

## **PENERAPAN METODE PROTOTYPING DALAM PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) WEBSITE REGISTRASI ONLINE PENDAKI**

### ***APPLICATION OF THE PROTOTYPING METHOD IN DESIGNING THE USER INTERFACE (UI) OF AN ONLINE HIKER REGISTRATION WEBSITE***

**Mugie Mranani<sup>1</sup>, Yohana Tri Widayati<sup>2</sup>, Satrio Agung Prakoso<sup>3</sup>**

Universitas AKI Semarang<sup>123</sup>

223210028@student.unaki.ac.id<sup>1</sup>

#### **ABSTRACT**

*The need for a fast, efficient, and easily accessible service system encourages the tourism sector to adopt a digital approach, including in the mountain climbing registration process. This research aims to design the user interface (UI) of the online registration system for Mount Sindoro climbers through Basecamp Ngoro Arum using the Prototyping method. This method was chosen because it is iterative and user-oriented, allowing for continuous design improvements based on user feedback. The research approach used is descriptive qualitative, with data collection techniques through observation, interviews, and literature study. The development process includes needs analysis, prototype design using Figma, evaluation, and design refinement. The results show that the Prototyping method is effective in producing UI designs that are responsive, intuitive, and meet user expectations. The developed prototype improves registration efficiency while also enhancing the user experience in accessing services. This research is expected to serve as a reference for the development of UI/UX-based online registration systems.*

**Keywords:** *User Interface, Online Registration, Prototyping, UI/UX, Figma*

#### **ABSTRAK**

Kebutuhan akan sistem pelayanan yang cepat, efisien, dan mudah diakses mendorong sektor pariwisata untuk mengadopsi pendekatan digital, termasuk dalam proses registrasi pendakian gunung. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (User Interface/UI) sistem registrasi online pendaki Gunung Sindoro melalui Basecamp Ngoro Arum dengan metode Prototyping. Metode ini dipilih karena bersifat iteratif dan berorientasi pada pengguna, memungkinkan perbaikan desain secara berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan, perancangan prototipe menggunakan Figma, evaluasi, dan penyempurnaan desain. Hasil menunjukkan bahwa metode Prototyping efektif dalam menghasilkan desain UI yang responsif, intuitif, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna. Prototipe yang dikembangkan meningkatkan efisiensi registrasi sekaligus memperkuat pengalaman pengguna dalam mengakses layanan. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan sistem registrasi daring berbasis UI/UX.

**Kata Kunci:** Antarmuka Pengguna, Registrasi Online, Prototyping, UI/UX, Figma

#### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah mendorong berbagai sektor untuk beralih ke sistem berbasis daring guna meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan. Dalam konteks pendakian gunung, sistem registrasi pendaki yang sebelumnya dilakukan secara konvensional di basecamp mulai mengalami pergeseran menuju sistem registrasi daring berbasis website. Berdasarkan data dari Kementerian

Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2023), jumlah pendaki gunung di Indonesia mengalami peningkatan rata-rata sebesar 15% per tahun sejak 2018, dengan Gunung Sindoro sebagai salah satu destinasi yang menerima lebih dari 10.000 pendaki setiap tahunnya. Namun, sistem registrasi manual yang masih diterapkan di beberapa basecamp sering kali menghadapi permasalahan, seperti antrean panjang, kesalahan pencatatan data, serta

kesulitan dalam mengelola kapasitas pendaki. Oleh karena itu, pengembangan sistem registrasi online menjadi solusi yang diperlukan guna meningkatkan efisiensi serta pengalaman pengguna dalam proses pendaftaran.

Meskipun sistem registrasi daring telah banyak diterapkan, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX). Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa desain antarmuka yang kurang intuitif, navigasi yang kompleks, serta keterbatasan fitur interaktif dapat berdampak negatif terhadap pengalaman pengguna. Hidayah dan Yulia (2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa keterbatasan dalam penerapan metode desain iteratif merupakan faktor utama yang menyebabkan rendahnya efektivitas sistem registrasi daring. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Hudzaifah dan Maulana (2025) mengenai desain UI/UX pada platform Pet Care mengungkapkan bahwa metode Prototyping dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna hingga 40% dibandingkan dengan metode pengembangan konvensional. Namun, penelitian terkait penerapan metode ini dalam pengembangan sistem registrasi daring bagi pendaki gunung masih sangat terbatas.

