

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX WEBSITE
PEMBAYARAN PAJAK PENGELUARAN SMAN/SMKN PROVINSI
PADA DINAS PENDIDIKAN SUMATERA SELATAN
MENGUNAKAN MODEL LEAN USER EXPERIENCE**

**Rezky Januari¹, M. Soekarno Putra²
Universitas Bina Darma, Palembang**

E-mail: rezkyjanuari00@gmail.com¹, soekarno@binadarma.ac.id²

Abstrak

Desain UI/UX merupakan suatu konsep atau pendekatan yang berkaitan dengan cara merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk produk digital seperti aplikasi web dan mobile. Penelitian ini dilakukan untuk bisa membuat sebuah desain UI/UX sebuah website yang sekiranya dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna. Model penelitian yang digunakan dalam proses perancangan desain UI/UX ini menggunakan model Lean User Experience. Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan penelitian kualitatif karena data yang diambil merupakan data yang tidak terukur dengan angka, peneliti hanya membutuhkan data informasi mengenai kebutuhan dari pengguna. Dan juga setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan Aplikasi Maze bahwa seluruh responden berhasil menggunakan rancangan website dengan baik, meskipun terdapat beberapa missclicks dan beberapa prototype test yang memakan waktu sedikit lama. Tetapi hasil dari pengujian usability testing ini mendapatkan score sebesar 77(75 skor untuk user dan 79 untuk admin).

Kata Kunci— Website, Rancangan, UI/UX.

Abstract

UI/UX design is a concept or approach related to how to design user interfaces (UI) and user experiences (UX) for digital products such as web and mobile applications. This research was conducted to be able to create a UI/UX design for a website that can be easily understood by users. The research model used in the UI/UX design process uses the Lean User Experience model. The approach taken by researchers uses qualitative research because the data taken is data that is not measured in numbers, researchers only need data regarding user needs information. And also after testing using the Maze Application, all respondents managed to use the website design well, although there were some missclicks and some prototype tests that took a little longer. But the results of this usability test got a score of 77 (75 scores for users and 79 for admins).

Keywords— Website, Design, UI/UX.

1. PENDAHULUAN

Internet tidak hanya mengubah cara berpikir manusia, tetapi juga mengubah cara hidup manusia, sebagai akibat dari kemajuan teknologi yang pesat dari tahun ke tahun. Dimulai dari interaksi media sosial dan berlanjut ke pembayaran, khususnya pembayaran pajak. Salah satu kemajuan teknologi yang dapat memanfaatkan media digital dan internet untuk menciptakan produk yang mudah dilihat dan digunakan, serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna saat menggunakan produk atau layanan, adalah desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Jika sebelumnya pajak sekolah dibayarkan secara offline, kini dapat dibayarkan secara online berkat internet (Haryuda et al., 2021). Dengan perkembangan teknologi pembayaran pajak sekolah dapat diakses secara online.

Objek penelitian ini adalah Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan terkhususnya pada sistem pengumpulan dan pembayaran pajak pengeluaran sekolah yang masih

