

PERANCANGAN UI/UX FITUR TOKOH PADA CHRONOLIZER SIRAH NABAWIYAH BERBASIS WEBSITE

1st Muhamad Taufik Hendrawan
Fakultas Ilmu Terapan
Telkom University
Bandung, Indonesia
muhamadtaufik@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Rickman Roedavan
Fakultas Ilmu Terapan
Telkom University
Bandung, Indonesia
rickman@telkomuniversity.ac.id

3rd Entik Insanudin
Fakultas Ilmu Terapan
Telkom University
Bandung, Indonesia
insanudin@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Metalabs membutuhkan website Sejarah Sirah Nabawiyah untuk semua kalangan yang ingin mengetahui sejarah kehidupan Nabi Muhammad SAW dan peristiwa-peristiwa penting dalam agama Islam. Maka dari itu, Metalabs memiliki keinginan kuat untuk membuat sebuah website yang bernama Chronolizer Sirah Nabawiyah. Website ini akan menjadi sumber informasi utama bagi individu yang ingin memahami dan mendalami sejarah Islam, khususnya sejarah Sirah Nabawiyah. Oleh karena itu, penulis ditugaskan sebagai UI/UX Designer untuk membuat tampilan desain antarmuka fitur tokoh pada website Chronolizer Sirah Nabawiyah dengan menggunakan aplikasi Figma. Perancangan desain antarmuka menggunakan metode design thinking yang memiliki 5 tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Metode yang digunakan dalam testing yaitu menggunakan metode *User Experience Questionnaire* dengan 6 skala yaitu: daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, menggunakan *simple random sampling* dengan sample 155 responden. Hasil pengujian, daya tarik memiliki rata-rata mendekati 1,75, menunjukkan kinerja yang baik namun masih ada beberapa area di bawah rata-rata, kejelasan dan efisiensi memiliki nilai rata-rata sedikit lebih rendah, sekitar 1,7 dan 1,6, dengan distribusi yang menunjukkan beberapa responden menilai di bawah rata-rata. Secara keseluruhan, meskipun ada distribusi penilaian di berbagai kategori kualitas, nilai rata-rata setiap skala cenderung berada di atas rata-rata, menunjukkan penilaian yang cukup positif dengan beberapa area untuk perbaikan. Hasil akhir dari proyek ini berupa UI/UX fitur tokoh dan prototype website Chronolizer Sirah Nabawiyah sudah sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dan sudah memenuhi desain antarmuka yang diharapkan. Dengan demikian, hasil perancangan UI/UX fitur tokoh pada website Chronolizer Sirah Nabawiyah telah sukses memenuhi tujuan dan kebutuhan yang diterapkan.

Kata kunci — UI/UX, Fitur Tokoh, Design Thinking, Figma, User Experience Questionnaire.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Metalabs merupakan laboratorium riset yang berada di Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom. Metalabs membutuhkan website Sejarah Sirah Nabawiyah untuk

semua kalangan yang ingin mengetahui sejarah kehidupan Nabi Muhammad SAW dan peristiwa-peristiwa penting dalam agama Islam. Namun, bagi banyak individu, akses terhadap informasi mengenai tokoh-tokoh dan peristiwa penting dalam sejarah Sirah Nabawiyah masih menjadi tantangan. Meskipun banyak sumber informasi yang tersedia, seperti buku dan website namun tidak semuanya memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

Maka dari itu, Metalabs memiliki keinginan kuat untuk membuat sebuah website yang bernama Chronolizer Sirah Nabawiyah. Website ini akan menjadi sumber informasi utama bagi individu yang ingin memahami dan mendalami sejarah Islam, khususnya sejarah Sirah Nabawiyah. Dengan menyediakan konten yang terstruktur dan terorganisir dengan baik, website ini akan memungkinkan pengguna untuk menjelajahi berbagai aspek sejarah kehidupan Nabi Muhammad SAW dan peristiwa-peristiwa dalam agama Islam dengan mudah dan mendalam.