Sejumlah studi lain turut mendukung efektivitas metode Prototyping dalam meningkatkan kualitas UI/UX pada berbagai sistem berbasis web. Cintaningtyas dan Roedavan (2025) dalam penelitiannya mengenai aplikasi Chronolizer Sirah Nabawiyah mengungkapkan bahwa pendekatan berbasis Prototyping memungkinkan perbaikan desain yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna melalui proses iteratif.

Sementara itu, Putro (2025) dalam kajiannya terhadap sistem manajemen absensi berbasis web menyatakan bahwa metode User-Centered Design yang melibatkan Prototyping mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem secara signifikan. Berdasarkan temuan-temuan ini, dapat disimpulkan bahwa metode Prototyping memiliki potensi besar dalam meningkatkan pengalaman pengguna dalam berbagai sistem berbasis web, termasuk sistem registrasi online bagi pendaki gunung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi desain UI/UX sistem registrasi online berbasis metode Prototyping pada Basecamp Ngoro Arum, Gunung Sindoro. Melalui pendekatan ini, diharapkan sistem yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih optimal, meningkatkan efisiensi proses pendaftaran, serta mengurangi potensi kesalahan pencatatan. Dari perspektif akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian mengenai penerapan metode Prototyping dalam desain UI/UX. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi pengelola basecamp dan pemangku kepentingan terkait dalam mengembangkan sistem registrasi daring yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan pendaki.

## **METODE**

### **Jenis dan Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang bersifat deskriptif untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan persepsi pengguna terhadap sistem registrasi online. Data diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara terstruktur dengan pengelola Basecamp Ngoro Arum sebagai data primer, serta didukung oleh data sekunder dari literatur

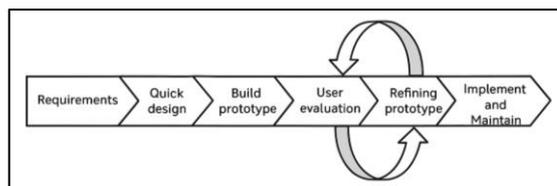
relevan terkait UI/UX, metode Prototyping, dan sistem registrasi daring. Kombinasi kedua sumber data ini memberikan landasan kuat dalam merancang antarmuka pengguna yang fungsional, relevan, dan sesuai dengan harapan pengguna.

### Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data: wawancara, observasi, dan studi literatur. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan pengelola Basecamp Ndoro Arum untuk menggali kebutuhan dan kendala dalam registrasi manual. Observasi langsung dilakukan untuk mencatat alur registrasi dan interaksi di lapangan. Studi literatur dilakukan dengan menelaah sumber-sumber akademik terkait desain UI/UX, metode Prototyping, dan sistem registrasi daring. Kombinasi ketiga teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif guna mendukung pengembangan sistem registrasi online yang efektif dan sesuai kebutuhan pengguna.

### Metode Penelitian Yang Diusulkan

Penelitian ini menggunakan metode prototyping dalam pengembangan antarmuka pengguna (UI) sistem registrasi online pendaki. Metode ini bersifat iteratif, di mana prototipe awal dikembangkan dan dievaluasi secara berulang bersama pengguna. Tujuannya adalah untuk menyesuaikan desain dengan kebutuhan nyata di lapangan. Pendekatan ini mempercepat proses desain, memungkinkan perbaikan berkelanjutan, serta meningkatkan komunikasi antara pengembang dan pengguna, sehingga menghasilkan sistem yang lebih fungsional dan mudah digunakan.



Gambar 1. Metode Prototype



Gambar 2. Use Case Diagram Website

Tabel 1. Aktor Pada Use Case Diagram

Aktor	Deskripsi
Pengelola	Pengguna sistem yang bertugas mengelola akun pendaki, mengelola data pendaftaran, konten, dan informasi pendakian. Memiliki hak akses penuh terhadap sistem.
User	Calon pendaki yang melakukan pendaftaran, mengelola akun pribadi, melakukan booking pendakian, dan mengakses informasi pendakian. Memiliki hak akses terbatas.

