



PERANCANGAN *UI/UX* RUMAH MAKAN OISHI BENTO DENGAN FIGMA MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*

Axel Danovan Susanto¹

¹Teknik informatika, Fakultas Teknik, Universitas pelita Bangsa

¹axeldanovan222@gmail.com

Abstract

In this thesis research, the discussion focuses on UI/UX design using figma for restaurants. The importance of meeting user needs drives the need to develop adequate website design. This research chooses a user-centered design approach that is friendly to users to create a user interface that is not only easy to use, but also efficient. This research method involves an in-depth analysis of user needs, with the belief that good UI/UX quality will have a positive impact on the user's experience in using the website. Adoption of the User-Centered Design (UCD) method is the basis for UI/UX design, aimed at maximizing the fulfillment of user needs in the products produced. The Oishi Bento website was designed with the main aim of making it easier to disseminate information about the restaurant's existence, allowing customers outside the area to know about the existence of this interesting restaurant. UI/UX display testing is carried out through questionnaires given to customers, as a form of evaluation of how to use it and its functionality. The evaluation results show that the UI/UX design developed is considered relevant and functions optimally based on positive responses from users.

Keywords: *Figma, User Centered Design, User Interface*

Abastrak

Dalam penelitian skripsi ini, pembahasan terfokus pada desain UI/UX menggunakan Figma untuk rumah makan. Pentingnya memenuhi kebutuhan pengguna mendorong perlunya pengembangan desain website yang memadai. Penelitian ini memilih pendekatan user-centered design yang bersahabat dengan pengguna untuk menciptakan user interface yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga efisien. Metode penelitian ini melibatkan analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna, dengan keyakinan bahwa kualitas UI/UX yang baik akan memberikan dampak positif pada pengalaman pengguna dalam menggunakan website. Adopsi metode User-Centered Design (UCD) menjadi landasan perancangan UI/UX, bertujuan untuk memaksimalkan pemenuhan kebutuhan pengguna pada produk yang dihasilkan. Website Oishi Bento dirancang dengan tujuan utama mempermudah penyebaran informasi mengenai keberadaan rumah makan tersebut, memungkinkan pelanggan yang berada di luar area tersebut untuk mengetahui adanya tempat makan menarik ini. Pengujian tampilan UI/UX dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada pelanggan, sebagai bentuk evaluasi terhadap cara penggunaan dan fungsionalitasnya. Hasil eva

luasi menunjuk kan bahwa desain UI/UX yang dikembangkan dianggap relevan dan berfungsi optimal berdasarkan tanggapan positif dari pengguna.

Kata kunci: Figma, Desain yang berpusat pada pengguna, Antarmuka pengguna

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin maju tidak dapat dipungkiri bahwa berbagai inovasi teknologi berkembang dengan sangat pesat. Banyak hal baru dari berbagai teknologi memberikan manfaat besar bagi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Peran teknologi informasi memiliki dampak besar dalam segala sisi perkembangan, membuat komputer semakin pintar dalam mengoperasikan segala hal berbasis digital. Kemajuan teknologi di zaman ini sangat tinggi, membawa perubahan signifikan di berbagai bidang kehidupan. Sebagai hasil analisis dari rumah makan Oishi Bento, kesadaran terhadap kemajuan zaman ini sangat penting untuk memaksimalkan potensi dan menarik perhatian masyarakat terhadap rumah makan tersebut. Oleh karena itu, peneliti memilih masalah ini sebagai judul skripsi

dengan tema "Perancangan Desain UI/UX Website Rumah Makan Oishi Bento dengan Figma menggunakan Metode User-Centered Design." Rumah makan Oishi Bento yang berdiri sejak tahun 2018 di Cikarang Utara masih dalam tahap berkembang, dan diharapkan akan terus meningkat ke depannya. Peneliti bertujuan untuk membuat desain website yang dapat meningkatkan promosi dan daya tarik masyarakat terhadap rumah makan tersebut. Desain website ini akan menggunakan UI/UX yang mempermudah pelanggan melihat menu tanpa harus datang ke tempat rumah makan terlebih dahulu. Dengan adanya desain UI/UX yang baik, pelanggan dapat dengan mudah melihat menu yang disediakan oleh Oishi Bento dan membuat keputusan pembelian secara online. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik para pelanggan untuk mengunjungi rumah makan tersebut.