Pada saat pengerjaan Proyek Akhir ini, penulis sebagai UI/UX Designer ditugaskan untuk membuat desain antarmuka fitur tokoh untuk website Chronolizer Sirah Nabawiyah. Perancangan ini nantinya akan dibuat menggunakan aplikasi Figma.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan tujuan diatas, maka disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang desain antarmuka fitur tokoh yang menarik perhatian pengguna?
- Bagaimana membuat desain untuk mempermudah pengguna dalam mengakses fitur tokoh pada website Chronolizer Sirah Nabawiyah?

3. Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan UI/UX fitur tokoh pada Chronolizer Sirah Nabawiyah sebagai berikut:

- a. Merancang desain antarmuka yang menarik untuk memungkinkan pengguna menavigasi dan mengeksplorasi tokoh-tokoh dalam *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah.
- b. Membuat informasi tentang tokoh sejarah Sirah Nabawiyah yang lebih mudah diakses dan dipahami oleh pengguna melalui *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah.

4. Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam perancangan UI/UX fitur tokoh pada Chronolizer Sirah Nabawiyah sebagai berikut:

- a. *Prototype* fitur tokoh *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah.
- b. Perancangan fitur tokoh pada *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah menggunakan aplikasi Figma.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. User Interface (UI)

Antarmuka Pengguna (UI) adalah sarana yang menghubungkan pengguna dengan sistem dalam suatu program, seperti aplikasi web, mobile, atau software. Mekanisme ini dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dari program yang sedang dikembangkan. UI meliputi berbagai aspek seperti tampilan fisik, penggunaan warna, animasi, hingga pola komunikasi antara program dan penggunaannya.

Desainer UI bertanggung jawab untuk menciptakan desain yang memudahkan pengguna dalam menggunakan program tersebut. Desain ini disesuaikan dengan kebutuhan dasar pengguna terhadap aplikasi web atau mobile. Hasil kerja desainer UI adalah program dengan fitur-fitur yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengoperasikan program tersebut [1].

B. User Experience (UX)

Pemahaman tentang UX atau User Experience tidak jauh berbeda dengan UI, namun fokus utamanya terletak pada pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan program. Seorang desainer UX akan merancang aplikasi web atau mobile berdasarkan pengalaman yang dirasakan pengguna setelah menggunakan aplikasi tersebut, sehingga program yang dihasilkan menjadi lebih mudah dan nyaman digunakan.

User experience (UX) mengacu pada pengalaman yang diberikan oleh sebuah situs web atau software kepada penggunanya untuk memastikan interaksi yang menarik dan menyenangkan. Dahulu, aplikasi dengan kegunaan yang baik sudah cukup, tetapi kini aplikasi juga harus memiliki user experience yang memikat.

Contoh user experience yang baik adalah ketika seseorang dapat menggunakan Instagram selama berjam-jam tanpa merasa bosan, terus-menerus chatting dengan WhatsApp, atau menghabiskan waktu lama mencari barang di toko online. Ini menunjukkan bahwa mereka menikmati user experience yang ditawarkan oleh Instagram, WhatsApp, dan toko online tersebut. Pengguna bisa betah berjam-jam dengan smartphone karena penerapan user experience pada perangkat tersebut sudah sangat baik.

C. Chronolizer

Chronolizer adalah media atau alat visualisasi masa lalu yang diterapkan dalam permainan digital era modern, menggabungkan visualisasi artistik dan interaktivitas untuk meningkatkan minat pengguna dalam mempelajari sejarah. Dengan kata lain, Chronolizer adalah alat yang digunakan untuk menampilkan data masa lalu yang telah dirancang secara objektif, terstruktur, dan sistematis [2].

D. Sirah Nabawiyah

Sirah Nabawiyah adalah ilmu yang mengumpulkan informasi sejarah tentang kehidupan Nabi Muhammad SAW secara menyeluruh, termasuk sifat-sifatnya, etika, dan moralnya. Sirah Nabawiyah didasarkan hanya pada ayat-ayat Al-Quran, hadits nabi, dan riwayat dari para sahabatnya. Sementara itu, sejarah umumnya menggunakan sumber primer (bukti dan referensi yang kuat), sumber sekunder (penelitian), dan sumber lisan (kesaksian) [3].