Tabel 2. Fitur Aktor Pengelola

Use Case	Deskripsi
Login	Aksi untuk masuk ke dalam sistem menggunakan akun pengelola yang telah

	terdaftar.
Logout	Aksi untuk keluar dari sistem setelah menyelesaikan aktivitas administrasi.
Mengelola Akun Pengguna	Kumpulan aksi untuk menambah, mengedit, dan menghapus akun pendaki dalam sistem.
Mengelola Status Pendaki	Kumpulan aksi untuk memantau, memperbaharui, serta mengelola status pendaftaran pendaki berdasarkan hasil verifikasi.
Melihat Daftar Aktual Pendaki	Aksi untuk menampilkan daftar terbaru pendaki yang telah melakukan pendaftaran.
Setujui atau Tolak Pendaftaran Pendakian	Aksi untuk memberikan keputusan persetujuan atau penolakan terhadap pendaftaran pendaki.
Melihat Riwayat Pemesanan User	Aksi untuk mengakses dan melihat histori pemesanan pendakian oleh pengguna.
Mengelola Testimoni	Aksi untuk menambah, memperbarui, atau menghapus testimoni dari pendaki.
Mengelola Konten & Blog	Kumpulan aksi untuk membuat, mengedit, dan menghapus konten artikel atau blog informasi pendakian.
Tambah atau Edit Galeri	Aksi untuk menambahkan atau memperbarui foto dalam galeri dokumentasi pendakian.
Tambah atau Edit Artikel	Aksi untuk membuat artikel baru atau mengedit artikel yang telah di publikasikan di website
Mengelola Informasi Pendakian	Aksi untuk memperbarui informasi penting terkait jalur, jadwal, dan ketentuan pendakian.
Mengakses Dashboard	Aksi untuk membuka halaman dashboard utama.

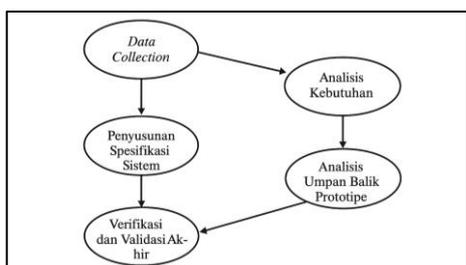
**Tabel 3. Fitur Aktor User**

Use Case	Deskripsi
Login	Aksi untuk masuk ke dalam sistem menggunakan kredensial akun pendaki.
Logout	Aksi untuk keluar dari sistem setelah menyelesaikan

	aktivitas pendaftaran atau pemesanan.
Membuat Akun	Aksi untuk melakukan pendaftaran akun baru dalam sistem registrasi online pendaki.
Mengelola Akun	Kumpulan aksi untuk memperbarui informasi pribadi pendaki di dalam sistem.
Melihat & Edit Profil	Aksi untuk mengakses dan memperbarui profil pengguna seperti nama, alamat, dan nomor telepon.
Melihat Riwayat Pemesanan	Aksi untuk menampilkan daftar riwayat pemesanan pendakian yang telah dilakukan.
Booking Pendakian	Aksi untuk melakukan pendaftaran atau pemesanan jalur pendakian secara daring.
Booking Online Pendakian	Aksi untuk melengkapi formulir pendaftaran dan memilih jalur pendakian melalui platform online.
Melihat Panduan Booking	Aksi untuk membaca panduan prosedur pendaftaran pendakian secara daring.
Melihat Testimoni	Aksi untuk melihat pengalaman dan ulasan yang diberikan oleh pendaki lain.
Melihat Konten & Blog	Aksi untuk membaca artikel, berita, dan informasi terkait pendakian dari website.
Melihat Halaman Tentang Kami	Aksi untuk mengakses informasi mengenai profil Basecamp Ngoro Arum dan latar belakangnya.

### Pengolahan Data (Teknik Analisis)

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis deskriptif. Teknik ini digunakan untuk menginterpretasikan data dari wawancara, observasi, dan studi literatur, yang kemudian mendukung perancangan dan evaluasi prototipe antarmuka pengguna (UI) sistem registrasi online pendaki.



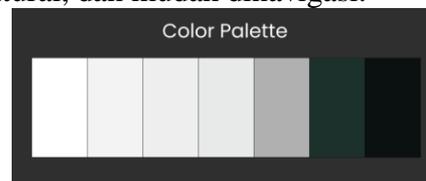
**Gambar 2. Tahapan Pengolahan Data**

Tahapan pengolahan data dalam penelitian ini mencakup lima langkah utama: (1) analisis kebutuhan dari hasil wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi fitur dan preferensi pengguna, (2) penyusunan spesifikasi sistem sebagai dasar perancangan UI, (3) analisis umpan balik prototipe dari pengguna melalui evaluasi awal, (4) iterasi dan penyempurnaan prototipe secara berulang untuk meningkatkan usability dan efektivitas, serta (5) verifikasi dan validasi akhir guna memastikan prototipe sesuai kebutuhan dan prinsip UI/UX. Proses ini menghasilkan rancangan antarmuka sistem registrasi online yang efisien dan berpusat pada pengguna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan antarmuka pengguna (UI) untuk website registrasi online pendaki Gunung Sindoro di Basecamp Ngoro Arum. Desain dikembangkan melalui metode Prototyping secara iteratif, dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan kesesuaian terhadap kebutuhan pengguna. Komponen UI mencakup halaman registrasi, login, dashboard, informasi jalur pendakian, peta, testimoni, dan profil basecamp. Rancangan dibuat menggunakan Figma dengan pendekatan user-centered design dan prinsip UI/UX untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

Sebelum merancang UI, meneliti palet warna yang sesuai dengan identitas Basecamp Ngoro Arum dan prinsip desain UI, guna menciptakan tampilan yang nyaman, natural, dan mudah dinavigasi.