menggunakan sistem manual yang memiliki tampilan yang kurang enak dilihat serta belum terstruktur yang berupa pengumpulan data format excel dan pdf. Hal ini juga didasarkan pada hasil dari wawancara yang dilakukan di bagian keuangan dinas Pendidikan dan bendahara sekolah, yang mengatakan bahwa menggunakan wa pribadi sebagai pembayaran pajak antar sekolah dan dinas sering terjadinya keterlambatan mereka pada proses pengumpulan maupun sampai pembayaran pajak. Pajak adalah iuran rakyat kepada negara dengan imbalan yang diberikan secara tidak langsung (umum) oleh pemerintah, gunanya untuk membiayai kebutuhan pemerintah dalam rangka penyelenggaraan pemerintahan negara dan dapat digunakan sebagai sarana untuk mengatur di bidang sosial ekonomi (Aisyah, 2019). Menurut (Pradnyana & Prena, 2019) Pajak merupakan salah satu sumber penerimaan terbesar Negara. Penerimaan Negara ini akan digunakan oleh Negara untuk membiayai segala bentuk keperluan Negara seperti pembiayaan pembangunan nasional dan pengeluaran Negara, agar Negara dapat menggerakkan roda pemerintahan yang sebagian besar dana bersumber dari penerimaan pajak. Oleh sebab itu penerimaan pajak setiap tahunnya diharapkan terus meningkat. Dari teks tersebut bisa disimpulkan bahwa pajak adalah kontribusi yang diberikan oleh rakyat kepada negara tanpa imbalan langsung, yang digunakan oleh pemerintah untuk membiayai kebutuhan pemerintahan dan menyelenggarakan negara. Selain itu, pajak juga berfungsi sebagai alat untuk mengatur aspek sosial dan ekonomi dalam masyarakat. Pendapatan negara Indonesia bersumber dari pendapatan perpajakan, pendapatan negara bukan pajak (PNBP), dan pendapatan hibah. Dari Sumber - sumber tersebut, pendapatan pajak selalu 7 menjadi sumber utama dana negara. Namun demikian, realisasi pendapatan pajak tidak pernah mencapai angka 100% sejak tahun 2009 dan pada tahun 2019 realisasi pendapatan dari sektor perpajakan hanya terealisasi sebesar 84% (Riyadi et al., 2021).

Pada saat ini proses pengumpulan data – data pengeluaran sekolah oleh bendahara sekolah ke pihak Disdik dimulai dengan cara pihak bendahara menginputkan data – data pengeluaran satu persatu ke dalam format excel, lalu pihak bendahara mengumpulkan data tersebut ke pihak disdik melalui chat whatsapps, kemudian dari pihak disdik akan dibuatkan nota pajak yang kemudian akan dikirim Kembali ke pihak bendahara sekolah untuk segera mereka melakukan pembayaran.

Berdasarkan hasil penjabaran sistem yang berjalan. Saat ini, Pengumpulan data dilakukan melalui chat WhatsApp antara bendahara sekolah dan pihak Disdik. Meskipun ini bisa menjadi cara yang cepat untuk berkomunikasi dan mudah digunakan, namun dapat menyebabkan kebingungan atau kesalahan dalam proses pengumpulan data, jika data yang dikirim banyak serta data yang tersimpan masih secara tidak beraturan. Maka diperlukanlah pembuatan website atau sistem untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu tujuan pembuatan website menurut (Susanto & Asmira, 2017) adalah untuk mempermudah melakukan promosi dan penyampaian informasi serta meningkatkan pemasaran melalui media promosi yang lebih efektif dan efisien. Dalam sebuah penelitiannya (Asworowati et al., 2023) juga menuturkan pentingnya pembuatan website yang berupa mempermudah proses, absensi, cuti, pendataan sampai pembuatan laporan, hingga dapat mengubah sistem yang masih menggunakan sistem manual atau pencatatan manual menjadi sistem terkomputerisasi.

Tetapi sebelum membuat sistem atau website, pertama perlunya untuk dilakukan pembuatan sebuah desain UI/UX terlebih dahulu, agar suatu desain memiliki tampilan yang menarik, dan terstruktur sehingga dapat dengan mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna, serta bisa dijadikan acuan pengembang. Dengan merancang UI/UX terlebih dahulu, pengembang memiliki panduan visual yang jelas untuk diikuti. Ini mengurangi kebingungan, kesalahan, dan revisi di kemudian hari, sehingga mempercepat proses pengembangan.