2. Metode Penelitian

2.1. Perancangan

perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi [1]

a) Website

Website merupakan media yang dapat diakses secara daring yang memuat informasi tertentu dan berguna bagi pengaksesannya (Sa'ad 2020) Manfaat memakai website yaitu akses cepat melalui browser pada perangkat elektronik seperti komputer dan laptop, serta dapat digunakan untuk berbagai tugas seperti, memberi informasi suatu instansi atau perusahaan.[2]

b) Figma

Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis pada web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (real-time).[3]

c) User Interface

User Interface adalah ilmu tentang tata letak grafis suatu web atau aplikasi. Cakupan UI adalah tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, text

entry fields, dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk layout, animasi, transisi, dan semua interaksi kecil. UI mendesain semua elemen visual, bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan apa yang ditampilkan di halaman web. Elemen visual yang ditangani oleh seorang desainer UI adalah skema warna, menentukan bentuk tombol, serta menentukan jenis font yang digunakan untuk teks. Desainer UI harus bisa membuat tampilan bagus yang akan meningkatkan kesetiaan pengguna.[4]

d) User Experience

Menurut definisi dari ISO 9241-210, user experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa.[5]

e) User Center Design

User Centered Design (UCD) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web.

User centered design (UCD) juga sering disebut sebagai human centered design.[6]

f) Wireframe

Wireframe merupakan gambaran awal mengenai tampilan dalam aplikasi ini. Wireframe yang dibuat berupa tampilan low-fidelity dimana tampilan tersebut belum terdapat warna, gambar maupun typography.[7]

g) System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) adalah salah satu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang "quick and dirty" dan dapat diandalkan. Diaplikasikan dengan menggunakan pertanyaan-pernyataan berbentuk kuesioner yang diikuti dengan opsi jawaban untuk setiap pernyataan, seperti sangat setuju hingga sangat tidak setuju.[8]

2.2. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menguraikan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode. Pertama, metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Proses ini melibatkan kunjungan langsung ke lokasi rumah makan Oishi Bento dan pertemuan dengan pemilik rumah makan tersebut, yang kemudian dicatat secara rinci. Selanjutnya, metode wawancara juga digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan informasi dari individu terkait. Wawancara dilakukan melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah. Dalam konteks penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan pemilik rumah makan Oishi Bento untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai aspek-aspek tertentu terkait penelitian. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan studi pustaka, yang merupakan kegiatan mempelajari berbagai buku referensi dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk memperoleh landasan teori

yang kuat mengenai masalah yang akan diteliti. Dengan kombinasi dari ketiga metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam terkait dengan objek penelitian.

2.3. Teknik Analisis Data

Setelah informasi telah dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah tahap analisa data. di tahap ini membahas proses terkait pengolahan data dan informasi yang sudah didapatkan untuk melakukan penelitian ini. yang nantinya akan dibuat rancangan design ui/ux rumah makan berbasis website. analisa ini akan dilakukan dengan menggunakan metode user centered design. adapun hal yang akan dilakukan dalam tahapan ini adalah berikut:

1. Analisa sistem yang ingin dibuat

Pada tahap ini, peneliti membuat design website ui/ux pada rumah makan oishi bento untuk bisa menandingi dengan rumah makan lainnya.

2. Analisa pengguna dan kebutuhan organisasi

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dari pengguna dan pengguna akan menyampaikan masalah apa saja yang dibutuhkan dalam mengelola website ini.