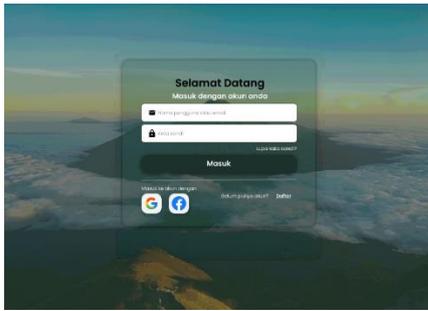
**Gambar 3. Color Palette Website**

Setelah riset visual, Selanjutnya menyusun *design guide* sebagai pedoman konsistensi desain UI. Panduan ini mencakup palet warna, tombol, dan tipografi yang digunakan dalam seluruh antarmuka. Pemilihan elemen visual mempertimbangkan estetika, keterbacaan, dan kenyamanan pengguna, agar desain antarmuka sistem registrasi online Basecamp Ngoro Arum tampil konsisten, fungsional, dan mudah dipahami.

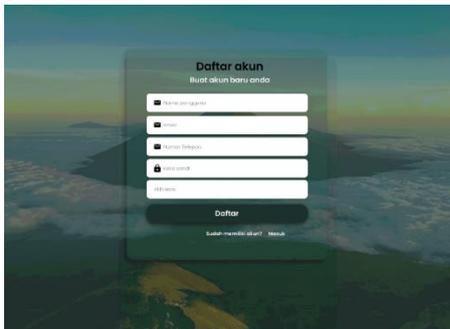


**Gambar 4. Design Guide Website**

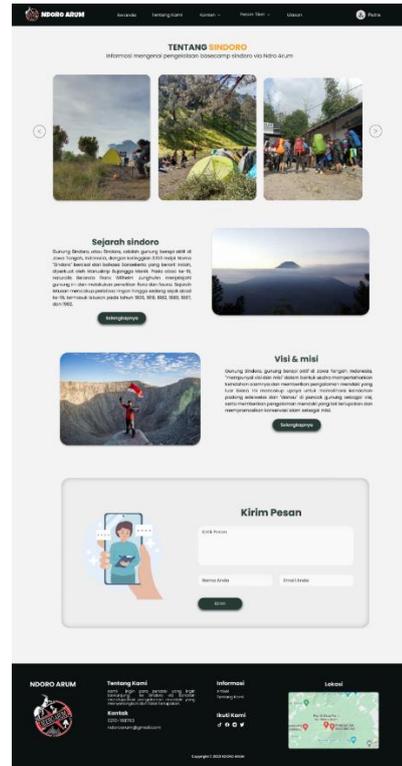
Tahap *high fidelity* merupakan penyempurnaan desain antarmuka sistem registrasi online pendakian Gunung Sindoro yang dirancang menggunakan Figma, dengan elemen visual lengkap seperti warna, ikon, dan *dummy data* berdasarkan panduan desain sebelumnya. Fokus utamanya adalah menciptakan antarmuka pengguna yang responsif, intuitif, dan selaras dengan karakter pendaki, melalui prinsip *user-centered design*. Tampilan dibuat menarik dengan nuansa alam dan struktur yang jelas.



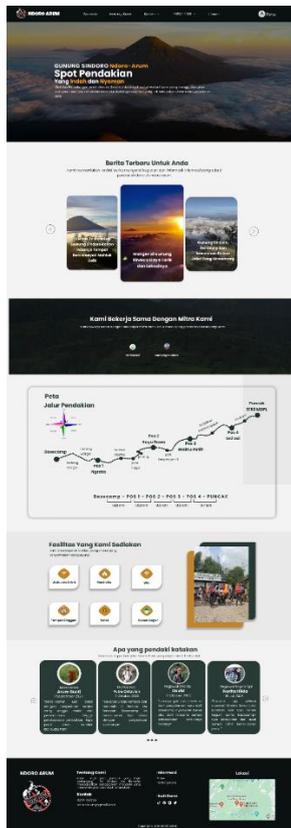
Gambar 5. Desain User Interface Halaman Login



