JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI
(S I N T E K)

Situs Jurnal
https://sintek.stmikku.ac.id/index.php/SINTEK



Perancangan Prototype Website Desain Interior Garis Nuansa Berbasis User-Centered Design dengan Fitur Kustomisasi Desain dan Project Tracking

Damien Hugo Heriyando*[1], Afifah Trista Ayunda[2]

[1] Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pradita
Scientia Business Park Tower I Jl. Boulevard Gading Serpong Blok O/1, Summarecon Serpong

[2] Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pradita
Scientia Business Park Tower I Jl. Boulevard Gading Serpong Blok O/1, Summarecon Serpong
Email: [1]damien.hugo@student.pradita.ac.id, [2] afifah.trista@pradita.ac.id

damien.hugo@student.pradita.ac.id *

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah mendorong terjadinya perubahan signifikan dalam sistem layanan di berbagai sektor industri, termasuk pada bidang desain interior. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan website interaktif sebagai media untuk meningkatkan efisiensi layanan, transparansi proses kerja, serta kualitas pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototype website desain interior Garis Nuansa berbasis User-Centered Design yang dilengkapi dengan fitur kustomisasi desain dan project tracking. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode prototype yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan cepat, pembangunan prototype, serta evaluasi pengguna. Pengujian usability dilakukan dengan metode Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) terhadap 46 responden. Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata usability sebesar 4,22 dari skala 1–5 yang menandakan bahwa prototype website memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, tampilan yang menarik, serta fitur yang fungsional dan informatif. Oleh karena itu, prototype website ini diharapkan dapat mendukung proses transformasi digital bisnis desain interior Garis Nuansa melalui peningkatan transparansi, keterlibatan pengguna, dan kepuasan klien.

Kata Kunci: *Prototype Website,Desain Interior,User-Centered Design,Kustomisasi Desain,Project Tracking,Usability Testing,PSSUQ.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia desain interior. Pemanfaatan platform online kini menjadi salah satu strategi utama untuk meningkatkan daya saing sekaligus memberikan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pelanggan. Prototype website yang menyediakan fitur kustomisasi desain dan pemantauan proyek telah menjadi kebutuhan penting bagi perusahaan desain interior, karena mampu menciptakan layanan yang bersifat personal serta memberikan transparansi dalam proses kerja kepada klien. Sejumlah studi terbaru menunjukkan bahwa faktor estetika tampilan, kemudahan navigasi, serta kualitas informasi dalam suatu platform digital memiliki pengaruh besar terhadap tingkat kepuasan dan minat pengguna dalam menggunakan layanan desain interior secara daring [1].

Garis Nuansa merupakan perusahaan desain interior yang berdiri pada tahun 2022, didirikan oleh dua individu muda dengan semangat dan visi kreatif tinggi di bidang desain. Meskipun para pendirinya bukan berasal dari latar belakang akademik interior, kreativitas dan kemampuan estetika menjadikan setiap hasil karya Garis Nuansa diterima dengan baik oleh berbagai kalangan klien. Sejak awal berdirinya, perusahaan ini mengalami perkembangan pesat dan telah dipercaya

mengerjakan sejumlah proyek besar, salah satunya adalah perancangan serta pembangunan Airport Lounge di Bandara Palembang. Kini, Garis Nuansa tidak hanya berfokus pada layanan desain interior, tetapi juga memperluas bidang usahanya ke sektor konstruksi bangunan, sehingga mampu memberikan layanan terpadu mulai dari tahap perencanaan hingga proses pembangunan.

Berbagai penelitian terdahulu telah menyoroti penerapan teknologi interaktif dalam bidang desain interior dan layanan berbasis web. Prasetyo et al (2024) meneliti penggunaan virtual tour berbasis Building Information Modelling (BIM) sebagai media presentasi desain interior yang lebih interaktif dan informatif [2]. Handayani (2023) merancang website jasa desain interior sebagai sarana pemasaran digital untuk memperkuat komunikasi serta daya tarik visual terhadap calon klien [3]. Santoso et al. (2022) mengembangkan rancangan antarmuka berbasis User Centered Design (UCD) guna meningkatkan keterlibatan pengguna dalam platform e-commerce furniture [4]. Wasino dan Dennis (2025) merancang sistem informasi penjualan produk interior berbasis web yang memungkinkan pengguna melakukan kustomisasi produk serta perhitungan otomatis [5]. Sementara itu, Rahmawati dan Hidayat (2023) mengimplementasikan pendekatan Design Thinking untuk mengoptimalkan tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna pada layanan berbasis web [6].

