

PERANCANGAN DESAIN UI/UX *WEBSITE* UNDANGAN DIGITAL DENGAN PENGEMBANGAN RSVP YANG TERINTEGRASI *DIRECT MESSAGE* KEPADA PENYELENGGARA ACARA (STUDI KASUS KAMIUNDANGKAMU.COM)

I Komang Angga Maha Putra¹⁾

Program Studi Desain Komunikasi Visual¹⁾

Institut Desain dan Bisnis Bali¹⁾

anggamaha@idbbali.ac.id

ABSTRACT

Attendance confirmation (RSVP) in event organization is a crucial element required by both event organizers and vendors to facilitate mass coordination. In digital invitations, the RSVP feature is often not user-friendly for both organizers and invited guests. This has prompted the design of UI/UX for a website, emphasizing the development of RSVP to streamline the process for all parties involved, while providing tangible benefits in terms of user interface and user experience. This research employs the User-Centered Design (UCD) method within the realm of usability, focusing on aspects such as learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction. Through stages like specifying the context of use, specifying requirements, creating design solutions, and evaluating the design, this study results in a website design that simplifies the RSVP process by integrating it with direct messages. Evaluation indicates a positive response from users, demonstrating that this design adheres to usability principles and offers a positive experience for both event organizers and invited guests.

Keywords : *RSVP, UI/UX design, Usability, User-Centered Design (UCD), Direct message*

ABSTRAK

Konfirmasi kehadiran (RSVP) dalam penyelenggaraan acara merupakan hal penting yang dibutuhkan oleh penyelenggara acara maupun vendor guna memudahkan koordinasi massa. Pada undangan digital daring, fitur RSVP kerap tidak mudah dipergunakan baik dari sisi penyelenggara maupun tamu undangan. Hal tersebut mendorong perancangan desain UI/UX *website* yang menitikberatkan pada pengembangan RSVP yang bertujuan untuk memudahkan semua pihak, sekaligus memberikan manfaat nyata dari sisi *user interface* dan *user experience*. Penelitian ini melibatkan metode *User Centered Design* (UCD) dengan ruang lingkup *usability*, memerhatikan aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Melalui tahap-tahap seperti *specify context of use*, *specify requirements*, *create design of solutions*, *evaluate design*, penelitian ini menghasilkan perancangan *website* yang memudahkan proses RSVP dengan mengintegrasikannya ke *direct message*. Evaluasi menunjukkan respon positif dari pengguna, menunjukkan bahwa perancangan ini memenuhi kaidah *usability* dan memberikan pengalaman yang baik bagi penyelenggara acara dan tamu undangan.

Kata Kunci : *RSVP, UI/UX design, Usability, User-Centered Design (UCD), Direct message*

PENDAHULUAN

Undangan memegang peran penting dalam setiap acara atau event, menjadi jembatan yang menghubungkan penyelenggara acara dengan para tamu undangan. Sebuah undangan tidak hanya sekedar selembar kertas yang memberi tahu waktu dan tempat suatu acara, tetapi juga mencerminkan keramahan, kehangatan, dan keunikan acara tersebut. Ketika merencanakan suatu acara, penting untuk memahami bahwa undangan bukan hanya alat praktis untuk memberi tahu orang tentang kehadiran mereka, tetapi juga merupakan bagian integral dari pengalaman keseluruhan. Undangan yang dirancang dengan baik mampu menciptakan kesan positif, meningkatkan rasa kehadiran yang dihormati, dan memberikan gambaran tentang apa yang bisa diharapkan oleh para tamu. Pada era digital saat ini, undangan tidak lagi terbatas pada kertas fisik saja. Berbagai platform digital menyediakan opsi yang kreatif dan efisien untuk mengundang tamu, mulai dari email formal, media sosial, hingga situs (*website*) yang memberikan nuansa informal dan interaktif, guna memenuhi esensi dari undangan yaitu menjadi pintu gerbang yang membuka hubungan antara penyelenggara acara dan para undangan, sekaligus sebagai media untuk memudahkan konfirmasi para undangan kepada penyelenggara acara. Meningkatnya penggunaan undangan digital berbasis situs (*website*) didorong oleh efisiensi waktu dan jarak, sekaligus menciptakan fungsi yang efektif dibanding undangan biasa yang berbasis kertas. Undangan digital yang berbasis situs dirancang dengan visual yang memerhatikan tampilan pengguna (*user interface*) yang memberikan kemudahan dalam penggunaan (*user experience*) undangan digital tersebut. Tampilan situs didukung oleh fungsi yang bermanfaat dan memudahkan penerima undangan. Beberapa fungsi esensial dari undangan digital yaitu penyimpanan tanggal acara yang terintegrasi dengan kalender digital, mendapatkan titik lokasi yang terintegrasi dengan peta digital, mengucapkan salam melalui kolom komentar, dan yang paling penting bagi

