

# PERANCANGAN UI/UX BERBASIS *MOBILE* UNTUK APLIKASI SEMBAKO

FAUZI YUDIANTO<sup>1\*</sup>, NUR FITRIANTI FAHRUDIN<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Institut Teknologi Nasional  
Email : fauziyudianto15@itenas.ac.id

*Received 06 09 2023 | Revised 13 09 2023 | Accepted 13 09 2023*

## ABSTRAK

*Aplikasi mobile memiliki peran penting dalam meningkatkan efisiensi bisnis perusahaan. Perusahaan XYZ merupakan perusahaan distribusi bahan pokok, berusaha mengatasi masalah dalam proses penjualan yang masih manual, terutama dibagian Point Of Sales (POS). Perusahaan ingin mengintegrasikan sistem dengan aplikasi berbasis mobile untuk mengoptimalkan proses bisnis dalam hal penjualan. Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) memainkan peran penting dalam pengembangan aplikasi ini. UI berkaitan dengan tampilan aplikasi, sementara UX mencakup pengalaman pengguna. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami alur proses bisnis dan kebutuhan pengguna. Tahapan yang ada pada proses pengembangan sistem dengan menggunakan metode agile atau lebih condong kepada kolaborasi tim. Figma digunakan untuk merancang mockup aplikasi berbasis mobile. Penelitian ini berfokus pada desain UI dan UX untuk aplikasi POS berbasis mobile. Analisis kebutuhan awal yang diambil dari Draft Business Requirements Document Perusahaan XYZ menjadi dasar dalam pengembangan desain aplikasi ini. Dari hasil pengujian didapat nilai keberhasilan pengujian sebesar 100%.*

*Penambahan metode agile 1 paragraf.*

**Kata kunci:** *User Interface, User Experience, Aplikasi Mobile, DPK*

## ABSTRACT

*Mobile applications have an important role in increasing company business efficiency. The DPK company is a staple food distribution company, trying to overcome problems in the sales process which is still manual, especially in the Point Of Sales (POS) section. The company wants to integrate the system with a mobile-based application to optimize business processes in terms of sales. User Interface (UI) and User Experience (UX) design plays an important role in the development of this application. UI deals with the appearance of the application, while UX covers the user experience. Requirements analysis is carried out to understand the flow of business processes and user needs. The stages in the system development process use agile methods or are more inclined towards team collaboration. Figma is used to design mobile-based application mockups. This research focuses on UI and UX design for mobile-based POS applications. The initial needs analysis taken from the DPK company's Draft Business Requirements Document forms the basis for the development of this application design. From the test results, the*

*testsucces value was 100%.*

**Keywords:** *User Interface, User Experience, Mobile Application, DPK*

## 1. PENDAHULUAN

DPK sebagai perusahaan yang bergerak di bidang distribusi bahan pokok sudah mulai menggunakan aplikasi komputer dalam pengolahan data. Namun masih dioperasikan secara manual dan belum terorganisir dalam sebuah sistem, sehingga banyak sekali permasalahan yang terjadi di dalam proses bisnis yang saat ini berjalan. Permasalahan yang terjadi saat ini ada di bagian *Point Of Sales* (POS), diantaranya dalam pencatatan data penjualan masih manual, dimana hal ini riskan akan kesalahan dari *human error* terhadap data yang dimasukan, lalu dari segi efektivitas kinerja sangat kurang, ditambah dengan waktu pengerjaan yang kurang efisien.

Maka dari itu, Perusahaan XYZ menginginkan perbaikan proses bisnis untuk mengorganisir penjualan sembako dan bahan pokok dalam sebuah sistem yang terintegrasi untuk mengatasi masalah yang ada, perbaikan yang dilakukan adalah dengan merubah proses bisnis konvensional ke digitalisasi, yang dimana membutuhkan sistem informasi berupa aplikasi untuk menangani alur proses bisnis *Point Of Sales* (POS). *Point Of Sales* (POS) yaitu sebuah proses yang berorientasi pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi (Grawidi Yuarita & Marisa, 2017). Aplikasi biasanya ditujukan untuk bisa merubah proses bisnis yang konvensional menjadi sebuah produk digitalisasi yang terorganisir dengan maksud untuk membantu meningkatkan proses bisnis yang lebih efisien (Cynthia Johan et al., n.d.).