Dari sejumlah penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi interaktif dan prinsip user experience berperan penting dalam meningkatkan efektivitas layanan, efisiensi komunikasi, dan kepuasan pengguna di berbagai bidang digital. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada perancangan prototype website untuk Garis Nuansa dengan fitur custom design dan project tracking sebagai upaya untuk meningkatkan transparansi, keterlibatan pengguna, serta kepercayaan klien terhadap proses desain interior secara digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan prototype website berbasis user-centric design pada usaha desain interior Garis Nuansa, dengan menghadirkan dua fitur utama:
Custom Furniture Design, yang memungkinkan pengguna merancang ruang dan furniture secara mandiri sesuai preferensi, dan Project Tracking, yang memungkinkan klien memantau progres proyek secara real-time melalui dokumentasi visual dan jadwal yang diperbarui.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membahas penerapan teknologi digital dalam bidang desain interior, sebagian besar masih berfokus pada aspek pemasaran, visualisasi desain, atau perancangan antarmuka secara umum. Penelitian sebelumnya belum mengintegrasikan secara komprehensif fitur kustomisasi desain furniture dengan sistem pemantauan progres proyek (project tracking) dalam satu platform website yang dievaluasi secara usability. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kontribusi unik berupa perancangan prototype website desain interior yang menggabungkan fitur custom design, project tracking, serta evaluasi usability menggunakan metode PSSUQ sebagai dasar pengembangan sistem yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan solusi digital yang mendukung peningkatan kualitas layanan, memperkuat kepercayaan klien, serta meningkatkan daya saing Garis Nuansa di era transformasi digital.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Teknologi Informasi Dalam Bisnis Desain Interior

Peningkatan daya saing dan keberlanjutan perusahaan sangat terbantu oleh pemanfaatan teknologi informasi. Merampingkan operasi, menjangkau lebih banyak pelanggan, dan memenuhi permintaan pelanggan yang terus berkembang, semuanya dimungkinkan berkat teknologi informasi. [7].

2.2 *Website*

Website adalah sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan berfungsi sebagai media penyebaran informasi kepada pengguna melalui penyajian konten yang telah ditentukan sebelumnya. [8].

2.3 *Prototype*

Prototipe adalah tahap dalam pengembangan sistem perangkat lunak yang berfungsi untuk menampilkan atau memvisualisasikan rancangan dari sistem yang akan dibangun [9].

2.4 Terminologi Khusus

a. *User Interface*:
berfokus pada estetika dan desain antarmuka pengguna sistem sehingga

konsumen dapat terlibat langsung dengan aplikasi atau layanan [10].

b. *User Experience*
Memberikan rincian tentang bagaimana suatu produk atau sistem membuat pengguna merasa, termasuk seberapa puas mereka dengan pengalaman tersebut. [11].

c. *Project Tracking*
Pemantauan dan evaluasi perkembangan suatu proyek secara berkala agar dapat diketahui apakah pekerjaan berjalan sesuai dengan rencana: waktu, biaya, kualitas, scope, dan sumber daya [12].

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

Berikut adalah metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis:

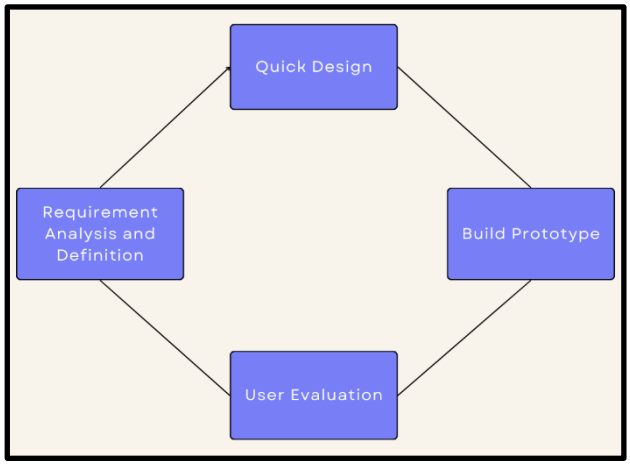
a. Observasi
merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas, perilaku, serta interaksi pelanggan dan pihak-pihak yang terlibat dalam proses layanan desain interior di Garis Nuansa. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai alur kerja, kebutuhan pengguna, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses layanan desain interior [13].

b. Studi Literatur
adalah metode yang digunakan untuk menelusuri, mengkaji, dan menganalisis berbagai sumber teori yang relevan dengan permasalahan serta tujuan penelitian [14].

c. Kuesioner
merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan angket kepada responden yang memiliki keterkaitan dengan topik atau tujuan penelitian [15].