Menurut (Satrio Bagaskoro et al., 2020) “User Interface adalah salah satu bagian terpenting dari sistem komputer karena dengan User Interface sistem dapat berkomunikasi dengan pengguna. Dasar User Interface biasanya dipahami untuk mencakup hal-hal seperti menu, windows, suara, dan lainnya pada sebuah komputer dan secara umum semua saluran informasi yang memungkinkan pengguna dan komputer untuk berkomunikasi. Tujuan dari User Interface design adalah merancang interface yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif artinya siap digunakan, dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan disini adalah kebutuhan penggunanya. Pengguna sering menilai sistem dari interface, bukan dari fungsinya melainkan dari user interfacenya. Jika desain user interfacenya yang buruk, maka itu sering jadi alasan untuk tidak menggunakan software. Selain itu interface yang buruk menyebabkan pengguna membuat kesalahan fatal”. Oleh karena itu penulis dalam membuat desain UI/UX ini melibatkan calon pengguna secara langsung agar mendapatkan feedback yang positif serta memperhatikan komponen paling utama yang diperlukan yaitu fungsi dan kegunaannya dalam meningkatkan kepuasan pengguna. Maka dari itu dibuatlah desain UI/UX menggunakan model Lean UX.

Dikutip dari (Prasetyaningtyas & Prasetya, 2022) dalam sebuah artikelnya menjelaskan bahwa Lean UX adalah “Proses desain yang berpusat pada pengguna yang mencakup metodologi pengembangan Lean dan Agile untuk mengurangi pemborosan resources dan membangun produk yang berpusat pada pengguna. Lean UX bergantung pada pendekatan kolaboratif dan rapid prototyping untuk mendapatkan feedback dari pengguna dengan memaparkan Minimum Viable Product (MVP) secepat mungkin. Sifat pengembangan Lean UX adalah bekerja dalam siklus yang cepat dan berulang untuk memastikan bahwa data yang dihasilkan dapat digunakan disetiap iterasi”. Penulis lain (Ariyoga et al., 2022) juga melakukan penelitian menggunakan Model Lean UX. Jadi secara keseluruhan, Lean UX adalah pendekatan yang sangat efektif dalam merancang produk atau layanan yang berfokus pada pengguna sambil meminimalkan pemborosan sumber daya dan memaksimalkan nilai produk yang dihasilkan.

Untuk Proses perancangan *design* ini, penulis menggunakan tools Figma. Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis (Agus Muhyidin et al., 2020). Penulis lain (Rully Pramudita et al., 2021), pun melakukan penelitian yang menggunakan aplikasi Figma Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya Dalam proses pembangunan aplikasi dalam bidang design, software yang dipakai adalah Adobe Photoshop dan Figma. Menurut (Izzati et al., 2017) desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya. pengertian desain adalah segala hal yang berkaitan dengan pembuatan konsep, analisis data, project planning, drawing/rendering, cost calculation, prototyping, frame testing, dan test riding.

Dari hasil analisis permasalahan diatas, maka hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah Perancangan Desain UI/UX Website Pembayaran Pajak Pengeluaran SMAN/SMKN Provinsi Pada Dinas Pendidikan Sumatera Selatan Menggunakan Model Lean User Experience.

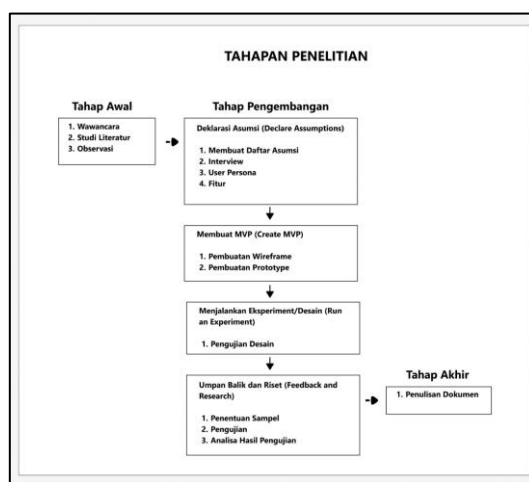
2. METODE

Penelitian ini menggunakan data primer. Data primer adalah data yang bersumber internal yang didapatkan peneliti secara langsung (Siregar et al., 2022). Data penelitian yang

telah didapatkan berupa hasil wawancara terhadap pihak pegawai Dinas Pendidikan dan Bendahara Sekolah.