Gambar 6. Desain User Interface Halaman Daftar



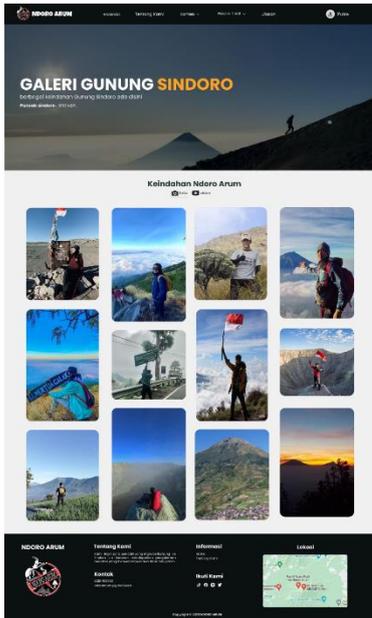
Gambar 8. Tampilan Desain User Interface Halaman Tentang Kami



Gambar 7. Tampilan Desain User Interface Halaman Beranda



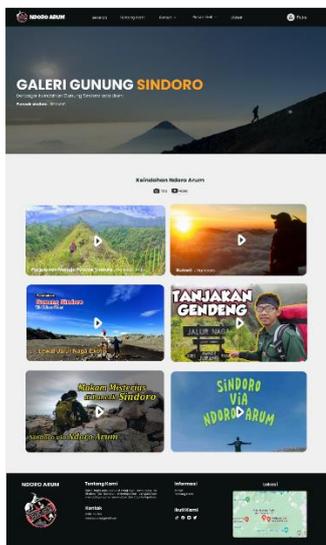
Gambar 9. Tampilan Desain User Interface Halaman Artikel



Gambar 10. Tampilan Desain User Interface Halaman Galeri Foto



Gambar 12. Tampilan Desain UI Halaman Testimoni



Gambar 11. Tampilan Desain User Interface Halaman Galeri Video



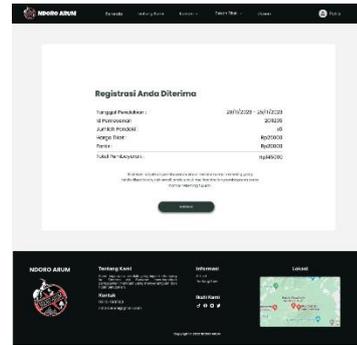
Gambar 13. Tampilan Desain UI Halaman Registrasi Tiket Online



Gambar 14. Desain UI Halaman Registrasi Online



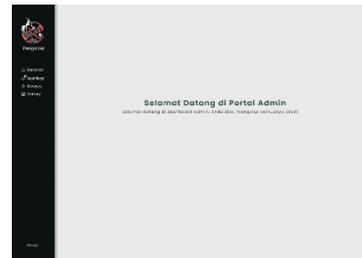
Gambar 15. Desain UI Halaman Form Registrasi Online



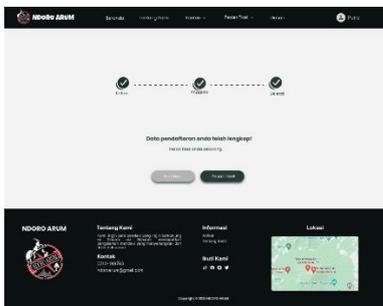
Gambar 19. Desain UI Halaman Riwayat Pemesanan 2



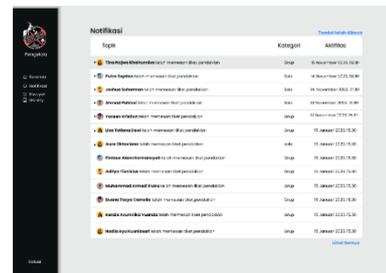
Gambar 16. Desain UI Halaman Form Registrasi Online 2



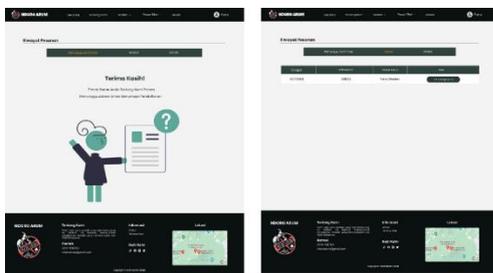
Gambar 20. Desain UI Halaman Beranda Pengelola