3.2 Metode Pengembagan Sistem

Teknik prototipe, pendekatan pengembangan perangkat lunak untuk membuat model seperti model situs web, digunakan dalam proses pengembangan sistem [16]. Metode *prototype* memiliki 4 tahapan.



Gambar 1. Metode Prototype

a. *Requirement Analysis and Definition*
Pada tahap pertama, responden diminta untuk mengisi survei setelah melihat lokasi studi. Prototipe untuk situs web atau dokumen persyaratan sistem Garis Nuansa Interior Design dihasilkan dari tahap ini.

b. *Quick Design*
Setelah Anda menyelesaikan fase sebelumnya, saatnya membuat desain kasar untuk memamerkan desain berikutnya.

c. *Build Prototype*
Selanjutnya membuat prototype user interface prototype website Interior Desain Garis Nuansa sesuai keperluan yang sudah di analisis.

d. *User Evaluation*
Umpan balik mengenai desain prototipe situs web akan dikumpulkan melalui wawancara dengan responden.

3.3 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini berjumlah 46 orang yang terdiri dari klien Garis Nuansa, calon pengguna jasa desain interior, serta partner bisnis yang memiliki ketertarikan terhadap layanan desain interior berbasis digital. Responden memiliki latar belakang beragam, mulai dari profesional muda, pelaku usaha, hingga masyarakat umum yang pernah atau sedang merencanakan renovasi atau pembangunan interior. Mayoritas responden memiliki pengalaman menggunakan website atau aplikasi layanan jasa, sehingga mampu memberikan penilaian objektif terhadap kemudahan penggunaan dan fungsionalitas prototype website yang dikembangkan.

3.4 Metode Pengujian Usability (PSSUQ)

Pengujian usability terhadap prototype website Garis Nuansa dilakukan dengan menggunakan metode Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ). Metode ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna setelah mereka mencoba menggunakan prototype website yang telah dikembangkan. Instrumen PSSUQ terdiri dari sejumlah pernyataan yang dirancang untuk menilai berbagai aspek, meliputi kemudahan penggunaan, kualitas tampilan antarmuka, kejelasan informasi, serta kepuasan pengguna secara menyeluruh.

Dalam proses pengujian, responden diminta untuk memberikan penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1 hingga 5, di mana nilai 1 menunjukkan kategori “sangat tidak setuju” dan nilai 5 menunjukkan kategori “sangat setuju”. Data yang diperoleh dari kuesioner kemudian dianalisis untuk menghasilkan nilai rata-rata pada setiap aspek pengujian serta nilai usability secara keseluruhan.

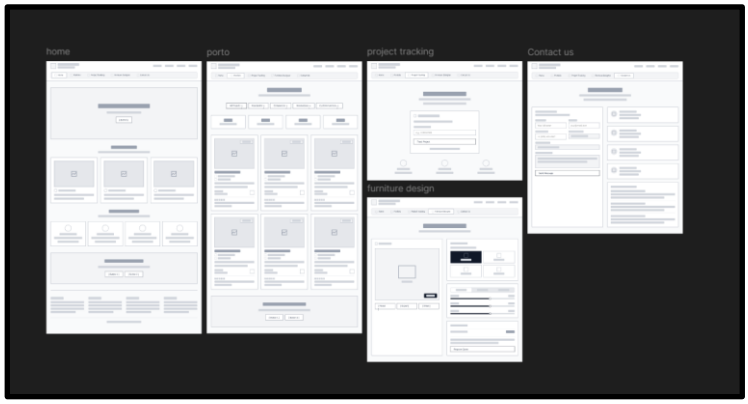
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Requirement Analysis

Pada tahap requirement analysis, dilakukan proses identifikasi kebutuhan sistem melalui survei pendahuluan yang melibatkan partner bisnis Garis Nuansa dan klien terdekat. Survei tersebut bertujuan untuk memperoleh pemahaman mengenai kebutuhan, preferensi, serta harapan pengguna terhadap pengembangan website. Temuan dari survei ini menjadi landasan dalam menentukan fitur utama serta merancang alur interaksi pengguna (user flow), sehingga prototype yang dihasilkan mampu merepresentasikan kebutuhan aktual calon pengguna sekaligus mendukung tujuan bisnis Garis Nuansa secara optimal.