Model penelitian yang digunakan dalam proses perancangan desain UI/UX ini menggunakan model Lean User Experience. “Metode Lean UX adalah sebuah metode yang membawa sebuah sifat nyata dari sebuah produk agar memiliki keberhasilan dan kesuksesan yang lebih cepat secara kolaboratif dan lintas fungsional dengan meminimalisir penekanan pada dokumentasi namun berfokus pada peningkatan pemahaman dari product experience yang sedang dirancang” (Naufal K A., 2021)

Ada beberapa proses yang harus dilalui oleh tim yang mengadopsi metode lean UX. Proses yang dilalui cukup panjang dan harus dilakukan dengan waktu yang sesingkat mungkin. Beberapa proses yang dilakukan adalah “Declare Assumptions, Create An Mvp, Run An Experiment, Feedback And Research”.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Awal

Pada tahap awal penelitian ini diawali dengan melakukan wawancara, studi literatur dan observasi untuk memperoleh permasalahan di Dinas Pendidikan Sumatera Selatan. Analisis kebutuhan pengguna website sebagai admin dan user.

1. Wawancara

Bapak Dwiki dan bapak Abdullah, narasumber dalam wawancara ini, merupakan salah satu staf yang membidangi pajak di Dinas Pendidikan dan bendahara salah satu Sekolah SMAN. Tujuan dari kegiatan wawancara ini adalah untuk mengetahui lebih jauh mengenai permasalahan yang dihadapi Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan serta mengetahui secara rinci mengenai sistem yang berlaku selama ini.

2. Studi Literatur

Untuk memahami cara merancang desain UI/UX yang baik menggunakan model Lean UX serta mengukurnya menggunakan umpan balik yang nantinya akan diberikan kepada pengguna, maka dilakukan studi pustaka dengan cara mencari informasi dari berbagai literatur terkait proses desain UI/UX menggunakan Model Lean UX dan mengenai statistik.

3. Observasi

Tujuan dari observasi adalah untuk mengamati subjek yang diteliti. Untuk membangun desain UI/UX, karakteristik yang akan dibuat sesuai dengan sistem yang telah diperoleh akan diidentifikasi melalui observasi terhadap sistem yang telah digunakan selama ini dalam penelitian ini.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini merupakan penereapan Lean UX yang terdiri dari deklarasi asumsi, membuat MVP, Run An Experiment dan Feedback and Research.

1. Deklarasi Asumsi

Pada tahap ini bertujuan untuk melakukan identifikasi masalah. Langkah – Langkah dalam tahap pendeklarasian asumsi adalah : membuat daftar asumsi, interview, user persona, dan fitur.

A. Membuat Daftar Asumsi

Pada tahap ini, ringkasan data yang dikumpulkan dan masalah yang dihadapi oleh Kantor Pendidikan akan menjadi daftar asumsi. Jawaban atas pertanyaan yang diajukan kepada anggota tim akan berguna dalam prosedur berikut.

Untuk mencapai tujuan sistem atau produk, semua hasil akan dikompilasi menjadi satu respons. Kesimpulan yang diambil dari pertanyaan yang diajukan tercantum dalam jawaban berikut.

B. Interview

Respons yang diberikan oleh calon pengguna yang diwawancarai secara langsung selama proses ini digunakan untuk menghasilkan hasil. Ada variasi yang signifikan dalam respons setiap responden, sehingga kesimpulan yang diambil dari respons tersebut akan membantu langkah-langkah berikutnya. Saat mengembangkan fitur, hasil dari proses wawancara akan menjadi panduan. Penulis dapat mempelajari lebih banyak hal spesifik tentang masalah yang dihadapi dan menawarkan solusi yang relevan dan tepat dengan melihat respons calon konsumen. Wawancara (interview) secara umum adalah suatu percakapan antara dua atau lebih orang yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Ada juga yang mengatakan bahwa definisi wawancara adalah suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, baik secara langsung maupun jarak jauh (Yuhana & Aminy, 2019).