Oleh karena itu, Perusahaan XYZ seharusnya bisa menerapkan teknologi dengan menggunakan sistem terintegrasi yang lebih efektif dan efisien agar membantu meningkatkan proses bisnis perusahaan dan meminimalisir kesalahan yang ada pada proses bisnis konvensional dengan solusi membuat sebuah aplikasi *mobile* DPK.

Analisis kebutuhan pada sebuah sistem aplikasi dibutuhkan untuk bisa menganalisis dan memecahkan permasalahan, sehingga harapannya bisa menghasilkan *User Interface* (UI) yang mudah digunakan oleh pengguna dan memberikan kenyamanan pengguna dalam mengakses aplikasi dengan alur atau *User Experience* (UX) yang baik. *User Experience* (UX) adalah respon dari pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk, sistem. Sedangkan Antarmuka pengguna atau *User Interface* (UI) merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan yang berinteraksi secara langsung dengan pengguna yang biasanya direpresentasikan dalam *mockup*. Jadi *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sangat diperlukan karena berfungsi untuk menghubungkan atau menerjemahkan informasi antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga proses yang berlangsung di dalam teknologi komputer dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Refanus et al., 2022).

Untuk meningkatkan proses bisnis dan mengurangi kesalahan dalam penjualan, Perusahaan XYZ bertujuan untuk mengembangkan aplikasi mobile dengan perancangan UI yang menarik dan alur UX yang efisien. Hal ini diharapkan dapat memperbaiki efektivitas dan efisiensi operasional mereka.

## 2. STUDI PUSTAKA

### 2.1. *User Interface*

*User interface* merupakan tampilan yang menghubungkan antara sistem dan interaksi

pengguna melalui perintah (Laila et al., 2019). Penggunaan *user interface* atau tampilan aplikasi pada dasarnya untuk melakukan komunikasi antara manusia dengan mesin komputer (Subhiyakto et al., 2021).

## 2.2. User Experience

*User experience* merupakan pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau teknologi saat mereka menggunakannya (Prasetyaningsih & Ramadhani, 2021). Menurut definisi dari ISO 9241- 210, *User Experience* adalah persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari suatu produk dan sistem yang melibatkan pengguna (Setiadi & Setiaji, 2019).

## 2.3. Point of Sales (POS)

Pengertian *Point Of Sale* atau yang biasa yang disingkat POS, merupakan kegiatan yang berorientasi pada penjualan serta sistem yang membantu proses transaksi. Setiap POS terdiri dari *hardware* dan *software* dimana kedua komponen tersebut digunakan untuk setiap proses transaksi. POS *software* merupakan komponen utama dari sistem yang pada akhirnya menentukan jalannya proses, seperti apa yang harus dilakukan dan bagaimana harus melakukan. Sedangkan *hardware* POS dibutuhkan untuk menjalankan fungsinya, membantu proses pembayaran dan membuat tanda terima untuk pelanggan (Alexander & Husufa, 2020).

## 2.4 User Story

*User Story* merupakan deskripsi mengenai kebutuhan sistem dalam bentuk bahasa natural yang dapat dengan mudah dipahami oleh *end user* yang tidak memiliki latar belakang Teknologi Informasi. *User story* merupakan *semi-structure language*, karena sintaks yang harus diikuti dalam membuat user story (User Story, 2022).