4.2 Wireframe

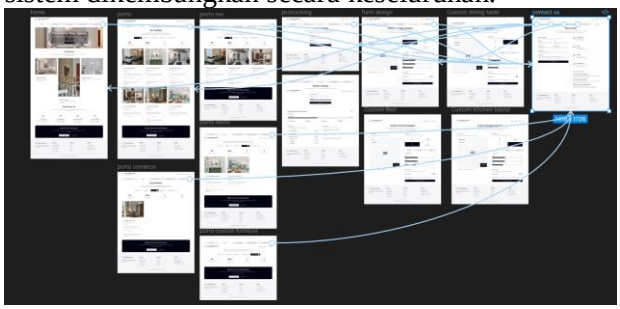
Wireframe Ini mencakup pembuatan gambar dasar yang menunjukkan tampilan dan fitur utama yang diinginkan sebagai langkah pertama dalam desain antarmuka pengguna. Sebelum melanjutkan pengembangan, gambar-gambar ini membantu mendapatkan gambaran tentang ide tersebut.



Gambar 2. Wireframe

4.3 Prototype

Sebuah representasi visual yang menggambarkan tahapan interaksi pengguna dengan produk digital, seperti website atau aplikasi, digunakan untuk menunjukkan perjalanan pengguna sejak titik awal (entry point), meliputi setiap tindakan serta keputusan yang dilakukan hingga mencapai tahap akhir dari proses interaksi. Berdasarkan alur tersebut, dibuat prototype sebagai bentuk representasi visual dan interaktif dari rancangan antarmuka, yang berperan dalam menguji serta memverifikasi pengalaman pengguna sebelum sistem dikembangkan secara keseluruhan.