C. User Persona

Persona pengguna adalah gambaran umum calon pengguna sistem yang mencakup informasi pribadi, preferensi, masalah, dan tujuan. Hasil wawancara yang dilakukan dengan calon pengguna akan menjadi persona pengguna untuk prosedur selanjutnya.



Gambar 1 User Persona

D. Fitur

Hasil wawancara calon pengguna dan pengembangan persona calon pengguna akan menjadi model untuk pengembangan fitur. Fitur dikembangkan sebagai respons terhadap masalah yang muncul selama proses wawancara. Beberapa permasalahan yang dialami secara garis besar adalah

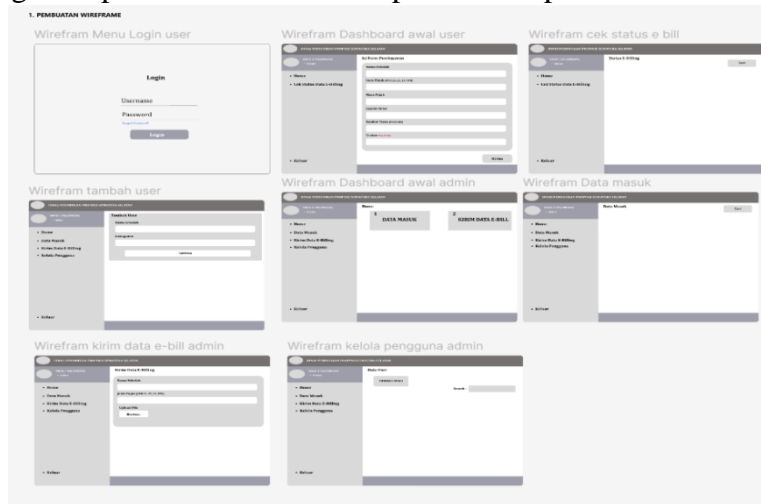
- 1) Kesulitan proses pengumpulan data oleh pihak disdik karena masih menggunakan WA pribadi, sehingga sering terjadinya penumpukan data
- 2) Kesulitan bendahara dalam melakukan pembayaran, akibat lamanya proses pembuatan E-Billing oleh pihak disdik

2. Membuat MVP

Perancang memulai tahap pembuatan MVP dengan membuat wireframe untuk tata letak, yang berfungsi sebagai fondasi untuk desain berikutnya dan dibuat untuk versi web. Palet warna yang digunakan dalam prototipe ini utamanya hitam dan abu-abu, dengan kode heksadesimal untuk hitam (##000000), abu-abu gelap (##303030), dan abu-abu muda (##F5F5F5) mendominasi. Karena konotasi formal dan tidak memihak, warna abu-abu dan hitam dipilih.

A. Perancangan Wireframe

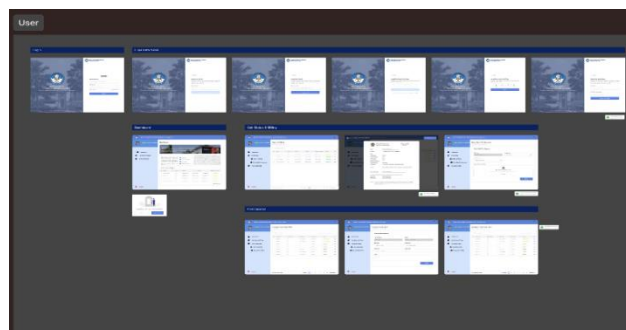
Tahap ini merupakan pembuatan desain konsep prototype. Tahap ini berguna untuk memberikan kerangka layout dan Gambaran konten serta fitur apa saja yang ada pada website untuk diterapkan. Wireframe dirancang pada Figma dengan menggunakan ukuran 1920 x 1980 yang merupakan ukuran standart pada desktop.