3. Design

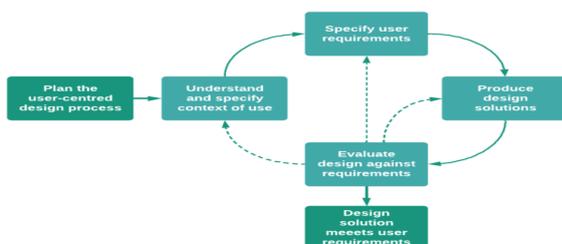
Pada tahap ini, peneliti akan merancang design sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna.

4. User requirement

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian produk digital yang telah dibuat untuk mengetahui apakah desain yang sudah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.4. Metode Yang Diusulkan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, dengan menggunakan metode user centered design. UCD atau user centered design proses yang berfokus pada user atau pengguna yang bertujuan untuk mempertimbangkan kebutuhan, tujuan, dan masukan dari user saat membuat sebuah produk digital. Tahap tahap yang dibutuhkan untuk mengembangkan metode user centered design adalah: [11]



2.4.1 Plan the human centered process

Peneliti dan user mendiskusikan produk yang relevan terhadap kebutuhan yang nanti akan digunakan oleh user.

2.4.2 Understand Specifying the context of use

Peneliti melakukan research informasi tentang produk yang dibuat. hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari user agar produk berjalan sesuai dengan keinginan user.

2.4.3 Specify User Requirements

Setelah perancang mengerti konteks penggunaan dari aplikasi, maka dapat berlanjut ke proses selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan user (user requirements). Pada proses ini perancang harus dapat menentukan kebutuhan user di dalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

2.4.4 produce design solution

Peneliti akan merancang produk sesuai dengan kebutuhan user yang sebelumnya sudah dianalisis, dan masalah yang didapat memang relevan dengan user.

2.4.5 evaluation design against requirement

Pada tahap ini, dilakukan validasi atau pengujian produk yang telah dibuat, untuk mengetahui produk yang dibuat dapat relevan dengan kebutuhan pengguna atau tidak. jika produk yang dibuat ternyata belum sesuai dengan apa yang pengguna butuhkan maka akan dilakukan pengujian berulang, sampai produk sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.5. Kelebihan Dan kekurangan

a) Kelebihan UCD

1. Produk yang lebih efisien dan efektif
2. Lebih Mudah Untuk Mengelola ekspetasi dan tingkat kepuasan pengguna terhadap produk
3. Mengembangkan rasa kepemilikan terhadap produk oleh pengguna ketika terlibat dalam proses desain
4. Solusi desain lebih kreatif karena kolaborasi

b) Kekurangan UCD

1. Sumber daya biaya dan waktu
2. Anggota tim desain tambahan (ahli etnografi, pakar kegunaan) mungkin diperlukan untuk pengumpulan data dan penelitian
3. Kesulitan menerjemahkan beberapa jenis data ke dalam desain
4. Risiko menentukan produk secara berlebihan. Produk dapat dengan mudah menjadi terlalu spesifik untuk penggunaan umum dan tidak mudah dialihkan ke klien lain.

2.6. Cara Pengujian

Ditahap ini, akan dilakukan pengujian hasil akhir dokumentasi berdasarkan Analisa dari peneliti, yang telah dibuat dan menjadi suatu jawaban untuk user untuk menggunakan produk ini. Sebelum melakukan pengujian, peneliti akan merancang pengujian terlebih

dahulu agar produk yang dibuat dapat lebih terarah.berikut beberapa rancangan pengujian metode user centered design.

1. Pengujian userflow

Adalah suatu metode uji yang bertujuan untuk mengevaluasi dan memastikan bahwa pengalaman pengguna (user experience) dalam mengoperasikan suatu aplikasi atau situs web berjalan dengan baik. User flow merujuk pada serangkaian langkah-langkah atau tindakan yang diambil oleh pengguna dari awal hingga akhir ketika menggunakan suatu produk atau layanan digital dan berikut adalah userflow website oishi bento.