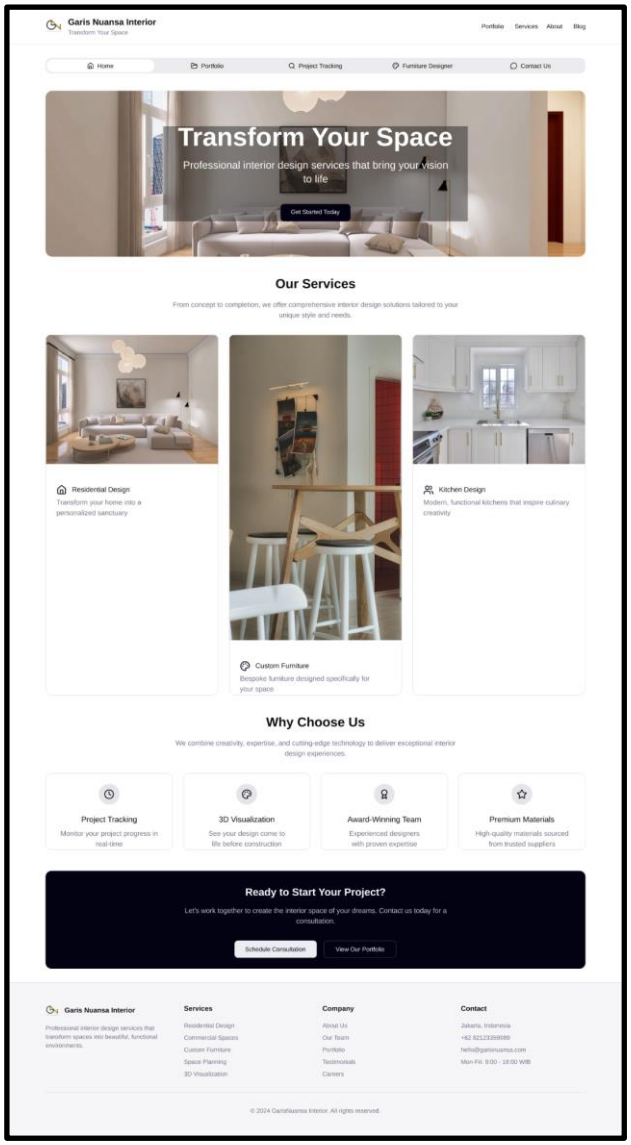
Gambar 3.0 User Flow

Gambar 3.0 menjelaskan untuk setiap tahapan pada User Flow Prototype Website Garis Nuansa Alur penggunaan pada prototype website diawali dengan halaman Landing (Home Tab) yang menyajikan informasi mengenai profil perusahaan, layanan utama, serta navigasi menuju berbagai fitur lainnya. Selanjutnya, pengguna dapat membuka halaman Portofolio untuk meninjau hasil proyek interior yang telah diselesaikan sebagai sumber inspirasi desain. Fitur Furniture Designer kemudian memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berkreasi dengan menyesuaikan warna, material, dan ukuran furniture sesuai preferensi pribadi. Bagi pengguna yang telah melakukan pemesanan jasa, halaman Project Tracking dapat digunakan untuk memantau perkembangan proyek melalui ID yang diberikan oleh tim Garis Nuansa. Terakhir, halaman Contact Us berperan sebagai media komunikasi antara pengguna dan tim Garis Nuansa guna

melakukan konsultasi atau pemesanan layanan desain interior secara langsung.

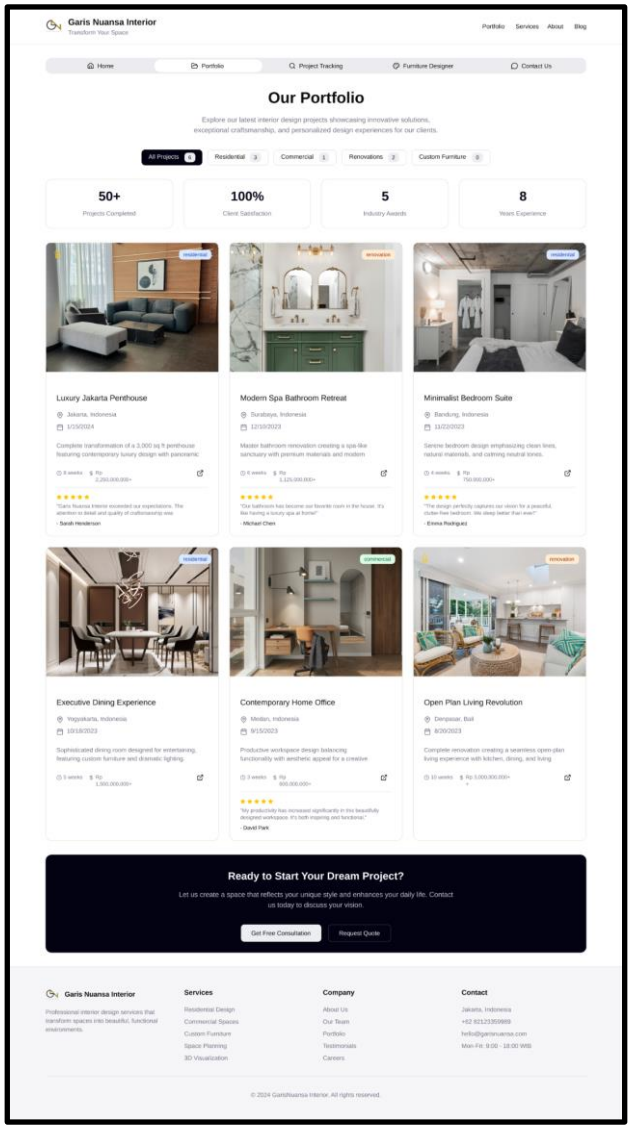
4.4 *User Interface* atau Tampilan Antarmuka

Tampilan visual yang berinteraksi dengan pengguna dalam sistem seperti perangkat lunak, situs web, dan aplikasi disebut antarmuka pengguna. Tujuan antarmuka pengguna adalah untuk memfasilitasi komunikasi antara pengguna dan sistem operasi.