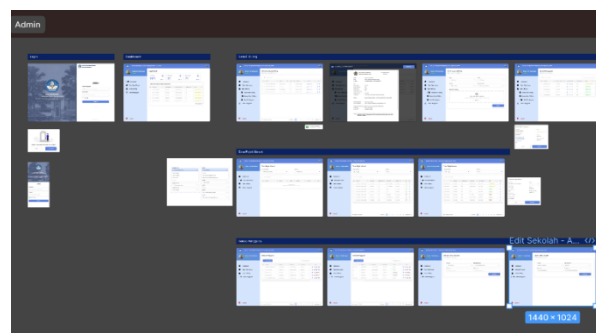
Gambar 2 Wireframe

B. Prototype

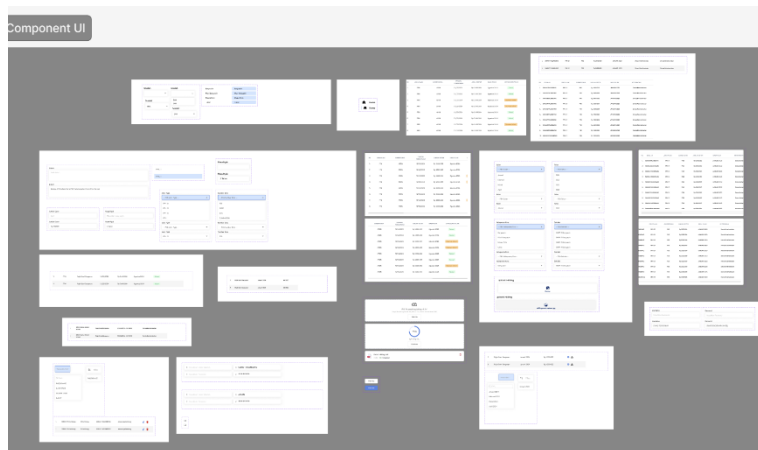
Wireframe yang sudah dibuat kemudian akan diubah menjadi prototype sebagai acuan untuk membuat perancangan website nantinya, Prototype ini dirancang menggunakan Figma.



Gambar 3 Prototype User



Gambar 4 Prototype Admin



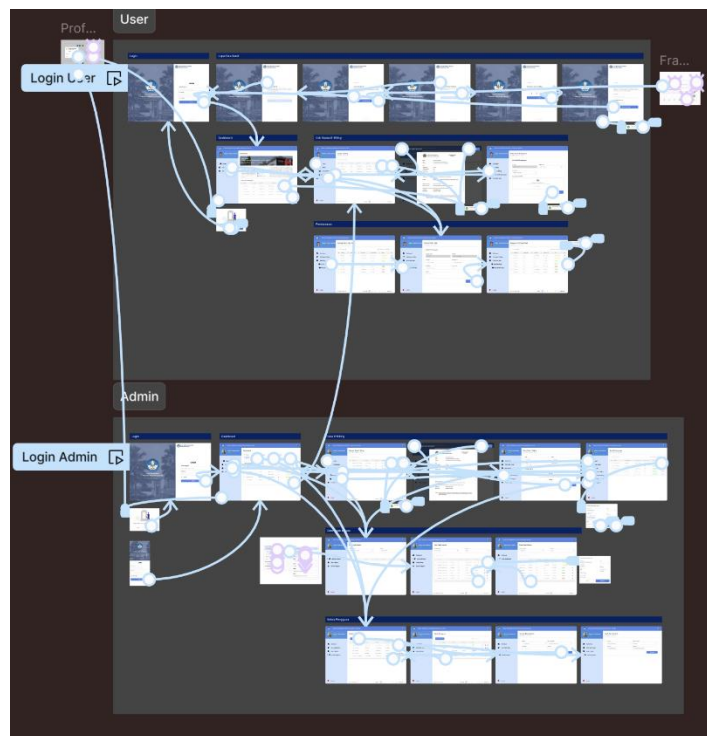
Gambar 5 Component System

3. Run an Experiment

Tahap ini, yang dapat diselesaikan secara individual, adalah tahap pengujian prototipe MVP. Sebelum menguji MVP pada pengguna sebenarnya, bagian ini berguna untuk memastikan semuanya berfungsi sebagaimana mestinya.

