang sistem baru sebagai solusi. Proses ini mencakup identifikasi kebutuhan sistem, evaluasi kelemahan sistem saat ini, dan penyusunan strategi untuk mengatasi kendala yang ditemukan.

5. Perancangan Pemodelan Sistem

Berdasarkan hasil analisis, peneliti membuat desain sistem dalam bentuk pemodelan. Salah satu bentuk pemodelan yang digunakan adalah *use case* diagram, yang merepresentasikan fungsi dan alur interaksi pengguna dengan sistem.

6. Perancangan *Prototype* Sistem

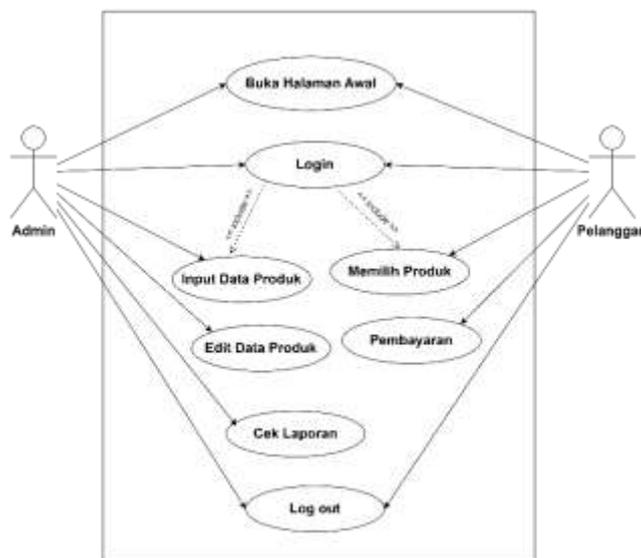
Pada tahap ini, peneliti merancang tampilan sistem dalam bentuk visual, menciptakan *prototype* antarmuka sesuai kebutuhan dan preferensi pengguna. *Prototype* ini berfungsi sebagai gambaran awal sistem sebelum tahap pengembangan lebih lanjut.

3.1 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah "bahasa" standar yang digunakan dalam industri untuk memvisualisasikan, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML pertama kali diperkenalkan oleh *Object Management Group (OMG)*, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar pemrograman berorientasi objek (OOP) sejak tahun 1980-an. Saat ini, UML telah

menjadi alat yang umum digunakan oleh praktisi OOP dan menjadi dasar untuk perangkat desain berorientasi objek yang dikembangkan oleh IBM [19].

Use case dalam UML merupakan tahap awal yang berperan sebagai artefak utama dalam menentukan keberhasilan proses pengembangan perangkat lunak. [20]. *Use case* diagram menunjukkan interaksi antara sistem dan aktor. Diagram ini juga digunakan untuk menggambarkan jenis interaksi yang terjadi antara pengguna sistem dan sistem itu sendiri [21]. *Use case* diagram mencakup aktor, *use case*, dan hubungan di antara keduanya. Diagram ini digunakan untuk memodelkan perilaku sistem yang akan dikembangkan. *Use case* diagram berfungsi untuk mengidentifikasi berbagai fungsi yang terdapat dalam sistem serta menentukan siapa saja yang memiliki hak untuk mengakses fungsi-fungsi tersebut [22].



Gambar 2. Diagram *Use Case*

Use Case Diagram yang ditampilkan pada Gambar 2 menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem dalam aplikasi *mobile* yang dirancang untuk penjualan buket secara online. Diagram ini terdiri dari dua aktor utama yang memiliki peran dan fungsi berbeda dalam sistem, yaitu Admin dan Pengguna/Konsumen.

Aktor Admin memiliki akses untuk mengelola produk buket yang dijual dalam aplikasi. Admin dapat melakukan beberapa aktivitas utama, seperti menambahkan data buket baru (input data produk), mengedit informasi buket yang sudah ada (edit data produk), serta melihat laporan penjualan dan aktivitas dalam sistem (cek laporan). Selain itu, admin juga memiliki akses untuk masuk ke dalam sistem melalui login serta keluar dari sistem menggunakan fitur *log out*.