E. Design Thinking

Design Thinking adalah metodologi desain yang digunakan untuk mengatasi masalah dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat dalam proses perancangan. Metodologi ini terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test [4].

1. *Empathize*

Tahap pengumpulan informasi untuk kebutuhan pengguna.

2. *Define*

Tahap pengumpulan data yang dihasilkan dari fase *empathize*.

3. *Ideate*

Tahap pengembangan ide-ide untuk menyelesaikan masalah pada fase *define*.

4. *Prototype*

Tahap pembuatan *prototype* dari ide ide yang sudah dipilih.

5. *Test*

Tahap melakukan *testing* dan evaluasi terhadap *prototype* yang sudah dibuat.

F. Figma



Gambar 1 Figma

Figma adalah alat desain yang biasa digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website, dan lainnya. Figma dapat diakses melalui sistem operasi Windows, Linux, atau Mac selama terhubung ke internet. Salah satu keunggulan Figma adalah memungkinkan beberapa orang untuk bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan, meskipun berada di lokasi yang berbeda. Kemampuan kolaboratif ini membuat Figma menjadi pilihan utama bagi banyak desainer UI/UX untuk membuat prototipe website atau aplikasi dengan cepat dan efisien [5].

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Analisis

Chronolizer Sirah Nabawiyah merupakan *website* yang berisi tentang sejarah kehidupan Nabi Muhammad SAW dan peristiwa-peristiwa penting dalam agama Islam. *Website* Chronolizer Sirah Nabawiyah memiliki 5 fitur utama yaitu peristiwa, tempat, tokoh, linimasa, dan admin dashboard.

Tahap analisis ini digunakan untuk mencari kebutuhan yang dibutuhkan oleh fitur tokoh untuk *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah. Pada tahap ini diawali dengan menganalisis *website* kompetitor dengan mempertimbangkan isi konten yang dibutuhkan dalam pembuatan desain UI/UX dan selanjutnya melakukan diskusi dengan mentor untuk menentukan isi konten apa saja yang akan digunakan.

1. *Emphatize*

Emphatize merupakan tahapan pertama dari *design thinking*. Pada tahap *emphatize* ini harus mengumpulkan ide sebanyak mungkin mengenai fitur tokoh untuk kebutuhan user. Berikut ini adalah hasil dari analisis isi konten dari situs *website* kompetitor untuk fitur tokoh pada *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah:

1. Ringkasan Tokoh, pada halaman ini menampilkan penjelasan singkat mengenai tokoh, fakta menarik tokoh dan tabel aktivitas tokoh.
2. Silsilah Keluarga Tokoh, pada halaman ini menampilkan penjelasan singkat mengenai silsilah keluarga tokoh, fakta menarik tokoh dan tabel silsilah keluarga.
3. Galeri Tokoh, pada halaman ini menampilkan fakta menarik tokoh dan gambar ilustrasi tokoh.
4. Histori Tokoh, pada halaman ini menampilkan rangkuman histori kehidupan tokoh dan fakta menarik tokoh.

2. *Define*

Pada tahap *define* ini yaitu tahap pengumpulan data yang dihasilkan dari tahap *emphatize*, lalu di analisis hingga didapatkan inti permasalahan yang dihadapi pengguna. Pada tahap ini dijabarkan dengan metode *How Might We* yang berfungsi untuk mendefinisikan masalah yang dihadapi pengguna. Berikut ini pertanyaan dalam metode *How Might We* :

- 1) Bagaimana cara pengguna agar tertarik dengan tampilan dan isi konten pada fitur tokoh?
- 2) Bagaimana cara pengguna untuk mencari informasi mengenai tokoh yang diinginkan?