Gambar 3.0 Tampilan Home

Gambar 3.0 merupakan tampilan laman beranda prototype website Garis Nuansa dimana pelanggan dapat melihat informasi Interior terkini. Di *Tampilan Home* terdapat berbagai fitur seperti *Portofolio,Project Tracking, dan Kustomisasi Furniture.*

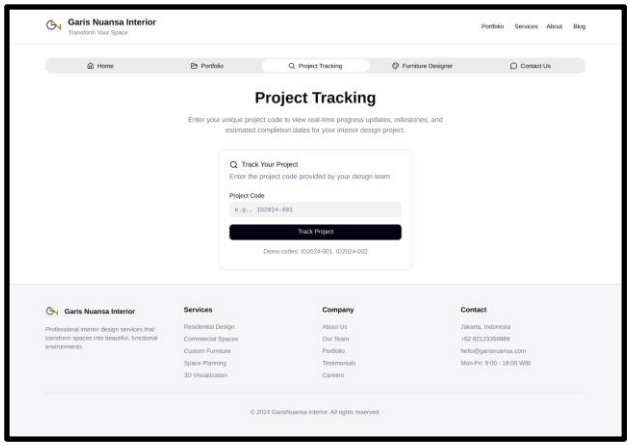


Gambar 4.0 Tampilan laman Portofolio

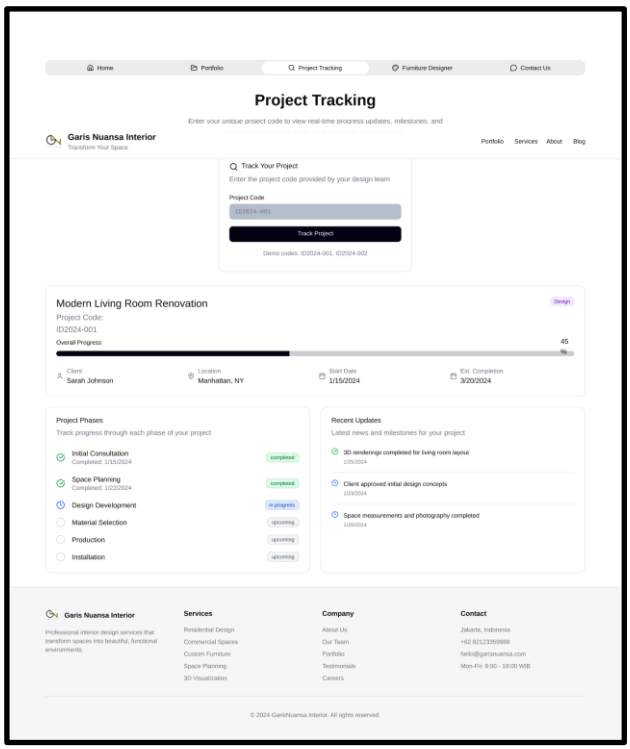
Gambar 4.0 merupakan halaman Portofolio menampilkan hasil proyek desain interior yang telah dikerjakan oleh Garis Nuansa Interior sebagai bentuk portofolio profesional. Pengguna dapat melihat berbagai kategori proyek seperti Residential, Commercial, Renovations, dan Custom Furniture.

Setiap proyek ditampilkan dalam card berisi foto hasil desain, lokasi, durasi, biaya, serta ulasan klien. Misalnya, proyek Luxury Jakarta Penthouse menunjukkan transformasi ruang bergaya kontemporer dengan tingkat kepuasan klien yang tinggi.

Fitur ini membantu calon pelanggan mengenal kualitas dan gaya desain Garis Nuansa Interior, sekaligus meningkatkan kepercayaan terhadap layanan yang ditawarkan.