penyelenggara adalah konfirmasi dari tamu undangan terkait konfirmasi kehadiran atau yang dikenal dengan RSVP. RSVP merupakan singkatan dari frase dalam bahasa Prancis "*Répondez s'il vous plaît*", yang dapat diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris sebagai "Respond, please." Dalam konteks undangan acara atau perjamuan, istilah ini digunakan untuk meminta konfirmasi kehadiran atau ketidakhadiran dari para undangan. Kendala yang dihadapi dalam konfirmasi kehadiran adalah rumitnya penelusuran nama dan jumlah undangan yang dikonfirmasi. Selain itu, penyelenggara harus siaga untuk memeriksa sistem yang tersedia, sehingga menurunkan efisiensi waktu dalam pencatatan konfirmasi kehadiran. Hal tersebut mendorong solusi berupa rancangan situs yang memberikan undangan digital yang memberikan kemudahan baik bagi penyelenggara acara maupun tamu undangan. Salah satu penyedia undangan digital adalah kamiundangankamu.com yang merupakan layanan jasa perancang situs undangan online yang berbasis di Bali, yang menyediakan opsi layanan khusus yang dapat dipersonalisasi dan modifikasi sesuai dengan kebutuhan, dan salah satu rancangan yang dapat dikembangkan adalah solusi yang berkaitan dengan kemudahan konfirmasi kehadiran.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Undangan Digital (Daring)

Undangan digital daring adalah jenis undangan yang dibuat dan didistribusikan melalui platform digital atau daring (online). Dalam konteks ini, "daring" merujuk kepada penggunaan internet sebagai ruang utama untuk membuat, mengirim, dan menerima undangan. Umumnya, undangan digital daring menggantikan penggunaan undangan fisik yang dicetak dan dikirim secara konvensional. Mereka dapat berupa gambar atau dokumen digital yang dapat dibagikan melalui email, pesan teks, media sosial, atau platform khusus pengelolaan undangan digital. Kelebihan dari undangan digital ini termasuk efisiensi waktu, biaya yang lebih rendah, dan kemampuan untuk mencapai

audiens yang lebih luas secara instan. Undangan digital daring umumnya menggunakan situs (*website*) dalam pengembangannya. Sari, et al. (2019) menyatakan *Website* merupakan halaman digital yang berisi informasi berupa teks, animasi, gambar, suara, dan video atau gabungan dari semuanya yang terkoneksi oleh internet, sehingga dapat dilihat oleh seluruh siapapun yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Desain Website

Menurut (Rosandiena & Indrojarwo, 2018) desain web adalah jenis desain grafis yang ditujukan untuk pengembangan dan styling obyek lingkungan informasi internet untuk menyediakan dengan fitur konsumen high-end dan kualitas estetika. Tujuan desain web adalah untuk membuat situs web atau dokumen elektronik dan aplikasi yang berada pada web server dan menampilkan konten dan fitur antarmuka interaktif serta menarik kepada pengguna akhir dalam bentuk halaman Web (Japarianto & Adelia, 2020). Desain *website* adalah rancangan yang memuat pemetaan elemen visual seperti gambar, video, teks, dan warna, dengan memerhatikan prinsip komposisi dan proporsi yang bertujuan untuk memudahkan proses pengembangan *website*.

Hiper Realitas

Hiper Realitas adalah konsep yang diperkenalkan oleh filsuf Jean Baudrillard untuk menggambarkan suatu keadaan dimana batas antara dunia nyata dan dunia simulasi atau representasi menjadi kabur. Hiperrealitas adalah dunia realitas yang bersifat artifisial atau superfisial, yang tercipta lewat bantuan teknologi simulasi dan pencitraan, yang telah mengambil-alih dunia realitas yang alamiah (Raharja, 2016). Secara Visual dan Estetika, desain *website* atau situs sering kali menciptakan pengalaman visual yang sangat menarik dan seringkali melebihi pengalaman dunia nyata. Melalui penggunaan gambar, animasi, dan elemen desain interaktif. Dalam upaya memberikan pengalaman yang lebih intens daripada

kehidupan nyata, elemen-elemen seperti animasi, efek khusus, dan interaktivitas dapat menciptakan situasi di mana pengguna merasa tenggelam dalam dunia digital, menyebabkan pengalaman yang hiperreal.