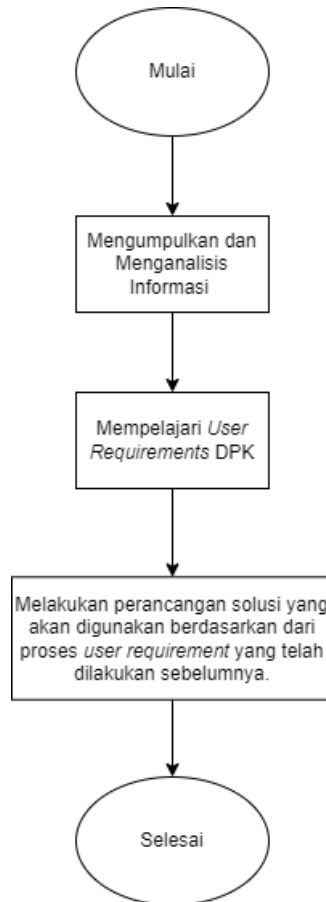
## 2.5 Mockup

*Mockup* merupakan sebuah model atau rancangan dari rancangan sebuah konsep desain yang akan diaplikasikan menjadi sebuah produk. *Mockup* dapat dikategorikan ke dalam *low-fidelity* dan *high-fidelity*. *Low-fidelity* adalah sebuah desain yang masih dalam bentuk yang sederhana. Sedangkan *high-fidelity* adalah desain sudah sudah diperhalus dan jauh lebih kompleks dari sebelumnya (Refanus et al., 2022).

# 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

## 3.1 Metode

Tahapan yang ada pada proses pengembangan sistem atau *software* dengan menggunakan metode penggabungan metode *agile*. Tahap awal dari proses pengembangan sistem informasi DPK diperlukan beberapa persiapan sebelum memulainya implementasi. Pada tahap persiapan atau inisiasi proyek ini dilakukan proses analisa dan perancangan , seperti pada Gambar 1 dibawah ini.



*Gambar 1 Tahap Analisa dan Perancangan*

### 3.2 Analisis Permasalahan

Perusahaan XYZ menginginkan perbaikan proses bisnis untuk mengorganisir penjualan sembako dan bahan pokok, perbaikan yang dilakukan adalah dengan merubah dari proses bisnis konvensional ke digitalisasi, yang dimana membutuhkan sistem informasi berupa aplikasi mobile untuk menangani alur proses bisnis dalam penjualan sembako dan bahan pokok. Ditambah dengan alasan untuk mengikuti perkembangan dan pemanfaatan teknologi untuk perkembangan dan kemajuan bisnis di Perusahaan XYZ.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di Perusahaan XYZ, Perusahaan XYZ sudah bisa menerapkan teknologi dengan menggunakan sistem terintegrasi yang lebih efektif dan efisien agar membantu meningkatkan proses bisnis perusahaan dan meminimalisir kesalahan pada proses bisnis konvensional dengan membuat aplikasi mobile DPK.

### 3.3 Business Requirements Document DPK

Sistem informasi DPK adalah sebuah sistem informasi pengelolaan perusahaan dari mulai proses penjualan hingga pengelolaan laporan keuangan. Kegiatan penjualan barang bermula dari sales yang melakukan permohonan penjualan barang (berdasarkan stok di gudang) yang selanjutnya setiap proses penjualan yang telah diterbitkan oleh sales, akan dimasukkan kedalam sistem penentuan rute dengan acuan jadwal pengantaran berdasarkan dari jarak gudang ke titik pengiriman terdekat, sedangkan untuk permohonan penjualan tersebut juga masuk ke bagian admin untuk bahan pembuatan faktur juga permohonan penjualan tadi akan diproses oleh bagian Gudang untuk selanjutnya masuk ke dalam proses *delivery order*, barang yang sudah siap dikirim akan diteruskan ke bagian ekspedisi untuk dilakukan pengantaran kepada konsumen. Sedangkan jika stok sudah diambang bawah minimum maka bagian

purchasing akan melakukan permohonan pembelian barang untuk mengisi persediaan di gudang.