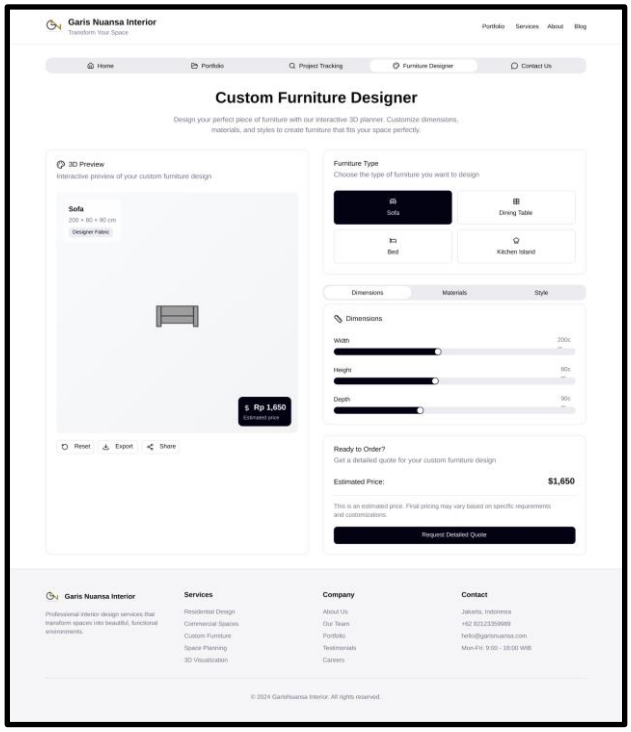
Gambar 5.0 Tampilan Project Tracking



Gambar 5.1 Tampilan Project Tracking

Gambar 5.0 dan 5.1 merupakan halaman Project Tracking berfungsi untuk memantau progres pengerjaan proyek interior atau furniture klien secara real-time. Klien dapat memasukkan project code yang diberikan oleh tim Garis Nuansa untuk melihat tahap pengerjaan, status penyelesaian, serta estimasi waktu selesai proyek.

Fitur ini memberikan transparansi dan kemudahan bagi klien dalam memantau perkembangan proyek mereka, sehingga meningkatkan kepercayaan dan komunikasi antara klien dan tim Garis Nuansa Interior.



Gambar 6.0 Tampilan Kustomisasi Furniture

Gambar 6.0 merupakan halaman Custom Furniture Designer memungkinkan klien mengekspresikan ide dan preferensi desain mereka secara bebas melalui fitur interaktif. Klien dapat menyesuaikan jenis furniture, dimensi, material, dan gaya sesuai kebutuhan ruang.

Fitur ini juga menampilkan estimasi harga otomatis, sehingga klien dapat memperkirakan biaya sebelum melakukan pemesanan. Selain itu, tampilan 3D preview membantu klien memvisualisasikan hasil akhir desain secara lebih nyata.

Dengan adanya fitur ini, Garis Nuansa Interior memberikan pengalaman kustomisasi yang praktis, transparan, dan sesuai dengan selera pengguna.

4.5 Evaluasi

Setelah prototype dibuat dilakukan pengujian kepada 46 responden menggunakan metode Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) terhadap prototype website Garis Nuansa, dari skala likert 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju).

Tabel 1 Hasil Pengujian Usability Menggunakan Metode PSSUQ

Aspek	**Interpretasi Umum**	**Estimasi Rata-rata (Skala 1–5)**
Usability	Navigasi dan	±4.0

	tampilan mudah digunakan, beberapa responden merasa masih bisa lebih intuitif.	
Desain dan Estetika	Desain dinilai menarik, modern, dan sesuai karakter bisnis.	±4.3
Fitur Kustomisasi Desain	Fitur cukup membantu, namun bisa dikembangkan agar lebih interaktif.	±4.1
Project Tracking	Fitur transparan dan informatif, tapi sebagian pengguna masih bingung di awal.	±3.8
Kepuasan dan Minat Pengguna	Pengguna puas secara keseluruhan dan cenderung ingin menggunakan kembali.	±4.4

Rata-rata keseluruhan: 4.222996516

5. PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* terhadap prototype website Garis Nuansa, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,22 dari skala 1 hingga 5. Hasil ini menunjukkan bahwa prototype website memiliki tingkat usability yang baik, mudah digunakan, dan mampu memberikan pengalaman positif bagi pengguna.

Fitur-fitur seperti *Custom Design* dan *Project Tracking* dinilai memberikan kemudahan dalam melakukan kustomisasi desain serta pemantauan progres proyek secara transparan. Secara keseluruhan, pengujian ini membuktikan bahwa rancangan website interaktif Garis Nuansa dapat meningkatkan efektivitas komunikasi antara klien dan tim desain, serta mendukung profesionalitas bisnis desain interior secara digital.

Prototype website ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang membantu klien dalam memahami proses desain interior secara interaktif, meningkatkan kepercayaan terhadap layanan Garis Nuansa, serta menjadi dasar pengembangan website versi final dengan integrasi sistem yang lebih lengkap dan responsif di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Y. M. Tang, Y. Y. Lau, and U. L. Ho, "Empowering Digital Marketing with Interactive Virtual Reality (IVR) in Interior Design: Effects on Customer Satisfaction and Behaviour Intention," *J. Theor. Appl. Electron. Commer. Res.*, vol. 18, no. 2, pp. 889–907, 2023, doi: 10.3390/jtaer18020046.