A. Pengujian Produk Minimum yang Layak (MVP)

Pada tahap ini, pengujian dilakukan secara independen menggunakan Prototipe Produk Minimum yang Layak (MVP) yang telah dikembangkan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memastikan MVP yang dikembangkan sesuai dan berfungsi sebelum diuji oleh pengguna.



Gambar 6 Prototype

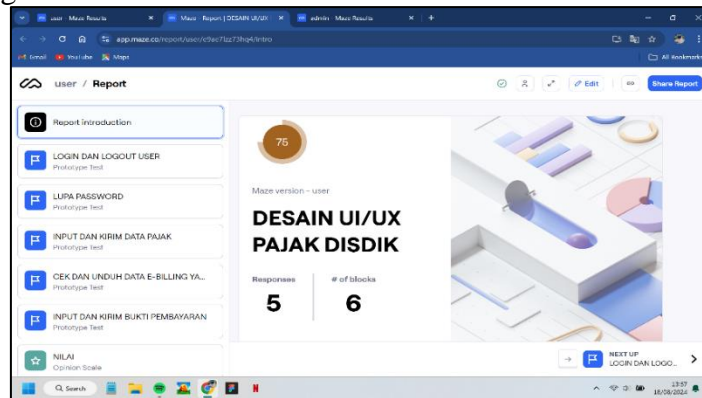
4. Tahap Feedback and Research

Tahap terakhir yaitu tahap pengujian atau testing menggunakan metode usability testing. Tujuan dari diadakan pengujian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengalaman pengguna dalam menggunakan design website yang telah dirancang. Dengan diadakannya pengujian ini kita dapat mengetahui apakah website yang dirancang berjalan dengan efisien dan lancar bagi pengguna atau tidak. Selain itu dalam pengujian ini juga kita dapat mengetahui apakah para pengguna mengalami kesulitan dalam menjalankan website yang dirancang ini. Untuk pengujian saya menggunakan aplikasi Maze, dimana dalam aplikasi ini

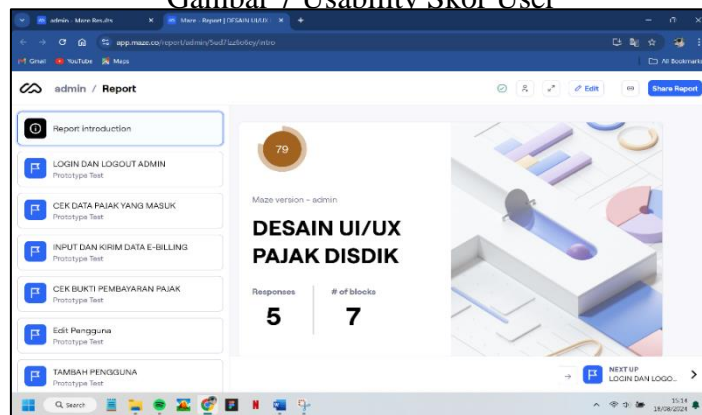
saya membuat 5 Prototype test serta 1 opinion scale serta diisi 5 responden untuk user. Dan 6 Prototype test serta 1 opinion scale serta diisi 5 responden untuk admin.

Skor kegunaan mengukur kegunaan desain Anda berdasarkan indikator kinerja utama : keberhasilan, durasi, dan kesalahan klik. Skor dari 0 hingga 100 diberikan untuk setiap prototype yang diuji. Berikut ini adalah skala yang gunakan untuk mengukur skor kegunaan : Tinggi: 80 - 100 Sedang: 50 - 80 Rendah: 0 – 50.