Setelah seluruh kegiatan harian berakhir, maka admin akan melakukan proses closing (*end-of-day*) dimana proses ini akan memberikan indikasi bahwa sudah tidak ada lagi proses penjualan, pembelian, *delivery order* untuk hari tersebut. Selain itu proses ini juga akan memicu sistem melakukan pencatatan pemasukan dan pengeluaran harian secara otomatis, dan diolah menjadi berbagai laporan kebutuhan DPK baik dari sisi operasional maupun sisi bisnis strategisnya.

### 3.4 Daftar *Use Case*

Daftar *use case* disini merupakan representasi sebuah deskripsi dari setiap *use case* pada sebuah sistem. Daftar *use case* berisikan ID, nama dan deskripsi dari *use case* pada *role sales* di Perusahaan XYZ. Dapat dilihat seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1 Daftar Use Case**

| ID        | Nama <i>Use Case</i>                  | Deskripsi                                                                                                                  |
|-----------|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| UC - 01   | Mengelola Barang                      | <i>Sales</i> dapat melihat barang, melihat daftar barang sesuai kategori, pencarian barang                                 |
| UC - 01.1 | Melihat daftar kategori barang        | <i>Sales</i> dapat melihat daftar kategori barang sesuai dengan icon yang merepresentasikan jenis kategori barang tersebut |
| UC - 01.2 | Melihat barang sesuai kategori barang | <i>Sales</i> dapat melihat daftar barang sesuai dengan kategori barang yang dipilih                                        |
| UC - 01.3 | Melakukan pencarian barang            | <i>Sales</i> dapat melakukan pencarian barang                                                                              |
| UC - 02   | Mengelola Transaksi                   | <i>Sales</i> dapat mendaftarkan pelanggan, melihat daftar pelanggan dan melihat riwayat transaksi pelanggan                |
| UC - 02.1 | Memilih Barang                        | <i>Sales</i> dapat memilih barang sesuai yang ingin dipesan                                                                |
| UC - 02.2 | Memilih Jenis Pembayaran              | <i>Sales</i> dapat memilih jenis pembayaran yang sesuai                                                                    |
| UC - 02.3 | <i>Update</i> Status Pesanan          | <i>Sales</i> dapat merubah status pesanan belum lunas menjadi lunas dengan mengupload bukti pembayaran                     |
| UC - 03   | Mengelola Pelanggan                   | <i>Sales</i> dapat mendaftarkan pelanggan, melihat daftar pelanggan dan melihat riwayat transaksi pelanggan                |
| UC - 03.1 | Mendaftarkan Pelanggan                | <i>Sales</i> dapat mendaftarkan pelanggan sesuai dengan formulir pendaftaran pelanggan                                     |
| UC - 03.2 | Melihat daftar pelanggan              | <i>Sales</i> dapat melihat daftar pelanggan                                                                                |
| UC - 03.3 | Melihat Riwayat transaksi pelanggan   | <i>Sales</i> dapat melihat Riwayat transaksi dari pelanggan                                                                |
| UC - 04   | Melihat Rencana Kunjungan             | <i>Sales</i> dapat melihat rencana kunjungan yang telah direncanakan                                                       |

|         |                                        |                                                                                                                          |
|---------|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| UC - 05 | Melakukan pengajuan <i>Reimburse</i>   | <i>Sales</i> dapat melakukan pengajuan <i>Reimburse</i> kebutuhan operasional <i>Sales</i>                               |
| UC -06  | Melakukan Presensi                     | <i>Sales</i> dapat melakukan presensi dengan <i>scan barcode</i>                                                         |
| UC - 07 | Melihat Ringkasan Penjualan            | <i>Sales</i> dapat melihat laporan penjualan sesuai dengan periode yang diinginkan yaitu per-hari, per-minggu, per-bulan |
| UC - 08 | Dapat melihat <i>Alert</i> Stok barang | <i>Sales</i> dapat melihat notifikasi yang menampilkan mengenai stok dibawah minimum                                     |

### 3.5 User Story

*User Story* menggambarkan mengenai ekspektasi dan kebutuhan dari pengguna saat berinteraksi dengan sistem, Ini adalah gambaran *user story* yang dirancang untuk membuat sistem informasi DPK. Dapat dilihat seperti pada Tabel 2 dibawah ini.