2. Pengujian wireframe

Pengujian wireframe merupakan langkah awal dalam memastikan apakah struktur dan tata letak suatu antarmuka pengguna (UI) memenuhi kebutuhan ekspektasi pengguna. walaupun wireframe hanya menunjukkan elemen-elemen dasar tanpa memperhatikan detail desain, pengujian ini tetap penting untuk memastikan bahwa fondasi antarmuka telah dirancang dengan baik.

3. Pengujian user research

Pengujian menggunakan user research yang caranya adalah meneliti pengguna untuk bisa memahami kebutuhan, dan potensial kesuksesan produk untuk di masa mendatang. disini peneliti harus melakukan kuesioner untuk para pengguna mengobservasi apakah produk yang diberikan sudah cukup relevan atau belum.

Dan berikut adalah beberapa pertanyaan yang akan diberikan guna untuk mengumpulkan informasi dari pengguna website rumah makan:

- A. Apakah ini kunjungan pertama anda ke website kami?
- B. Apakah tata letak dan desain website membuat anda merasa nyaman dan mudah di mengerti?
- C. Apakah anda menemukan informasi yang anda cari dengan cepat dan mudah?
- D. Seberapa cepat website kami memuat halaman-halaman yang Anda kunjungi?
- E. Apakah ada masalah atau hambatan yang anda temui selama proses pemesanan?
- F. Apakah desain dan warna website kami mencerminkan suasana dan brand rumah makan kami?
- G. Apakah anda akan merekomendasikan website kami kepada orang lain?

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Design

a) Tampilan Antarmuka Home



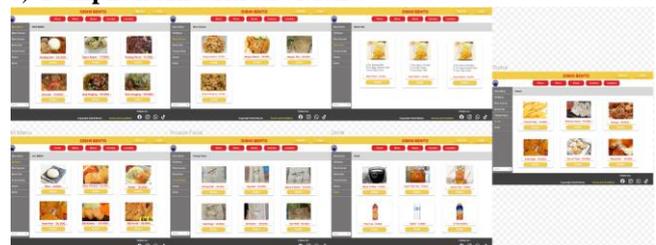
Tampilan home menyambut pengguna rumah makan dengan memberikan rekomendasi makanan yang sering dibeli oleh customer. memang sudah terjamin untuk rasanya dikarenakan makanan ini adalah makanan yang sangat diminati oleh customer seperti paket 1,paket 2,paket 3,dan yang terakhir super A

b) Tampilan Antarmuka Login



Pada halaman login di website rumah makan ini, terdapat satu tampilan yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pemesanan makanan. Jika pengguna ingin memesan makanan, langkah pertama yang harus dilakukan adalah melakukan login terlebih dahulu.

c) Tampilan Antarmuka Menu



Pada website ini, terdapat beragam halaman menu yang disediakan untuk memudahkan pengguna dalam menelusuri dan memilih produk yang diinginkan. Sebagai contoh, tampilan pertama adalah menu utama. Di halaman ini, pengguna dapat melihat berbagai produk utama yang ditawarkan oleh Rumah Makan Oishi Bento. Produk-produk ini dapat dibeli secara terpisah.