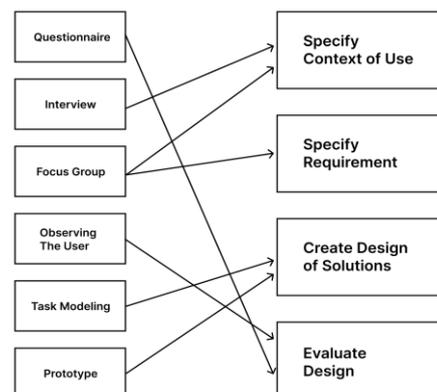
User Interface

Tampilan pada sebuah situs maupun aplikasi memiliki keterkaitan erat dengan *user interface* dan *user experience* atau yang biasa disebut UI/UX. *User interface* adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. User Interface juga bisa berbentuk tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan user (Haryuda, et al., 2021). *User experience* memiliki makna pengalaman pengguna. Sehingga dapat disimpulkan UI/UX atau *user interface/user experience* merupakan perancangan tampilan visual dengan interaksi tatap muka yang mempertimbangkan pengalaman pengguna yang efektif dan efisien. Kemudahan penggunaan tampilan visual di dalam beragam dimensi layar, merupakan tujuan dari UI/UX.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

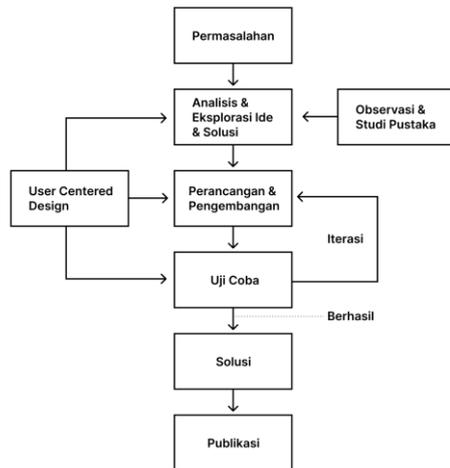
Pada penelitian ini menggunakan metode *user User Centered Design*, atau UCD dengan menggunakan ruang lingkup *usability*. *User Centered Design* pada ruang lingkup *usability* dapat dimanfaatkan untuk membagi tahapan penelitian menjadi *specify the context of use, specify requirements, create design of solutions dan evaluate design* (Revalino & Susetyo, 2023).



Gambar 2. User Centered Design

Tahap *specify the context of use* dilaksanakan dengan menggunakan metode *secondary research* guna mengumpulkan permasalahan dan mengidentifikasi kebutuhan atas undangan digital yang dapat dikembangkan pada *website* kamiundangkamu.com terutama terkait fitur layanan RSVP.

Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam Perancangan desain UI/UX *website* undangan digital dengan pengembangan RSVP yang terintegrasi *direct message* kepada penyelenggara acara (studi kasus kamiundangkamu.com) akan dilaksanakan dengan Teknik (1) Observasi, (2) Fokus Grup Diskusi dan (3) Studi Pustaka.

ANALISIS & PERANCANGAN

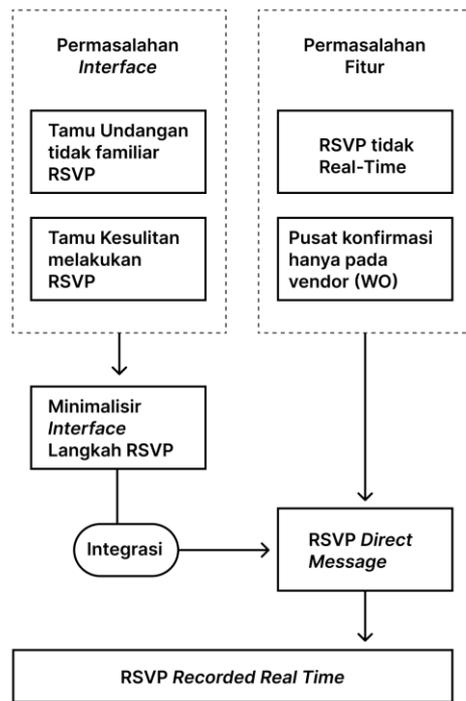
Tahap Analisis

Tahap pertama dalam melaksanakan metode UCD adalah *Specify Context of Use*. Tahap ini menggunakan cara *secondary research* yang dilakukan dengan melakukan *group discussion* bersama mitra *wedding organizer* dan klien-klien kamiundangkamu.com. Berdasarkan *secondary research* tersebut, didapatkan beberapa data sebagai berikut :