[2] N. A. Prasetyo, D. Larasae, and I. Kresna A, "Perancangan dan Evaluasi UI/UX Pada Website E-commerce Butik Ryshop Banjarnegara Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Ilm. Teknol. Inf. dan Robot.*, vol. 6, no. 1, pp. 14–33, 2024, doi: 10.33005/jifti.v6i1.139.

[3] M. Apriansyah, S. Pusputorini, and T. Djauhari, "Sistem Informasi Layanan Desain Interior Pada ModelightStudio Jambi Berbasis Web," *Pros. Semin. Nas. Inform.*, pp. 321–333, 2023.

[4] M. Santoso, A. Zukhruf, Iwan, and Mudrika, "Perancangan Ui / Ux Pada Website Furniture Logofurni Menggunakan Metode User," *J. Manaj. Inform. Jayakarta*, vol. 4, no. 4, pp. 352–366, 2024.

[5] Dennis Joel and Wasino, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Interior Pelengkap Jendela dan Ruangan Berbasis Web," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 13, no. 1, 2025, doi: 10.24912/jiksi.v13i1.32878.

[6] A. N. Rachmawati and V. P. Ramadhan, "Optimasi UI/UX Website Dengan Design Thinking (Studi Kasus Kelurahan Tlogomas Kota Malang)," *INTEK J. Inform. dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 47–54, 2024, doi: 10.37729/intek.v7i1.4891.

[7] F. Mulyandani, Pratomo Setiaji, and Supriyono, "Optimasi Efisiensi Operasional UD Wijoo Dengan Sistem Informasi Penjualan Mebel Menggunakan Metode Multiple Step," *JEKIN - J. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 445–458, 2025, doi:

10.58794/jekin.v5i1.1333.

[8] H. Hendra and Y. F. Riti, "Perancangan Dan Implementasi Website Dengan Konsep Ui/Ux Untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3s1, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3s1.3430.

[9] V. No, A. Puspita, Y. Yuningsih, L. Mazia, E. Pujiastuti, and V. No, "Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Kamera Berbasis Web Dalam menghadapi persaingan yang semakin sengit dalam ranah bisnis digital , penting bagi PT Mada Tsurayya Esth," vol. 7, no. 1, pp. 160–167, 2024.

[10] R. W. Ngurah, "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021, [Online]. Available: https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2

[11] E. Kurniawati and C. Indah Ratnasari, "Pengujian Pengalaman Pengguna (User Experience) Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ): Studi Kasus Pada Website Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia," *J. Portal - Univ. Islam Indones.*, vol. 4, pp. 63–72, 2023, [Online]. Available: www.fit.uii.ac.id.

[12] S. J. Phiton, A. I. Saputra, and P. D. H. Ardana, "PENERAPAN MANAJEMEN PROYEK PADA TAHAP CONTROLLING PROYEK (Studi Kasus: Proyek Topografi Area Tambang PT IMASCO Jember)," *J. Wastuloka*, vol. 1, no. 2, pp. 61–64, 2023, [Online]. Available: https://ojs.unr.ac.id/index.php/wastuloka/article/view/1054%0Ahttps://ojs.unr.ac.id/index.php/wastuloka/article/download/1054/897

[13] P. Sokibi, W. Ilham, and M. Nurul Adzan, "Implementasi Metode Prototype Pada Rancang Bangun Website Jaringan Dokumentasi Dan Informasi Hukum (Jdih) Kota Tasikmalaya," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 6, pp. 11818–11824, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i6.11680.

[14] B. H. Pakarti and A. Prapanca, "Perancangan Ulang User Inteface (UI) Dan User Experience (UX) Website Perzela Dengan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Emerg. Inf. ...*, vol. 04, no. 04, pp. 150–162, 2023, [Online]. Available: https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/57032%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/57032/44841

[15] N. Priyatama and M. R. Abidin, "Perancangan Desain Prototipe Website Umkm Tata Rupa Di Surabaya," *J. Barik*, vol. 1, no. 3, pp. 100–112, 2021, [Online]. Available: https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/

[16] Hendri, Despita Meisak, and Silvia Rianti Agustini, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi Info Artikel Abstrak," *STORAGE – J. Ilm. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 4, pp. 1–11, 2022.