Untuk mencapai tujuan pada pertanyaan diatas adalah sebagai berikut :

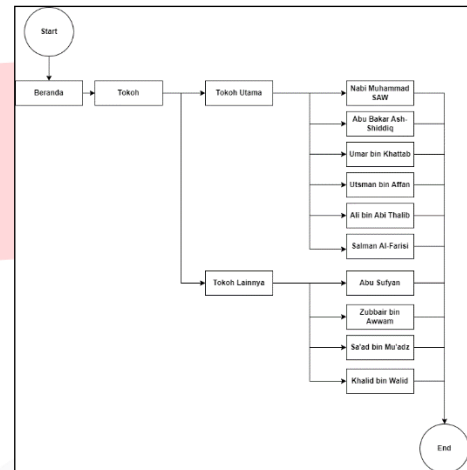
- 1) Menggunakan desain visual yang menarik dengan gambar ilustrasi, dan warna konsisten dan menyajikan konten terstruktur tentang biografi, peran, dan kontribusi tokoh.
- 2) Menyediakan fitur pencarian cepat dan menu navigasi terorganisir berdasarkan kategori.

3. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan tahap ketiga dimana terjadi proses yang menghasilkan solusi. Pada tahap ini dimulai dengan mengidentifikasi solusi baru yang berdasarkan pada pernyataan masalah yang dihasilkan dari fase *emphatize* dan *define*. Desainer dapat menerapkan pembuatan *flowchart*, *wireframe* dan *UI Style Guide*.

a. *Flowchart*

Flowchart adalah gambaran urutan kegiatan dari suatu sistem perangkat produksi dari awal hingga akhir [6]. Berikut ini *flowchart* fitur tokoh pada *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah yang telah dibuat:

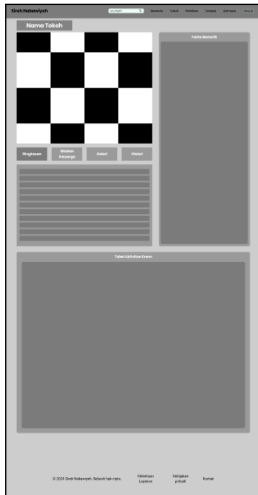


Gambar 2 *Flowchart* Fitur Tokoh

Gambar 2 *Flowchart* Fitur Tokoh merupakan *flowchart* fitur tokoh pada *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah. *Flowchart* ini dibuat untuk mempermudah pengguna dalam mengakses fitur tokoh pada *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah. Untuk masuk kedalam fitur tokoh pengguna harus masuk ke beranda terlebih dahulu, selanjutnya pengguna masuk ke fitur tokoh, didalam fitur tokoh ini terbagi menjadi dua bagian yaitu tokoh utama dan tokoh lainnya, selanjutnya pengguna tinggal memilih tokoh siapa yang ingin dipilih.

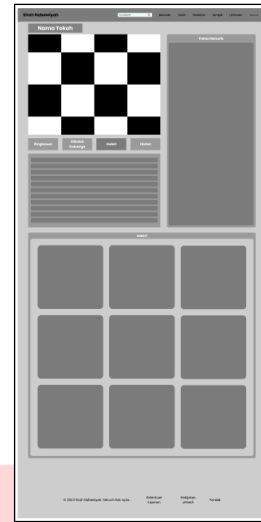
b. *Wireframe*

Wireframe berfungsi untuk memberikan gambaran awal, tata letak dan elemen penting yang akan ada di halaman fitur tokoh, seperti header, menu, konten utama, dan footer. Berikut ini tampilan *wireframe* dari rancangan UI/UX fitur tokoh pada *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah:



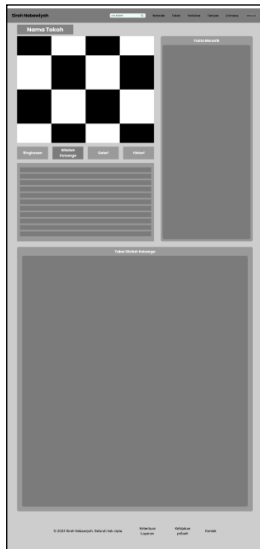
Gambar 3 Wireframe Ringkasan Tokoh

Gambar 3 *Wireframe* Ringkasan Tokoh merupakan tampilan *wireframe* untuk halaman ringkasan tokoh. Pada halaman ini berisikan nama tokoh, gambar ilustrasi tokoh, ringkasan tokoh, fakta menarik tokoh dan tabel aktivitas tokoh.