Tabel 1. Data Hasil *Secondary Research*

No	Hasil Temuan Riset	Sumber
Analisis Kompetitif		
1.	Penyelenggara acara mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi real-time konfirmasi tamu undangan	
2.	Tamu undangan mengalami kesulitan dalam mengirimkan konfirmasi	<i>Group discussion</i>
3.	RSVP dianggap tidak terlalu penting bagi beberapa penyelenggara acara	
4.	Wedding organizer menjadi menjadi titik kumpul informasi RSVP	
Kebutuhan		
1.	Penyelenggara acara mendapatkan konfirmasi/RSVP real-time	
2.	Wedding organizer bisa berbagi tanggungjawab konfirmasi	<i>Group discussion</i>
3.	Konfirmasi yang memudahkan tamu undangan	

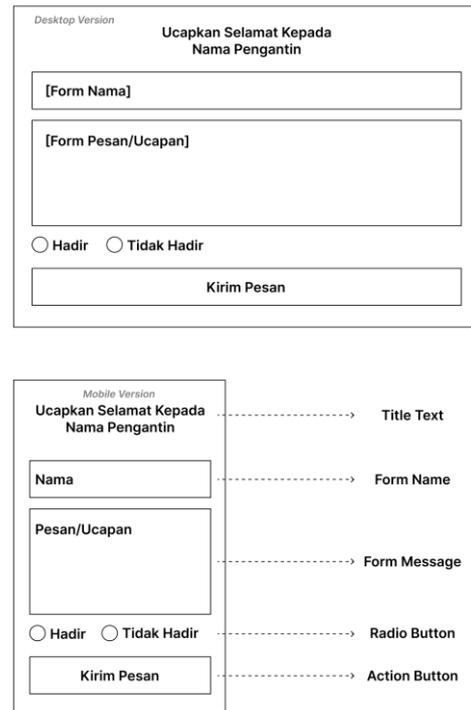
Tahap kedua adalah *specify requirements*, yaitu tahap yang menentukan permasalahan pengguna, yang dalam hal ini adalah penyelenggara acara dan tamu undangan. Permasalahan tersebut kemudian menghasilkan penawaran solusi guna memudahkan kegiatan konfirmasi atau RSVP dalam undangan online. Alur konfirmasi tersebut kemudian menjadi dasar atas perancangan dan pengembangan dari fitur RSVP dari undangan online tersebut.



Gambar 3. Penawaran dan Alur Solusi

Tahap Perancangan

Tahap ketiga dalam metode UCD adalah *create design of solutions*. Perancangan solusi berupa desain berdasarkan pada prinsip *usability* dengan tujuan mengetahui tingkat *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction* (Andriall & Nasir, 2023). Hasil pada tahap ini berupa *wireframe* dan *prototype visual* yang berikutnya diimplementasi pada *website* kamiundangkamu.com yang akan diintegrasikan dengan fitur *direct message* pada RSVP guna mendapatkan rekaman hasil RSVP yang *real-time*. *Wireframe* menggambarkan perancangan awal suatu desain aplikasi atau web yang pembuatannya secara manual (Wijaya, et al., 2020). Berdasarkan *requirements* yang telah ditetapkan dengan mempertimbangkan solusi yang dapat ditawarkan, berikut adalah hasil perancangan *wireframe* dari RSVP.