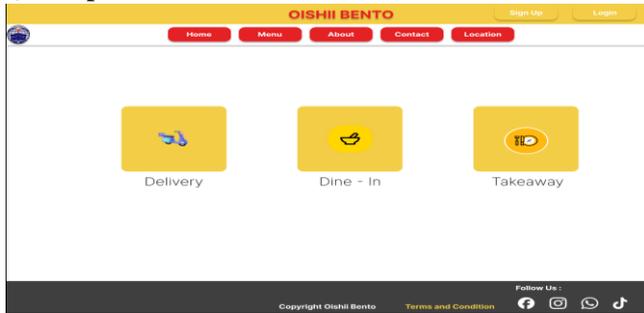
d) Tampilan Antarmuka Registrasi



Pada halaman registrasi, pengguna diharuskan untuk mendaftarkan akun terlebih dahulu sebelum dapat

melakukan pemesanan makanan. Jika pengguna belum masuk ke akun atau belum memiliki akun saat ingin melakukan pemesanan, sistem akan mengarahkannya ke halaman login. Di halaman login, jika pengguna belum memiliki akun, pengguna dapat menekan tombol "Daftar". Langkah ini akan mengarahkan pengguna ke halaman registrasi, memungkinkan pengguna untuk melengkapi proses pendaftaran sebelum melanjutkan dengan pengorderan makanan.

e) Tampilan Antarmuka order



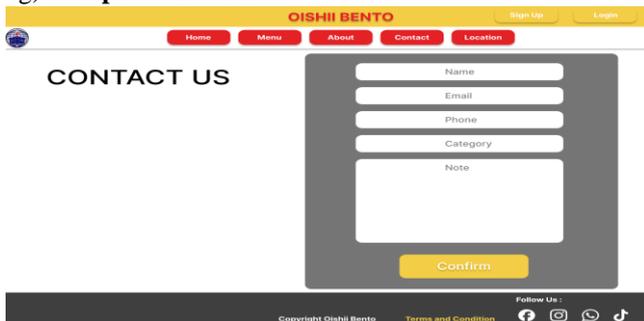
Setelah pengguna memilih service yang diinginkan dan telah memilih menu yang ingin dipesan, pengguna akan diarahkan ke halaman tagihan pembayaran. Di sana, pengguna diberikan opsi untuk memilih apakah ingin menggunakan Bank Virtual Account atau E-Wallet. Setelah memilih salah satu dari dua opsi yang diberikan, pengguna dapat langsung menekan tombol konfirmasi.

f) Tampilan Antarmuka Pembayaran



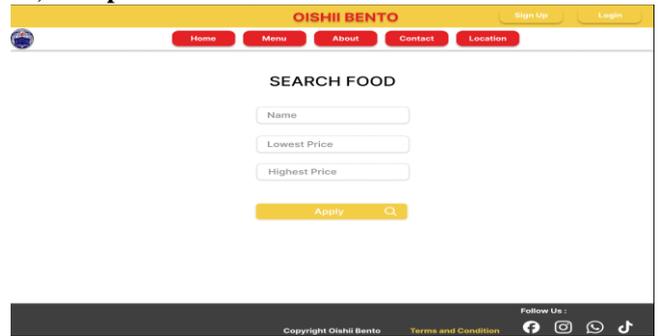
Setelah pengguna memilih service yang diinginkan dan telah memilih menu yang ingin dipesan, pengguna akan diarahkan ke halaman tagihan pembayaran. Di sana, pengguna diberikan opsi untuk memilih apakah ingin menggunakan Bank Virtual Account atau E-Wallet.

g) Tampilan Antarmuka Contact



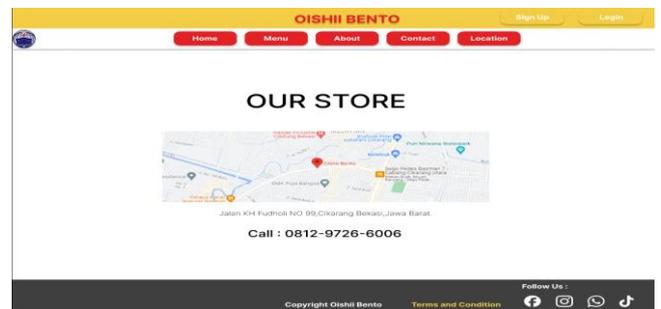
Di halaman ini, disediakan layanan pelanggan yang memungkinkan pengguna untuk menghubungi Rumah Makan Oishi Bento apabila mereka mengalami kesalahan dalam pesanan. Pengguna dapat memberikan informasi tentang kesalahan yang terjadi, seperti pesanan yang salah diberikan. Proses ini memungkinkan pihak Oishi Bento untuk merespons dengan cepat terhadap keluhan atau masalah yang mungkin muncul.