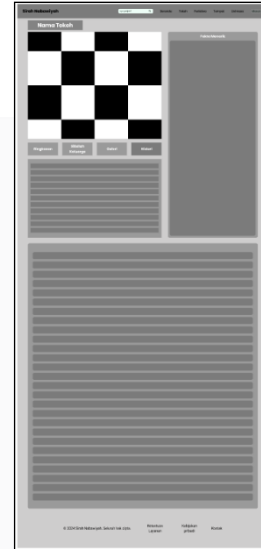
Gambar 5 Wireframe Galeri Tokoh

Gambar 5 *Wireframe* Galeri Tokoh merupakan tampilan *wireframe* untuk halaman galeri tokoh. Pada halaman ini berisikan nama tokoh, gambar ilustrasi tokoh, fakta menarik tokoh dan gambar ilustrasi tokoh.



Gambar 4 Wireframe Silsilah Keluarga Tokoh

Gambar 4 *Wireframe* Silsilah Keluarga Tokoh merupakan tampilan *wireframe* untuk halaman silsilah keluarga tokoh. Pada halaman ini berisikan nama tokoh, gambar ilustrasi tokoh, ringkasan silsilah keluarga tokoh, fakta menarik tokoh dan tabel silsilah keluarga tokoh.



Gambar 6 Wireframe Histori Tokoh

Gambar 6 *Wireframe* Histori Tokoh merupakan tampilan *wireframe* untuk halaman histori tokoh. Pada halaman ini berisikan nama tokoh, gambar ilustrasi tokoh, fakta menarik tokoh dan histori kehidupan tokoh.

c. *UI Style Guide*
UI Style Guide adalah dokumen yang berisi panduan lengkap mengenai elemen-elemen visual dan gaya desain yang konsisten untuk digunakan dalam pengembangan antarmuka pengguna. *UI Style Guide* dalam pembuatan fitur tokoh pada *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah terdiri dari *color palette*, *button*, *navigation* dan *typography*.



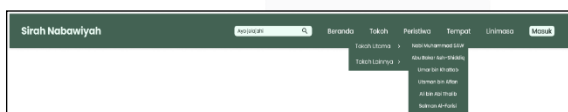
Gambar 7 Color Palette

Gambar 7 Color Palette merupakan color palette yang digunakan pada perancangan UI/UX fitur tokoh. Color palette ini dibuat untuk memudahkan desainer dalam perancangan dan pengembangan desain. Warna utama terdiri dari berbagai gradasi hijau, mulai dari hijau muda (A7F5D0) hingga hijau gelap (013533) dan warna sekunder terdiri dari putih, abu-abu dalam berbagai gradasi, dan hitam. Warna hijau adalah warna yang disukai oleh Nabi Muhammad SAW, sehingga menjadi warna yang dihormati dan banyak digunakan dalam berbagai aspek budaya dan tradisi agama Islam. Warna hijau melambangkan kedamaian, pertumbuhan, dan kemakmuran dalam agama Islam.



Gambar 8 Button

Gambar 8 Button merupakan button yang digunakan dalam UI/UX fitur tokoh. Button ini nantinya digunakan untuk mempermudah pengguna dalam mengakses fitur tokoh.



Gambar 9 Navigation Tokoh Utama

Gambar 9 Navigation Tokoh Utama merupakan navigation yang akan berfungsi untuk pengguna dalam mencari tokoh utama. Dalam tokoh utama terdapat tokoh Nabi Muhammad SAW, Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, Ali bin Abi Thalib dan Salman Al-Farisi.



Gambar 10 Navigation Tokoh Lainnya

Gambar 10 Navigation Tokoh Lainnya merupakan navigation yang akan berfungsi untuk pengguna dalam mencari tokoh lainnya. Dalam tokoh lainnya terdapat tokoh Abu Sufyan, Zubbair bin Awwam, Sa'ad bin Mu'adz dan Khalid bin Walid.