**Tabel 2 User Story Sales**

| No | Code              | As<br>a/an   | I Want to                                                                                             | So that                                                                                                                                                                                                                     | Dependencies |
|----|-------------------|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| 1  | US-<br>DPK-<br>01 | <i>Sales</i> | Dapat melihat daftar kategori barang                                                                  | Aplikasi menampilkan daftar kategori barang menggunakan <i>icon-icon</i> yang merepresentasikan kategori barang tersebut                                                                                                    |              |
| 2  | US-<br>DPK-<br>02 |              | Dapat melihat daftar barang sesuai kategori                                                           | Aplikasi menampilkan daftar barang sesuai dari kategori barang yang dipilih.                                                                                                                                                |              |
| 3  | US-<br>DPK-<br>03 |              | Dapat melakukan pencarian barang                                                                      | Aplikasi menyediakan fitur pencarian berdasarkan jenis kebutuhan pengguna.                                                                                                                                                  |              |
| 4  | US-<br>DPK-<br>04 |              | Dapat melakukan proses pesan barang dengan cara memilih jenis barang lalu menentukan jumlah pemesanan | Aplikasi menyediakan fitur untuk pemesanan barang untuk pelanggan berdasarkan jenis barang dan jumlah pemesanan, simpan pesanan, dan <i>checkout</i> pemesanan.                                                             |              |
| 5  | US-<br>DPK-<br>05 |              | Dapat menentukan pilihan jenis pembayaran <i>Cash</i> atau <i>Transfer</i>                            | Aplikasi menyediakan fitur pembayaran atau <i>checkout</i> dimana <i>sales</i> dapat menentukan jenis pembayaran yang akan dilakukan oleh pelanggan berupa <i>transfer bank</i> , <i>payment gateway</i> atau <i>cash</i> . |              |