Aktor Pengguna/Konsumen adalah pelanggan yang ingin membeli buket melalui aplikasi ini. Pengguna dapat mengakses aplikasi melalui buka halaman awal, kemudian melakukan login sebelum dapat memilih buket yang tersedia. Dalam proses pembelian, pengguna akan melalui tahapan memilih produk buket, yang kemudian dilanjutkan dengan proses pembayaran. Pada diagram ini, terdapat hubungan <<include>> antara

login dengan memilih produk buket dan pembayaran, yang menunjukkan bahwa pengguna harus melakukan login terlebih dahulu sebelum dapat berinteraksi dengan fitur-fitur utama aplikasi.

Selain itu, terdapat hubungan <<extends>> antara buka halaman awal dan *login*, yang menandakan bahwa proses login merupakan bagian opsional ketika pengguna pertama kali mengakses aplikasi. Setelah semua proses transaksi selesai, pengguna dapat keluar dari sistem melalui fitur log out.

Dengan adanya *Use Case Diagram* ini, dapat dipahami bagaimana sistem penjualan buket secara online dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih efisien dan terstruktur. Diagram ini juga membantu dalam mengembangkan fitur-fitur utama yang diperlukan dalam aplikasi mobile agar sesuai dengan kebutuhan pelanggan dan admin, serta memastikan bahwa setiap tahapan dalam proses pembelian berjalan dengan baik[23].

3.2 Desain Tampilan Aplikasi



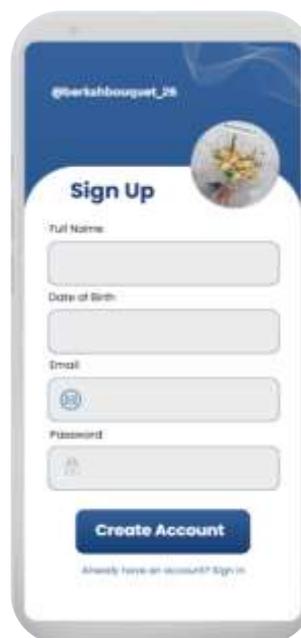
Gambar 3. Desain Halaman Awal Aplikasi

Desain halaman awal aplikasi berisi informasi media promosi penjualan buket pada *berkahbouquet_26* yang menampilkan nama Instagram dan logo *berkahbouquet_26*. Desain halaman ini dan juga secara keseluruhan aplikasi ini menggunakan perpaduan warna biru dan putih, dimana warna biru dan putih merupakan warna favorit dari *owner* *berkahbouquet_26*. Logo yang ditampilkan pada halaman awal aplikasi merupakan logo terbaru dari *berkahbouquet_26*.



Gambar 4. Desain Halaman *Sign-in*

Desain halaman *sign-in* merupakan desain halaman untuk *sign-in* pelanggan jika telah memiliki akun. Namun jika belum memiliki akun, pelanggan dapat menekan tombol *sign-up* untuk melakukan pendaftaran akun baru.



Gambar 5. Desain Halaman *Sign Up*

Desain halaman sign up dapat dilihat pada Gambar 5, halaman sign up merupakan halaman yang digunakan untuk membuat akun (*sign up*) dan melakukan *sign in* bagi pelanggan yang telah membuat akun.



Gambar 6. Desain Halaman Kategori *Flower Bouquet*

Desain halaman kategori *flower bouquet* dapat dilihat pada Gambar 6, halaman ini digunakan oleh pelanggan untuk memilih kategori produk yang dapat dipilih dengan mengklik tombol kategori di sebelah kiri halaman. Kategori produk terdiri atas 3 (tiga) kategori yaitu *flower bouquet*, *snack bouquet* dan *money bouquet*.



Gambar 7. Desain Halaman Produk *Flower Bouquet*

Desain halaman produk *flower bouquet* merupakan desain halaman yang digunakan untuk menampilkan lebih banyak produk untuk kategori *flower bouquet*. Nama dan harga produk *flower bouquet* ditampilkan di setiap bagian bawah foto produk. Pelanggan dapat melihat detail foto produk *flower bouquet* dengan mengklik foto *flower bouquet* yang dipilih.



Gambar 8. Desain Halaman Kategori *Snack Bouquet*

Desain halaman kategori *snack bouquet* dapat dilihat pada Gambar 8, halaman ini digunakan oleh pelanggan untuk memilih kategori produk yang dapat dipilih dengan mengklik tombol kategori di sebelah kiri halaman. Tombol kategori produk yang dipilih akan menampilkan gambaran tombol yang membesar, sehingga memberikan informasi kategori produk mana yang sedang dipilih untuk ditampilkan. Pada tampilan ini menunjukkan gambaran ketika pelanggan memilih kategori *snack bouquet* sehingga ditampilkan produk *snack bouquet*.