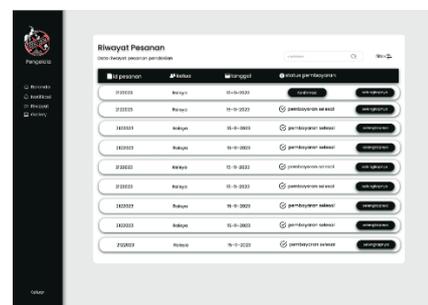
Gambar 17. Desain UI Halaman Form Registrasi Online 3



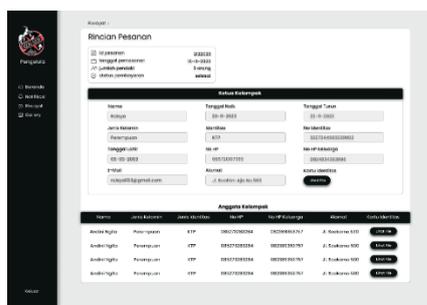
Gambar 21. Desain UI Halaman Notifikasi



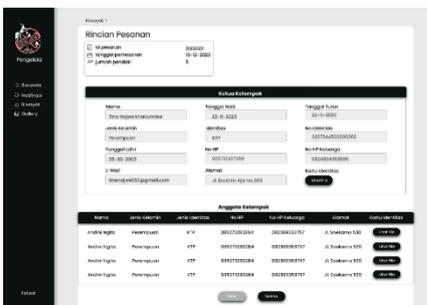
Gambar 18. Desain UI Halaman Riwayat Pemesanan



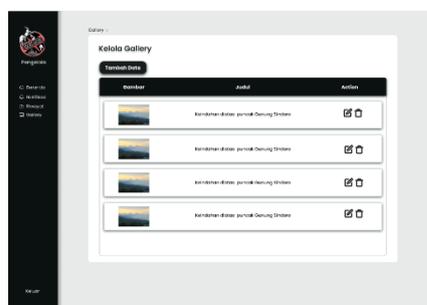
Gambar 22. Desain UI Halaman Riwayat Pesanan – Tampilan Daftar Pesanan



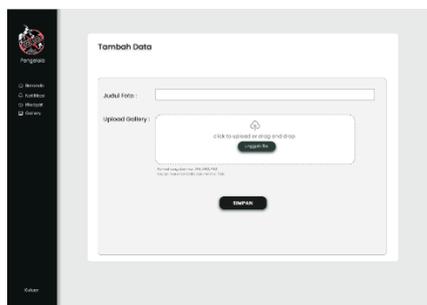
**Gambar 23. Desain UI Halaman Rincian Pesanan**



**Gambar 24. Desain UI Halaman Rincian Pesanan**



**Gambar 25. Desain UI Halaman Kelola Gallery**



**Gambar 26. Desain UI Halaman Kelola Gallery Formulir Tambah Foto**

## Pembahasan

Pembahasan dalam bab ini difokuskan pada analisis hasil perancangan antarmuka pengguna

(User Interface/UI) untuk sistem registrasi online pendakian Gunung Sindoro via basecamp Ngoro Arum yang telah dilakukan melalui pendekatan metode Prototyping. Metode ini dipilih karena bersifat iteratif dan memungkinkan pengguna (dalam hal ini pengelola basecamp) terlibat secara langsung dalam proses pengembangan melalui pemberian umpan balik terhadap rancangan yang disajikan.

Perancangan antarmuka dilakukan dengan mengikuti tahapan-tahapan utama dalam metode prototyping, yakni mulai dari pengumpulan kebutuhan, perancangan awal (quick design), pembangunan prototipe (build prototype), evaluasi pengguna (user evaluation), hingga perbaikan desain berdasarkan umpan balik (refining prototype). Setiap tahapan tersebut berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kualitas desain antarmuka, baik dari sisi estetika, fungsionalitas, maupun kegunaan.

Berdasarkan hasil perancangan UI yang dikembangkan menggunakan Figma, sistem dirancang dengan dua jenis antarmuka utama, yaitu untuk pengguna (pendaki) dan untuk pengelola basecamp. Antarmuka pengguna difokuskan pada kemudahan pendaftaran online, akses terhadap informasi pendakian, serta pelacakan status pemesanan. Sementara itu, antarmuka pengelola berfokus pada pengelolaan data pendaftaran, verifikasi, notifikasi, dan dokumentasi visual (galeri).