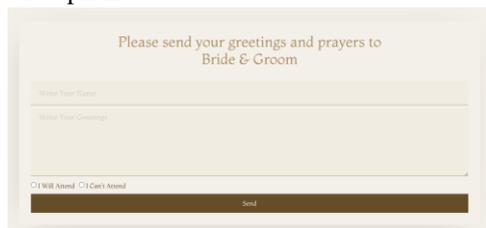


Gambar 4. Wireframe RSVP (Desktop & Mobile)

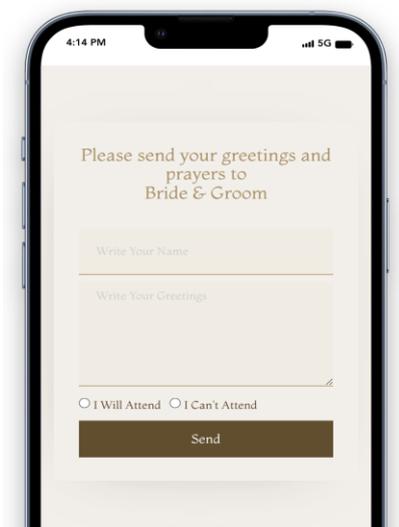
Pada *wireframe* tersebut telah diimplementasi langkah simplifikasi guna meminimalisir langkah yang tidak esensial pada proses RSVP. Hal ini bertujuan untuk mengatasi masalah tampilan yang tidak familiar dari sisi pengguna, sekaligus meminimalisir kendala penggunaan RSVP untuk meningkatkan efektifitas fungsi dari RSVP. Fungsi berupa ucapan atau pesan juga ditambahkan sebagai fasilitas yang berguna untuk membantu tamu undangan yang tidak terbiasa melakukan RSVP, guna mendorong penggunaan fitur konfirmasi tersebut secara tidak langsung. Hal tersebut memberikan keuntungan bagi penyelenggara acara, maupun bagi vendor untuk memudahkan dalam pengelolaan massa ketika kegiatan berlangsung. Opsi kehadiran juga diminimalisir menjadi dua pilihan yaitu hadir, dan tidak hadir. Opsi kehadiran menggunakan *radio button* sehingga memudahkan pengalaman pengguna dalam memilih opsi. Selain itu, fitur 2 opsi kehadiran dengan menggunakan *radio button* juga dinilai lebih efisien dibanding *dropdown* yang harus menyembunyikan opsi lain yang dapat menjadi penghambat (*bottleneck*)

dalam perekaman data yang akurat pada proses RSVP. Fitur pengiriman menggunakan *action button* yang berukuran penuh, sehingga baik secara *user interface* memudahkan pengguna dalam melihat tombol, sekaligus memudahkan pengguna dalam menekan tombol tersebut, sehingga efektivitas dari segi *user experience* dapat tercapai.

Pada langkah berikutnya, yaitu pengembangan *website* yang berdasarkan pada *wireframe* yang telah ditetapkan. Pengembangan desain *website* ini menggunakan *page-builder Elementor*. *Page Builder* memungkinkan pengguna untuk menghasilkan halaman *website* dengan hanya menggunakan tindakan klik, *drag* dan *drop* untuk membuat atau menambahkan obyek pada halaman *website* (Hakim & Prihanto, 2023). Perancangan ini menggunakan studi kasus dengan nama pengantin yang disamakan pada *website* kamiundangkamu.com dengan pengembangan elemen fitur yang berbasis pada *wireframe* yang telah ditetapkan.

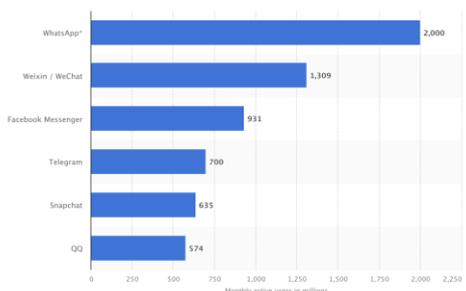


Gambar 5. Pengembangan *Desktop*



Gambar 6. Pengembangan *Mobile*

Pada pengembangan di atas disediakan tampilan *desktop* dan *mobile*. Desain di atas menggunakan warna coklat keemasan untuk mengomunikasikan desain yang berhubungan dengan pernikahan. Penggunaan tipografi *serif* juga dimanfaatkan untuk memberikan kesan selaras dengan warna. Namun elemen visual tersebut tidak hanya terbatas pada elemen pada Gambar 5. dan 6., namun dapat dikembangkan menjadi beragam visualisasi lainnya dengan mempertimbangkan warna dan tipografi. Judul, kolom *form*, *radio button*, dan *action button*, semuanya mengikuti *wireframe* yang telah ditetapkan guna memenuhi perencanaan *user interface* yang telah dianalisis masalah dan kebutuhannya. Tahap akhir dari perancangan dan pengembangan adalah melakukan integrasi RSVP dengan fitur *direct message*. Pada pengembangan ini fitur *direct message* diarahkan ke aplikasi chat WhatsApp. Berdasarkan data dari Statista (2023), Whatsapp menempati urutan pertama sebagai aplikasi perpesanan dengan jumlah pengguna aktif per bulan tertinggi dibandingkan aplikasi lain.