Berdasarkan total testing yang telah dilakukan dapat diperoleh total skor user dan admin adalah sebagai berikut :



Gambar 7 Usability Skor User



Gambar 8 Usability Skor Admin

3.KESIMPULAN

Rancangan design UI/UX website pembayaran pajak pengeluaran sekolah telah dibuat menggunakan metode lean ux dimana diawali dengan perancangan menggunakan wireframe dan prototype pada aplikasi figma. Penerapan metode lean ux dapat digunakan untuk merancang design website pembayaran pajak pengeluaran sekolah telah dilakukan pengujian. Dan juga setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan Aplikasi Maze bahwa seluruh responden berhasil menggunakan rancangan website dengan baik, meskipun terdapat beberapa missclicks dan beberapa prototype test yang memakan waktu sedikit lama. Tetapi hasil dari pengujian usability testing ini mendapatkan score sebesar 77(75 skor untuk user dan 79 untuk admin). Rancangan design UI/UX website ini diharapkan memudahkan pihak developer untuk mengembangkan rancangan ini.

4. DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi MY CIC layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208–219. <https://my.cic.ac.id/>.
- Aisyah, S. (2019). Penerapan Perhitungan Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 Pada Karyawan PT. Perkebunan Nusantara III (PERSERO) Medan. *Accumulated Journal*, vol.1(224).
- Ariyoga, D. A., Sukmaaji, A., Sunarto, D., Program,), Jurusan, S. /, & Informasi, S. (2022). [4.35] [2022] Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis pada Model Lean User Experience. *Jsika*, 11(2).
- Asworowati, R. D., Wuryanto, A., Mustomi, D., & Simangunsong, R. P. (2023). Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Pada Desa Muktiwari. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(2). <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i2.789>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Izzati, A. W., Maharani, Y., & Wiyancoko, D. (2017). Relasi Desain dan Tata Letak Sarana Duduk Terhadap Kenyamanan Pengunjung Kafe. *Jurnal Desain Interior*, 2(1). <https://doi.org/10.12962/j12345678.v2i1.2379>
- Naufal K A. (2021). *Asopsi Metode LEAN UX Untuk Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi STARTUP SAFIR*.
- Pradnyana, I., & Prena, P. (2019). Pengaruh Penerapan Sistem E-Filing, E-Billing Dan Pemahaman Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Pada Kantor Pelayanan Pajak (Kpp) Pratama Denpasar Timur. *Wacana Ekonomi (Jurnal Ekonomi. Bisnis Dan Akuntansi)*, 18(1).
- Prasetyaningtyas, S. W., & Prasetya, A. B. (2022). Investigating Online Learning Process in Business School: Case Study from Business School in Jakarta, Indonesia. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(9). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.9.1707>
- Riyadi, S. P., Setiawan, B., & Alfarago, D. (2021). Pengaruh Kepatuhan Wajib Pajak, Pemeriksaan Pajak, dan Pemungutan Pajak terhadap Penerimaan Pajak Penghasilan Badan. *Jurnal Riset Akuntansi & Perpajakan (JRAP)*, 8(02), 57–67. <https://doi.org/10.35838/jrap.2021.008.02.16>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwarriya. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 3(1). <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Satrio Bagaskoro, A., Fauzi, R., & Ambarsari, N. (2020). Perancangan User Interface Berdasarkan User Experience Aplikasi E-Learning Dengan Menggunakan Metode User-Centered Design Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Studi Kasus: Sma Santa Maria 3 Cimahi. *EProceedings of Engineering*, 7(2), 7565–7573.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Susanto, A., & Asmira. (2017). Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi Menggunakan Metode Web Engineering. *SIMKOM*, 2(3). <https://doi.org/10.51717/simkom.v2i3.23>
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1). <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>