Gambar 9. Desain Halaman Produk *Snack Bouquet*

Desain halaman produk *snack bouquet* merupakan desain halaman yang digunakan untuk menampilkan lebih banyak produk untuk kategori *snack bouquet*. Harga produk *snack bouquet* ditampilkan di setiap bagian bawah foto produk. Pelanggan dapat melihat detail foto produk *snack bouquet* dengan mengklik foto *snack bouquet* yang dipilih.



Gambar 10. Desain Halaman Kategori *Money Bouquet*

Desain halaman kategori *money bouquet* dapat dilihat pada Gambar 10, halaman ini digunakan oleh pelanggan untuk memilih kategori produk yang dapat dipilih dengan mengklik tombol kategori di sebelah kiri halaman. Tombol kategori produk yang dipilih akan menampilkan gambaran tombol yang membesar, sehingga memberikan informasi kategori produk mana yang sedang dipilih untuk ditampilkan. Pada tampilan ini menunjukkan gambaran ketika pelanggan memilih kategori *money bouquet* sehingga ditampilkan produk *money bouquet*.



Gambar 11. Desain Halaman Produk *Money Bouquet*

Desain halaman produk *money bouquet* merupakan desain halaman yang digunakan untuk menampilkan lebih banyak produk untuk kategori *money bouquet*. Nama dan harga produk *money bouquet* ditampilkan di setiap bagian bawah foto produk. Pelanggan dapat melihat detail foto produk *money bouquet* dengan mengklik foto *money bouquet* yang dipilih.



Gambar 12. Desain Halaman Pilih *Product*

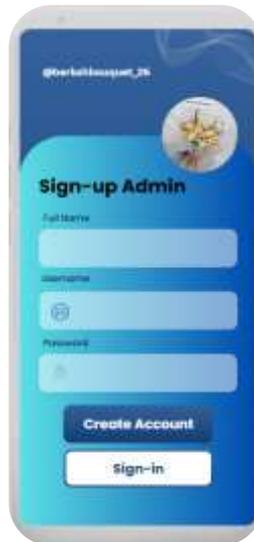
Desain halaman pilih produk adalah desain halaman yang menunjukkan detail foto buket yang telah dipilih pada halaman sebelumnya. Pada halaman ini, pelanggan dapat melihat detail keterangan produk, memasukkan produk ke keranjang belanja dengan menekan tombol *order now*.



Gambar 13. Desain Halaman *Sign-in Admin*

Desain halaman *Sign-in admin* merupakan desain halaman yang digunakan untuk admin masuk ke dalam aplikasi dengan menyetikkan *username* dan *password*, dan jika

belum memiliki akun maka dapat melakukan pendaftaran akun dengan menekan tombol *sign-up*.



Gambar 14. Desain Halaman *Sign-up Admin*

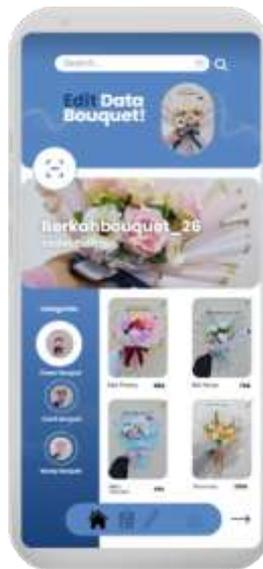
Desain halaman *Sign-up admin* merupakan desain halaman yang digunakan untuk admin mendaftarkan akun admin dengan mengisi nama lengkap, username dan password, terdapat tombol *create account* untuk mendaftarkan akun dan tombol *sign-in* untuk kembali ke halaman *sign-in* (Gambar 13).



Gambar 15. Desain Halaman *Entry Product*

Desain halaman *Entry Product* adalah desain halaman yang digunakan oleh admin untuk menambahkan produk buket, pada halaman ini kita dapat memilih kategori antara lain: *flower bouquet*, *snack bouquet* dan *money bouquet*. Admin dapat menambahkan nama, harga, jumlah stok, deskripsi, dan foto buketnya. Foto buket dapat ditambahkan sampai

dengan 3 (tiga) foto, dengan cara menekan tombol *upload* pada desain tombolnya terdapat titik tiga di dalamnya sehingga foto buket akan secara otomatis tampil di halaman *entry product*, lalu admin dapat meng-klik tombol *save* jika semua data buket telah ditambahkan.