Gambar 7. Jumlah Pengguna Aktif Aplikasi Perpesanan

Pada data di atas menunjukkan angka dalam juta per bulan, sehingga integrasi RSVP memilih untuk mengintegrasikan fitur tersebut dengan *direct message* WhatsApp. Pada *page builder* Elementor, pengembangan memilih tindakan berupa *redirection* agar dapat menangkap data yang sudah dicantumkan pada *form* dan *radio button*, dan mengkonversinya menjadi tulisan yang dapat dikirimkan melalui pesan WhatsApp.

▼ **Actions After Submit**

Add Action

✕ Redirect +

Gambar 8. Fitur *Action After Submit*

Fitur di atas memungkinkan pengembang untuk mengalihkan *action button* kepada tautan yang telah menangkap data pada *form* dan *radio button* menuju aplikasi WhatsApp dengan mengubahnya menjadi tautan sebagai berikut.

▼ **Redirect**

Redirect To

```
https://wa.me/81809080?text=[field id="message"]%20%20Greetings%20from%20[field id="name"]%20%20[field id="hadir"]
```

Gambar 9. *Redirect* dan Tautan

Tautan tersebut menangkap “field id” berupa pesan, nama, dan konfirmasi kehadiran, yang dapat membantu proses perekaman data sehingga RSVP dapat terintegrasi dengan *direct message*. Setelah *action button* ditekan maka tamu undangan dapat melakukan komunikasi dengan penyelenggara acara dengan rekaman berupa nama, ucapan, konfirmasi kehadiran, sekaligus nomor telepon yang telah terhubung dengan WhatsApp untuk memudahkan komunikasi di saat acara berlangsung.

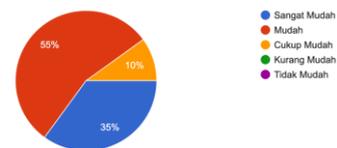
Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari keseluruhan metode UCD adalah *evaluate design*. Desain yang telah dirancang dan dikembangkan diuji dengan menggunakan kuesioner daring kepada 20 responden dengan kriteria usia 23 hingga 40 tahun, pengguna layanan undangan digital daring, baik pihak pengguna, penyelenggara acara, dan vendor, serta berdomisili secara umum di Provinsi Bali. Tujuan evaluasi untuk mengetahui tingkat *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*, yang diwakili oleh lima pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah RSVP ini mudah dipahami dan dipergunakan?
2. Apakah RSVP ini cepat dipergunakan?
3. Apakah RSVP ini mudah diingat fitur-fiturnya?
4. Apakah seluruh fungsi RSVP berjalan dengan baik?
5. Apakah Anda puas menggunakan RSVP model ini?

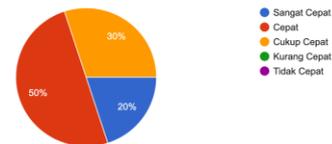
Penyebaran kuesioner dilakukan secara acak berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pengisian kuesioner dilaksanakan oleh responden tepat setelah responden merasakan fungsi dengan simulasi sebagai penyelenggara acara dan sebagai tamu undangan. Hasil kuesioner yang telah disebar adalah sebagai berikut :