Seluruh elemen visual yang ditampilkan, seperti palet warna, tipografi, struktur navigasi, dan komponen interaktif seperti tombol dan formulir, disesuaikan dengan prinsip user-centered design. Pendekatan ini terbukti mendukung pencapaian tujuan utama sistem, yakni meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan kejelasan

proses registrasi, baik bagi pendaki maupun pengelola. Hal ini diperkuat oleh hasil evaluasi dari pihak pengelola basecamp, yang menyatakan bahwa prototipe final telah sesuai dengan kebutuhan lapangan dan mendukung proses operasional basecamp secara signifikan.

Selain itu, proses iterasi yang dilakukan dalam tahap user evaluation menunjukkan bahwa keterlibatan langsung pengguna dalam memberikan masukan memiliki dampak positif terhadap perbaikan desain. Beberapa masukan penting yang berhasil diakomodasi dalam proses refinemen antara lain penambahan logo basecamp, penyempurnaan tampilan login dan registrasi, serta integrasi peta dan tautan lokasi untuk keperluan informasi tambahan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode prototyping dalam pengembangan UI sistem registrasi online ini tidak hanya efektif dalam menghasilkan desain yang sesuai kebutuhan pengguna, tetapi juga memungkinkan terwujudnya sistem antarmuka yang lebih adaptif, mudah digunakan, dan mampu menyelesaikan permasalahan yang sebelumnya muncul dalam proses registrasi manual.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan antarmuka pengguna (UI) untuk website registrasi online pendaki Gunung Sindoro menggunakan metode prototyping, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Perancangan antarmuka pengguna website registrasi online pendaki berbasis metode prototyping mampu menjawab kebutuhan pengguna dalam proses pendaftaran yang lebih efisien, mudah diakses, dan

terorganisir. Melalui pendekatan iteratif yang melibatkan pengguna secara langsung, rancangan UI menjadi lebih sesuai dengan ekspektasi dan kebiasaan pengguna.

2. Penerapan metode prototyping dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas desain UI, khususnya melalui dua tahap iterasi yang dilakukan bersama pengelola Basecamp Ngoro Arum. Setiap masukan pengguna pada iterasi pertama direspons dengan penyempurnaan desain pada iterasi kedua, menghasilkan tampilan dan fungsionalitas antarmuka yang lebih optimal.
3. Fitur utama yang dirancang meliputi: halaman registrasi pendakian online, informasi jalur pendakian, visualisasi daya tarik destinasi (galeri dan peta), serta halaman testimonial dan blog. Semua fitur dirancang dengan prinsip user-centered design untuk mendukung pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan menarik secara visual.
4. Tools Figma berperan signifikan dalam proses perancangan dan evaluasi prototipe, karena mendukung kolaborasi real-time, pembuatan prototipe interaktif, serta pengujian desain tanpa perlu implementasi teknis terlebih dahulu. Hal ini mempermudah komunikasi dengan stakeholder dan mempercepat proses revisi desain.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa metode prototyping merupakan pendekatan yang tepat dalam pengembangan UI

website sistem registrasi online pendakian, khususnya untuk Basecamp Ngoro Arum, Gunung Sindoro.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anam, I., Awaludin, M., & Fahrezi, R. (2021). Perancangan sistem informasi pendakian gunung di Jawa Tengah berbasis website. *Intechno Journal (Information Technology Journal)*, 3(1), 15–20.
- Ayunitasari, F., Resmi, M. G., & Kaniawulan, I. (2024). Penerapan metode double diamond dalam perancangan UI/UX aplikasi e-commerce dan booking service berbasis mobile pada Swara Computer. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(9), 9826–9832.
- Bantug, E. T., Luciano, R. G., & Bauat, R. V. (2021). Heuristic usability evaluation: A case study of online enrolment system of a state university. *International Journal of Advanced Engineering Research and Science*, 8(6), 360–365.
- Borysova, S., Borysov, V., Kochergina, S., Spasskova, O., & Kushnarova, N. (2024). Involvement of interactive educational platforms in the training of graphic design students using the Figma platform as an example. *International Journal of Education and Information Technologies*, 18, 119–132.
- Bouziane, E. M., Naimi, L., Ouaddi, C., Benaddi, L., & Jakimi, A. (2024). Use cases and scenarios engineering in smart software application development services. In *2024 7th International Conference on Advanced Communication Technologies and Networking (CommNet)* (pp. 1–7). IEEE.
- Cintaningtiyas, I. P., & Roedavan, R. (2025). Perancangan UI/UX fitur tempat pada Chronolizer Sirah Nabawiyah berbasis website. *eProceedings of Applied Science*, 11(1).
- Daboor, M. A., Kharbat, F. F., Azzuni, F. M., Sultan, I., & Odeh, M. (2024). Streamlining CLABSI diagnosis: An innovative process modeling approach using UML activity diagrams. In *2024 Global Digital Health Knowledge Exchange & Empowerment Conference (gDigiHealth.KEE)* (pp. 1–6). IEEE.
- Duta, Y. S. A., Rumanti, A. A., & Arini, I. Y. (2025). Perancangan sistem e-archive data dosen dan TPA Fakultas Rekayasa Industri menggunakan metode RAD. *eProceedings Engineering*, 12(1), 470–476.
- Fanani, M. W., Lishandary, N. Q., Saputri, N. F., Anita, T. L., & Prasandy, T. (2023). User experience analysis using usability testing method on online queue system at hospital service. In *2023 IEEE 9th International Conference on Computing, Engineering and Design (ICCED)* (Vol. 20, No. 1, pp. 56–71). IEEE.
- Harahap, M. A. F., Zen, B. P., Firdaus, E. A., Abdurahman, N., & Kisworini, R. Y. (2024). Metode rapid application development pada penerapan pemesanan tiket online Gunung Slamet berbasis website. *Jurnal Informatika*, 3(2), 20–27.
- Hidayah, H. N., & Yulia, E. R. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi penerimaan peserta didik baru dengan metode Design