Gambar 16. Desain Halaman *Edit Product*

Desain halaman *Edit Product* merupakan desain halaman yang digunakan untuk meng-edit data produk, dimana ketika admin mengklik *icon* pensil pada menu bar yang ada di bagian bawah tampilan halaman, maka akan muncul tanda pensil di bagian atas kanan di setiap gambar buket, jika *icon* pensil tersebut ditekan maka akan tampil halaman *edit* seperti pada Gambar 17.



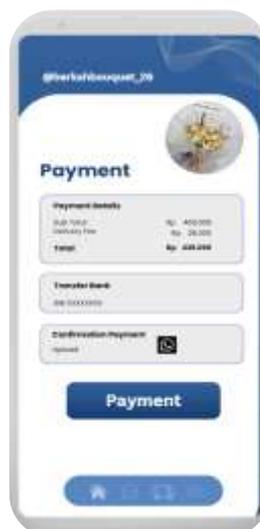
Gambar 17. Desain Halaman *Edit Product*

Desain halaman *Edit Product* mirip dengan halaman *Entry Product* yaitu digunakan oleh admin untuk memperbaiki data produk buket antara lain nama, harga, jumlah stok, deskripsi, dan mengganti foto buket.



Gambar 18. Desain Halaman *Order*

Desain halaman *Order* ini menampilkan konfirmasi produk buket yang telah dipilih pelanggan, jika produk yang akan dibeli sudah sesuai, pelanggan dapat menekan tombol payment untuk melanjutkan proses pembayaran.



Gambar 19. Desain Halaman *Payment*

Desain halaman *payment* merupakan desain halaman yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran produk buket yang telah dipilih oleh pelanggan. Pada halaman *payment* ini ditampilkan harga buket dan total yang harus dibayarkan pelanggan dan nomor rekening pembayaran. Selain bukti transfer pembayaran dapat di-*upload* di

aplikasi, pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran yang dilakukan dengan menekan *icon whatsapp* yang tercantum, sehingga akan terhubung ke *whatsapp* admin.

4. CONCLUSION

Perancangan aplikasi penjualan buket berbasis mobile ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memilih dan membeli buket secara praktis serta membantu admin dalam mengelola data produk dan transaksi. Dengan adanya aplikasi ini, proses penjualan dapat dilakukan lebih efisien tanpa harus bergantung pada transaksi konvensional.

Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam berbelanja buket dengan menyediakan antarmuka yang intuitif dan sistem yang terstruktur. Selain itu, penggunaan teknologi mobile memungkinkan akses yang lebih fleksibel kapan saja dan di mana saja.

Ke depannya, aplikasi ini masih dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur tambahan, seperti sistem pemesanan pre-order, pelacakan pesanan, serta integrasi dengan layanan pengiriman dan pembayaran digital yang lebih luas. Dengan pengembangan yang berkelanjutan, diharapkan aplikasi ini dapat semakin meningkatkan kepuasan pelanggan serta efektivitas operasional bagi penjual buket.

REFERENCES

- [1] Ismiyati, S., Syafruddin, S., Nurwahidah, S., & Ayu, I. W. (2024). Pemanfaatan teknologi dan informasi untuk peningkatan kinerja penjualan pada UMKM Yeya Food & Beverages Sumbawa Besar. *Jurnal Riset Kajian Teknologi dan Lingkungan*, Volume 7 Issue 1 Juni 2024.
- [2] L. Arni, U. Jafri, and T. Ismail, "Kontrol budaya, kapabilitas dan kinerja: Evaluasi dari industri kreatif berskala mikro di wilayah Manggarai Raya," *Niara: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, vol. 17, no. 2, pp. 2024, doi: 10.31849/niara.v17i2.22377.
- [3] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, "Perancangan UI/UX pada aplikasi pemesanan buket menggunakan metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung)," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, pp. 179–184, 2022.
- [4] Koentjoro, E. Y., Oktaviani, O., & Maulana, Y. M. (2024). Analisis kebutuhan sistem website company profile pusat penelitian dan pengabdian kepada masyarakat universitas dinamika. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.33884/jif.v12i01.8267>
- [5] A. Candra, P. Sukmasetya, and P. Hendradi, "Perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile menggunakan metode design thinking study kasus SISFO SKPI UNIMMA," *TeIka*, vol. 13, no. 1, May 2023. doi: 10.36342/teika.v13i01.3069.
- [6] P. W. Nofiani and M. C. Mursid, "Pentingnya perilaku organisasi dan strategi pemasaran dalam menghadapi persaingan bisnis di era digital," *Jurnal Logistik Bisnis*, vol. 11, no. 2, pp. 71, Nov. 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.poltekpos.ac.id/index.php/logistik/index>