Apakah RSVP ini mudah dipahami dan dipergunakan?
20 jawaban



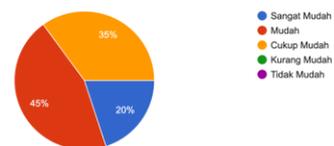
Gambar 10. Tingkat *Learnability*

Apakah RSVP ini cepat dipergunakan?
20 jawaban



Gambar 11. Tingkat *Efficiency*

Apakah RSVP ini mudah diingat fitur-fiturnya?
20 jawaban



Gambar 12. Tingkat *Memorability*



Gambar 13. Tingkat *Errors*



Gambar 14. Tingkat *Satisfaction*

Berdasarkan Gambar 10., hingga 14., ditemukan bahwa hasil evaluasi menunjukkan indikasi positif. Hal ini ditunjukkan dengan persentase positif pada beberapa indikator. Pada tingkat *learnability* 55% responden menyatakan fitur ini mudah dipahami dan dipergunakan. Pada tingkat *efficiency* 50% responden menyatakan RSVP ini cepat dalam penggunaannya. Pada tingkat *memorability* 45% responden menyatakan RSVP ini mudah diingat fitur-fiturnya. Pada tingkat *errors* 55% responden menyatakan bahwa seluruh fungsi RSVP dapat berjalan dengan baik. Kemudian 55% responden kemudian menyatakan puas dalam menggunakan RSVP model ini pada kuesioner di tingkat *satisfaction*. Melalui beberapa aspek evaluasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil perancangan dan pengembangan dengan mengintegrasikan fitur RSVP ke *direct message* menghasilkan respon yang baik dan telah memenuhi kaidah *usability*.

SIMPULAN

Perancangan desain UI/UX website undangan digital dengan pengembangan RSVP yang terintegrasi *direct message* kepada penyelenggara acara dengan studi kasus *kamiundangkamu.com*, menggunakan metode *user centered design* atau UCD dengan ruang lingkup *usability* yang memerhatikan aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*. Proses

kerja dilaksanakan dengan melalui beberapa tahap yaitu *specify context of use*, dengan melaksanakan *focus group discussion* bersama vendor, penyelenggara acara dan tamu undangan. Tahap berikutnya adalah *specify requirement* dengan memetakan masalah dan menawarkan solusi tepat guna terhadap keluhan yang hadir terhadap fitur yang ada dari beberapa opsi. Pada tahap tersebut ditemukan bahwa permasalahan yang hadir karena faktor konfirmasi yang bersifat tidak *real-time*, kendala dalam memahami RSVP serta kesulitan dalam penggunaan fitur, diantisipasi dengan menawarkan simplifikasi *user interface* dengan pengembangan fitur RSVP yang diintegrasikan dengan *direct message*. Tahap perancangan melalui tahap *creating design of solutions* dilaksanakan dengan melakukan visualisasi yang diawali dengan perancangan *wireframe* sebagai panduan dan dilanjutkan dengan pengembangan *website* untuk menghadirkan *user interface* yang sesuai dengan solusi yang ditawarkan. Pada tahap akhir dilaksanakan evaluasi (*evaluate design*) dengan menggunakan kuesioner yang menghasilkan respon positif pada beberapa aspek yaitu 55% pada tingkat *learnability*, 50% pada tingkat *efficiency*, 45% pada tingkat *memorability*, 55% pada tingkat *errors*, dan 55% pada tingkat *satisfaction*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andriall, S., & Nasir, M., 2023. Usability Testing Sistem Informasi Manajemen Kejaksaan Republik Indonesia (SIMKARI) di Kejaksaan Negeri PALI: *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 4(3), 126-140.
- [2] Hakim, A. R., & Prihanto, A., 2023. Analisis Performa Website Profil Sekolah Menggunakan Elementor Page Builder Dan LiteSpeed: *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 5(02), 126-137.
- [3] 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.
- [4] Japarianto, E., & Adelia, S., 2020. Pengaruh Tampilan Web Dan Harga Terhadap Minat Beli Dengan Kepercayaan Sebagai Intervening Variable Pada E-Commerce Shopee: Jurnal Manajemen Pemasaran, 14(1), 35-43.
- [5] Raharja, I. G. M. (2016). Desain Dengan Citra Simulasi, Sebuah Integrasi Teknologi Secara Estetik. http://www.isi-dps.ac.id/wpcontent/uploads/2016/04/Artikel_Mugi_CITRA-SIMULASI.pdf
- [6] Ravelino, C., & Susetyo, Y. A., 2023. Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design: Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi), 7(1), 121-129.
- [7] Rosandiena, T. T., & Indrojarwo, T. B., 2018. Perancangan Website sebagai Media Penjualan Online IKM di Jawa Timur: Jurnal Sains dan Seni ITS, 7(1).
- [8] Sari, Ani Octarini, et al., 2019. Web Programing. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [9] Wijaya, A.R., Insanudin, E. and Susanti, F., 2020. Perancangan UI/UX Pada Game Edukasi Etika Nisa Dan Nasa Untuk Anak Berbasis Mobile.e: Proceedings of Applied Science,6(3).