PERANCANGAN UI/UX BERBASIS *MOBILE* UNTUK APLIKASI SEMBAKO

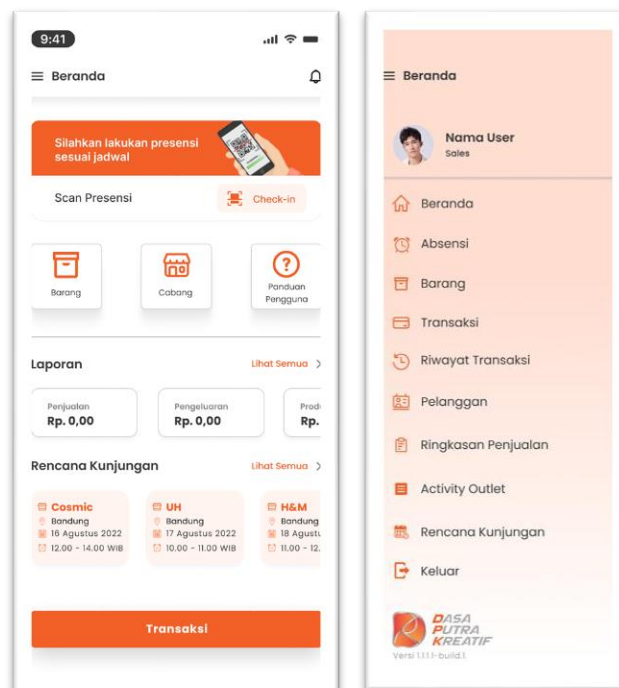
| No | Code              | As<br>a/an | I Want to                                                              | So that                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Dependencies |
|----|-------------------|------------|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| 6  | US-<br>DPK-<br>06 |            | Dapat melakukan pendaftaran pelanggan                                  | Aplikasi menyediakan fitur pendaftaran pelanggan dimana <i>sales</i> dapat mengisi <i>form input</i> data pelanggan. Form data pelanggan meliputi: Nama Pemilik, Nama Toko, Nomor KTP, Jenis Kelamin, Tanggal Lahir, Alamat, Kelurahan dan posisi <i>Longitude</i> serta <i>Latitude</i> |              |
| 7  | US-<br>DPK-<br>07 |            | Dapat melihat daftar pelanggan                                         | Aplikasi menampilkan daftar pelanggan                                                                                                                                                                                                                                                    |              |
| 8  | US-<br>DPK-<br>08 |            | Dapat melihat data riwayat transaksi pelanggan                         | Aplikasi menampilkan data Riwayat transaksi pelanggan yang disajikan dalam bentuk daftar: Tanggal Transaksi, Nama Pelanggan, Cabang, Harga, Jam dan Status Transaksi                                                                                                                     |              |
| 9  | US-<br>DPK-<br>09 |            | Dapat melihat rencana kunjungan yang ditugaskan oleh Tim <i>Leader</i> | Aplikasi menampilkan daftar dan detail rencana kunjungan yang telah ditugaskan oleh tim <i>leader</i> kepada tim <i>sales</i>                                                                                                                                                            |              |
| 10 | US-<br>DPK-<br>10 |            | Dapat melakukan pengajuan <i>reimburse</i>                             | Aplikasi menyediakan fitur untuk melakukan pengajuan <i>reimburse</i> kebutuhan operasional <i>sales</i> dengan mengisi format pengajuan.                                                                                                                                                | US-DPK-16    |
| 11 | US-<br>DPK-<br>11 |            | Dapat melakukan proses presensi atau <i>check in</i>                   | Aplikasi menyediakan fitur untuk melakukan presensi dengan long - lat posisi pelanggan                                                                                                                                                                                                   |              |
| 12 | US-<br>DPK-<br>12 |            | Dapat melihat laporan atau ringkasan penjualan                         | Aplikasi melakukan <i>view</i> ringkasan penjualan                                                                                                                                                                                                                                       |              |
| 13 | US-<br>DPK-<br>13 |            | Dapat melihat <i>alert</i> atau notifikasi stok barang                 | Aplikasi menyediakan notifikasi yang menampilkan informasi mengenai stok barang yang berada pada ambang batas yang telah ditentukan                                                                                                                                                      |              |
| 14 | US-<br>DPK-<br>15 |            | Dapat melakukan <i>update</i> status                                   | Aplikasi menyediakan fitur untuk melakukan update status pembayaran baik kasbon (COD) atau pun via                                                                                                                                                                                       | US-DPK-05    |

| No | Code      | As a/an | I Want to                                                                | So that                                                                                                              | Dependencies |
|----|-----------|---------|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
|    |           |         | pembayaran pelanggan                                                     | <i>transfer</i> dengan upload bukti transfer dan pembayaran menjadi lunas                                            |              |
| 15 | US-DPK-16 |         | Dapat melakukan <i>edit</i> barang yang sudah masuk ke keranjang belanja | Aplikasi menyediakan fitur untuk edit pemesanan barang untuk pelanggan berdasarkan jenis barang dan jumlah pemesanan | US-DPK-04    |

*User Story* ini menjadi panduan atau rujukan dalam proses perancangan dan implementasi dalam membuat *user interface* dari aplikasi *mobile* DPK yang akan di kembangkan. Jadi dari Tabel 2 merepresentasikan ada 15 *user story* yang dibuat sesuai dengan kebutuhan yang sebelumnya dilakukan proses analisis terhadap kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dikembangkan dan nantinya bakal digunakan langsung.

Selain itu dari ke 15 *user story* ini merupakan ruang lingkup daripada proses yang ada dalam ruang lingkup *sales* dari proses bisnis DPK. Selanjutnya dalam pengembangan alur sistem dan *role sales* akan dibuatkan alur dalam bentuk diagram *Swimlane* dimana merupakan pendukung dalam proses pengembangan yang masih keterkaitan antara pengguna dan sistem.