Gambar 11 Typography

Gambar 11 Typography merupakan font yang digunakan pada perancangan UI/UX fitur tokoh. Jenis font yang digunakan yaitu Poppins. Poppins adalah font sans-serif yang menawarkan desain yang modern dan bersih. Garis-garisnya yang sederhana dan rapi memberikan tampilan profesional dan kontemporer yang sangat cocok untuk website saat ini.

IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi

Setelah melakukan tahapan *emphatize*, *define* dan *ideate* untuk menentukan masalah dan mendapatkan solusi tahapan selanjutnya yaitu masuk tahapan implementasi. Dengan menggunakan metode *design thinking* tahapan implementasi yang digunakan yaitu *prototype*. Pada tahap ini *wirframe* fitur tokoh yang sebelumnya sudah dibuat akan dikembangkan menjadi tampilan desain antarmuka.

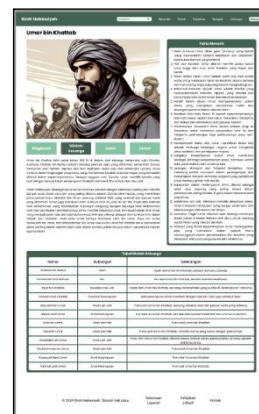
1. Prototype

Tahap *prototype* yaitu tahapan implementasi dari ide-ide yang telah dibuat sebelumnya. Berikut ini adalah implementasi dari rancangan UI/UX fitur tokoh pada *website* Chronolizer Sirah Nabawiyah yang telah dibuat menggunakan *tools design* aplikasi Figma.



Gambar 12 Halaman Ringkasan Tokoh

Gambar 12 merupakan tampilan akhir dari hasil rancangan UI/UX untuk halaman ringkasan tokoh. Pada halaman ini berisikan nama tokoh, gambar ilustrasi tokoh, ringkasan tokoh, fakta menarik tokoh dan tabel aktivitas tokoh.

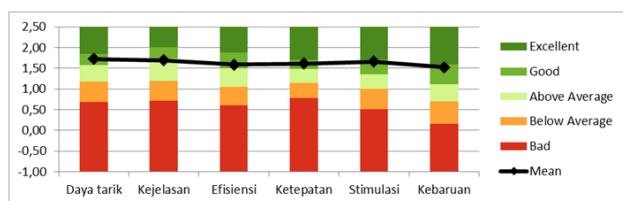


Tabel 4 merupakan 10 hasil transformasi nilai jawaban responden dari 155 responden untuk website Chronolizer Sirah Nabawiyah.

Tabel 5 Scale Means Per Person Website Chronolizer Sirah Nabawiyah

Scale means per person					
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan
2,33	1,75	2,00	2,00	2,25	2,00
0,67	1,00	0,25	0,50	0,75	1,25
2,17	1,75	1,75	1,50	1,00	1,75
-0,17	0,75	-0,50	-0,25	0,25	1,50
0,83	1,75	0,50	0,75	1,75	1,75
2,17	2,50	2,25	2,00	2,50	2,25
3,00	1,75	2,75	2,75	2,50	2,25
1,33	2,25	0,75	0,25	2,25	1,50
1,83	2,00	3,00	2,25	2,75	3,00
3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00

Tabel 5 merupakan 10 means per person dari 155 means per person pada website Chronolizer Sirah Nabawiyah. Daya tarik memiliki nilai berkisar antara -0.17 hingga 3.00, kejelasan memiliki nilai berkisar antara 0.75 hingga 3.00, efisiensi memiliki nilai berkisar antara -0.50 hingga 3.00, ketepatan memiliki nilai berkisar antara -0.25 hingga 3.00, stimulasi memiliki nilai berkisar antara 0.25 hingga 3.00 dan kebaruan memiliki nilai berkisar antara 1.00 hingga 3.00.