- Thinking. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 8(2), 243–252.
- Hong, S. (2023). A study on the utilization of UI/UX design education: Focusing on Figma. *Korea Institute of Design Research Society*, 8(2), 34–43.
- Hudzaifah, A., & Maulana, R. (2025). Penerapan UI/UX design pada website Pet Care berbasis metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Terpadu*, 11(1), 72–77.
- Jahan, M., Abad, Z. S., & Far, B. H. (2021). Generating sequence diagram from natural language requirements. In *2021 IEEE 29th International Requirements Engineering Conference Workshops (REW)* (pp. 39–48). IEEE.
- Lestari, A. G., Sariasih, F. A., Prayitno, E., Bahri, C., & Setiawan, C. (2025). UI/UX design using the design thinking method in the development of a new student registration information system website at Raudhatul Athfal (RA) Qurrotul 'Uyun. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 6(1), 677–689.
- Mahardika, I., Yuli, N., & Suparmini, N. (2016). Pengembangan sistem informasi karya ilmiah mahasiswa berbasis web di Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 5(1), 742–751.
- Mandani, A., & Bakti, A. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi mobile penjualan pada Toko Up Store menggunakan Figma. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 6(3), 431–437.
- Pamungkas, A. D., & Perdana, I. (2025). Prototipe aplikasi pariwisata berbasis web untuk Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat. *eProceedings Engineering*, 12(1), 1810–1817.
- Pateman, D., & Pramudia, G. (2024). Analisis bibliometrik pada efektivitas UI/UX pada penerapan web development. *Media Jurnal Informatika*, 16(1), 48–53.
- Romadhoni, V. D. N., Tahir, M., Pratama, D. W., Rifai, A. B., Andini, F. F., Rohmah, A., & Hamidillah, A. A. (2024). Pelatihan desain UI/UX untuk siswa kelas XI TKJ SMKN 3 Bangkalan menggunakan Figma. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 163–172.
- Semenova, E., Tynchenko, V., Chashchina, S., Suetin, V., & Stashkevich, A. (2022). Using UML to describe the development of software products using an object approach. In *2022 IEEE International IOT, Electronics and Mechatronics Conference (IEMTRONICS)* (pp. 1–4). IEEE.
- Skublewska-Paszowska, M. (2024). Impact of applying universal design principles on the usability of online accommodation booking websites. *Applied Computer Science*, 20(1), 56–71.
- Susanto, A. (2019). System development method with the prototype method. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(7), 141–144.
- Suwarno, A., Edora, E., & Hamimi, R. (2023). Pemodelan aplikasi pemesanan e-tiket pendakian gunung berbasis Android. *TeknoIS (Jurnal Ilmiah*

- Teknologi Informasi dan Sains*, 13(1), 133–145.
- Syafei, T. F. M., & Hidayatullah, A. (2023). Analisis penerapan UI/UX dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada sistem reservasi Amadeus. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 1(1), 1–8.
- Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2023). Pengenalan aplikasi desain grafis Figma pada siswa-siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Yumary (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 3(3), 165–174.
- Wijaya, E. Y., Arif, M., Aini, N., & Putri, Y. N. (2024). UI/UX web based learning design with UCD approach to basic programming using Figma. *bit-Tech*, 6(3), 412–420.