### 3.6 Mockup



Gambar 2 Tampilan Beranda

Pada Gambar 2 merupakan tampilan terkait beranda yang mana didalamnya terdapat menu dan juga laporan daripada hasil penjualan sembako.



Gambar 3 Tampilan Pembelian

Pada Gambar 3 merupakan tampilan dari proses pembelian yang mana disini menhandel proses penjualan yang tadinya manual menjadi digitalisasi dengan adanya aplikasi *mobile* DPK.

### 3.7 Pengujian *Mockup*

Pengujian keberhasilan ini adalah bagian untuk mengecek dan melihat keberhasilan setiap *task* atau *log activity* yang diberikan, pada proyek kerja praktik kali ini ketercapaian *task* keseluruhan *task* mencapai 100%. Hasil ini menjadi sebuah tolak ukur untuk melihat tingkat keberhasilan dalam memenuhi *task* yang diberikan. Seperti yang diperlihatkan pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Pengujian *Mockup*

| No | <i>Task / User Story</i> | <i>Priority</i> | <i>Sprint</i> | Bobot | Ketercapaian |
|----|--------------------------|-----------------|---------------|-------|--------------|
| 1  | Login                    | High            | 1             | 1     | 0,083        |
| 2  | Sales splash screen      | High            | 1             | 1     | 0,083        |
| 3  | Sales dashboard          | High            | 1             | 1     | 0,083        |
| 4  | Sales barang             | High            | 1             | 1     | 0,083        |
| 5  | Sales tambah pesanan     | High            | 1             | 1     | 0,083        |
| 6  | Sales mengubah pesanan   | High            | 1             | 1     | 0,083        |
| 7  | Sales tambah pelanggan   | High            | 2             | 1     | 0,083        |

| No                        | Task / User Story                    | Priority | Sprint | Bobot | Ketercapaian |
|---------------------------|--------------------------------------|----------|--------|-------|--------------|
| 8                         | Sales melihat Rencana Kunjungan      | High     | 2      | 1     | 0,083        |
| 9                         | Sales mengajukan reimburse           | Medium   | 2      | 1     | 0,083        |
| 10                        | Sales melakukan presensi             | High     | 2      | 1     | 0,083        |
| 11                        | Sales melihat ringkasan penjualan    | Medium   | 2      | 1     | 0,083        |
| 12                        | Sales melihat notifikasi stok barang | Medium   | 2      | 1     | 0,083        |
| <b>Nilai Keberhasilan</b> |                                      |          |        |       | <b>100%</b>  |

#### 4. KESIMPULAN

Setelah Melakukan analisis dan perancangan desain *mockup* aplikasi *mobile* DPK dapat diambil kesimpulan:

1. Ruang lingkup atau Batasan pembuatan aplikasi *mobile* DPK *Point of Sales* Perusahaan XYZ dari awal tahap *user requirement* sampai tahapan UI/UX *sales*.
2. Analisis *user story* dan *swimlane* dirancang dari hasil interview dan persetujuan *user requirement*.
3. *Mockup* aplikasi *mobile* dirancang sesuai dengan kebutuhan dan persetujuan *user* agar dapat membantu Perusahaan XYZ.
4. UI/UX dirancang sesuai dengan kebutuhan *user* berdasarkan analisis dan perancangan pada *user story* dan *swimlane*.
5. Hasil pengujian keberhasilan didapat ketercapaian *task* keseluruhan *task* mencapai 100%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Laila, S. N., Sabariah, M. K., & Suwawi, D. D. J. (2019). UI design of collaborative learning app for final assignment subject using goal-directed design. *2016 4th International Conference on Information and Communication Technology, ICoICT 2016*, 4(c). <https://doi.org/10.1109/ICoICT.2016.7571893>
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi I*, 13(2), 147.
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2019). *Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor*.
- Subhiyakto, E. R., Astuti, Y. P., & Umaroh, L. (2021). KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 145–154.