Gambar 16 Hasil Pengujian Benchmark

Gambar 4-5 merupakan hasil pengujian benchmark, Daya tarik memiliki rata-rata sedikit di atas 1,75, menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna menilainya dalam kategori "Good" hingga "Excellent". Kejelasan memiliki rata-rata sekitar 1,5, dengan sebagian besar penilaian berada dalam kategori "Good". Efisiensi juga memiliki rata-rata sekitar 1,5, menunjukkan bahwa kebanyakan pengguna menilainya sebagai "Good". Ketepatan memiliki hasil serupa, dengan rata-rata sekitar 1,5. Stimulasi menunjukkan penilaian yang lebih tinggi, mendekati 1,75, menunjukkan bahwa pengguna merasa terstimulasi dengan baik oleh antarmuka. Kebaruan memiliki nilai rata-rata sekitar 1,5, yang juga berada dalam kategori "Good".

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan UI/UX fitur tokoh pada Chronolizer Sirah Nabawiyah berbasis website untuk Metalabs dapat disimpulkan bahwa :

1. Proyek akhir ini telah berhasil membuat desain antarmuka fitur tokoh untuk website Chronolizer Sirah Nabawiyah yang telah memenuhi kebutuhan pengguna dan sesuai dengan arahan mentor.
2. Berdasarkan pengujian *User Experience Questionnaire* (UEQ), desain antarmuka yang telah dibuat sudah sesuai

dengan kebutuhan yang diinginkan dan sudah memenuhi desain antarmuka yang diharapkan.

B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan dan pembuatan proyek akhir "Perancangan UI/UX Fitur Tokoh pada Chronolizer Sirah Nabawiyah Berbasis Website" terdapat saran yang bermanfaat bagi penulis dan pembaca :

1. Membuat fitur bookmark yang memungkinkan pengguna menyimpan tokoh yang mereka minati untuk diakses kembali nanti.
2. Membuat fitur feedback yang memungkinkan pengguna memberikan umpan balik tentang fitur tokoh pada website Chronolizer Sirah Nabawiyah.

REFERENSI

- [1] M. Y. F. Hidayatullah Himawan, "Interface User Experience," *Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta*, pp. 5-12, 2020.
- [2] E. Yuda Pranata, "APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN ISLAM DI PULAU JAWA DAN TOKOH WALISONGO BERBASIS MULTIMEDIA," *repository software*, 13 September 2016.
- [3] A. F. Algifahmy, "MEANINGFUL LEARNING COURSE SIRAH NABAWIYAH (DOWNSTREAM OF ONLINE LEARNING)," *Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, vol. 5, no. 2, 2020.
- [4] R. C. F. B. N. L. D. A. a. M. R. P. M. Hamdandi, "Perancangan UI/UX pada Aplikasi V&F Menggunakan Metode Design Thinking," *MDP Student Conf. 2022*, no. 2021, p. 392-397, 2022.
- [5] S. N. M. H. A. Muhammad Naufal Muhadzib Al-Faruq, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," *Walisono Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43-52, (2022).
- [6] S. S. G. J. Y. Novika Julianti Duha, "SISTEM PENGARSIPAN SURAT BAGIAN ORGANISASI DAN TATALAKSANA PADA KANTOR BUPATI LABUHANBATU BERBASIS WEB," *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, vol. 5, no. 3, pp. 27-28, 2017.
- [7] R. R. A. P. S. Rahma Agustina Aliana, "PERANCANGAN CHRONOLIZER SIRAH NABAWIYAH BERBASIS TRANSMEDIA STORYTELLING (STUDI KASUS: FASE SEBELUM KENABIAN)," *e-Proceeding of Applied Science*, vol. 7, no. 5, pp. 2342-2344, Oktober 2021.
- [8] F. S. Pratama, "ANALISIS KOMPARATIF HISTORIOGRAFI SIRAH NABAWIYAH KARYA IBNU ISHAQ DAN IBNU HISYAM,"

Majalah Ilmiah Tabuah, vol. 26, no. 1, pp. 22-27, 2022.

- [9] M. R. Budi Kurniawan, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)*, vol. 5, pp. 1-7, 2022.

- [10] B. N. H. M.Lahandi Baskoro, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN PRODUK PANGAN," *IKRA-ITH Humaniora*, vol. 4, no. 2, pp. 87-88, Juli 2020.