- [7] N. Azizah, A. Sani, A. Rezki, F. Raihan, and I. Georginayuni, "Perancangan prototype interface atau UI pada layanan penjualan berbasis mobile menggunakan aplikasi Figma," *JBPM: Jurnal Bidang Penelitian Multimedia*, pp. 1–6, 2022.
- [8] M. Sidiq and T. Rohayati, "Perancangan aplikasi penjualan berbasis web dengan metode prototyping pada UMKM Sinar Terang Desa Pusakasari Kecamatan Cipaku," *INFOTECH Journal*, pp. 76–83, 2023.
- [9] N. K. Gumay *et al.*, "Implementasi Agile dalam perancangan aplikasi akademik Learning Management System (LMS) Institut Teknologi Kalimantan berbasis website apps," *JSI: Jurnal Sistem Informasi*, pp. 3384–3398, 2023.
- [10] T. Pricillia and Z. Zulfachmi, "Perbandingan metode pengembangan perangkat lunak (Waterfall, Prototype, RAD)," *Jurnal Bangkit Indonesia*, vol. 10, no. 1, pp. [halaman jika tersedia], Mar. 2021, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.
- [11] W. Wibawanto and R. Nugrahani, "Desain antarmuka (user interface) pada game edukasi," *Imajinasi: Jurnal Seni*, vol. 12, no. 2, 2018. doi: 10.15294/imajinasi.v12i2.17472.
- [12] M. G. Hartadi, I. W. Swandi, and I. W. Mudra, "Warna dan prinsip desain user interface (UI) dalam aplikasi seluler 'Bukaloka'," *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, vol. 5, no. 1, Apr. 2020. doi: 10.25105/jdd.v5i1.6865.
- [13] Nielsen, J., & Norman, D. (2020). *The Definition of User Experience (UX)*. *Journal of Usability Studies*, 15(3), 123-145. DOI: 10.1234/jus.2020.1234
- [14] Abdul Ghani, M. S. A., & Wan Shamsuddin, S. N. (2020). Definitions and concepts of user experience (UX): A literature review. *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, 8*(1), <https://doi.org/10.47252/teniat.v8i1.292>
- [15] Hendri, D. Meisak, and S. R. Agustini, "Penerapan metode prototype pada perancangan sistem informasi penjualan Mediatama Solusindo Jambi," *Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, pp. 1–11, 2022.
- [16] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- [17] Forlizzi, J., & Battarbee, K. (2004). Understanding experience in interactive systems. *DIS '04 Proceedings*, 261–268. <https://doi.org/10.1145/1013115.1013152>
- [18] Wiryawan, M. B. (2011). User experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. *Humaniora*, 2(2), <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>
- [19] T. A. Rospricilia and M. N. P. Ma'ady, "Pemodelan Integration Use Case (IUC): Perancangan use case diagram (UML) untuk sistem-sistem yang terintegrasi," *INTEGER: Journal of Information Technology*, vol. 9, no. 2, pp. 165–172, Sep. 2024.
- [20] Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). Pemodelan UML untuk sistem informasi persewaan alat pesta. *Jurnal Fasikom*, Vol 11 No 2, <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673>
- [21] Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2023). Pemodelan sistem penerimaan anggota baru dengan Unified Modeling Language (UML) (Studi kasus: Programmer Association of Battuta). *Jurnal Minfo Polgan*, Vol 12 No 1, <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12870>

- [22] S. Ramdany, "Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web," *Journal of Industrial and Engineering System*, vol. 5, no. 1, Jun. 2024. doi: 10.31599/2e9afp31.
- [23] J. Jusin, I. Tanaka, and W. Armando, "Analisa dan perancangan aplikasi mobile sistem informasi pemesanan makanan," *Journal Information System Development (ISD)*, vol. 5, no. 1, 2020.
- [24] [1] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, "Sistem informasi penyewaan rumah kontrakan berbasis web dengan menggunakan metode prototype," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, no. 1, 2020. doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.
- [25] [1] M. H. Santoso, "Pengembangan aplikasi mobile yang user-friendly: Strategi desain UX," *Literacy Notes*, vol. 1, no. 1, Nov. 2023.