h) Tampilan Menu Search



Pada halaman search, pengguna dapat dengan mudah mencari nama makanan yang ingin dipesan. Di sini, mereka juga memiliki opsi untuk melihat menu makanan yang tersedia, diurutkan dari harga termurah ke termahal.

j) Tampilan Antarmuka Location



Di halaman location pada dasarnya mirip dengan halaman about. Perbedaannya terletak pada fokus informasinya. Jika halaman about menampilkan informasi terkait dengan rumah makan, halaman location lebih menitikberatkan pada informasi mengenai lokasi dan tata letak fisik rumah makan.

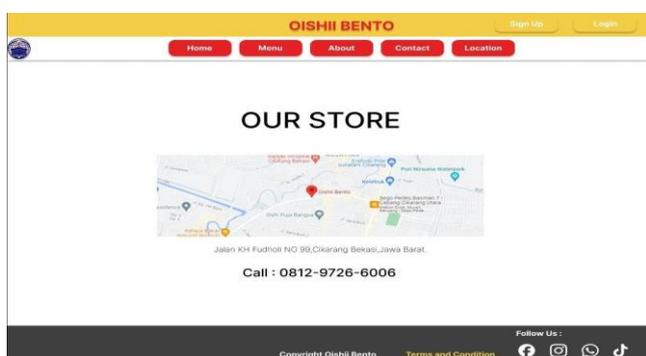
Di halaman ini khusus untuk menampilkan sejarah Rumah Makan Oishi Bento, termasuk informasi mengenai bagaimana dan mengapa rumah makan ini didirikan. Peneliti juga melakukan wawancara mendalam dengan pemilik Rumah Makan Oishi Bento untuk mendapatkan informasi yang detail dan akurat.

i) Tampilan Antarmuka About



Di halaman ini khusus untuk menampilkan Sejarah Rumah Makan Oishi Bento, termasuk informasi mengenai bagai mana dan mengapa Rumah Makan Oishi Bento untuk mendapatkan informasi yang detail dan akurat.

k) Tampilan Antarmuka location



Di halaman location pada dasarnya mirip dengan halaman about. Perbedaannya terletak pada fokus informasinya. Jika halaman about menampilkan informasi terkait dengan rumah makan, halaman location lebih menitikberatkan pada informasi mengenai lokasi dan tata letak fisik rumah makan. Pada halaman ini, pengunjung dapat mengetahui di mana lokasi rumah makan ini berada dan seperti apa tampilan fisik tempatnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian perancangan user interface dan user experience pada website oishi bento menggunakan metode user centered design berikut adalah beberapa kesimpulan yang telah dibuat oleh peneliti:

Penelitian ini menghasilkan tampilan antarmuka pengguna (user interface) dan pengalaman pengguna (user experience) pada website Oishi Bento. Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan adalah User-Centered Design (UCD), dipilih untuk menghasilkan tampilan website Oishi Bento yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sebagai target pasar

Metode UCD terbukti efektif dan efisien dalam proses perancangan antarmuka pengguna pada website ini. Hasil dari proses ini mencakup pengembangan prototipe yang kemudian disajikan dan dievaluasi oleh pengguna. Melalui kuesioner yang diberikan, jawaban dari pengguna menunjukkan kepuasan yang signifikan terhadap hasil desain, menandakan bahwa desain user interface dan user experience dengan menggunakan metode UCD dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

5. Ucapan Terima Kasih

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada penulis sehingga skripsi dengan judul

“PERANCANGAN UI/UX RUMAH MAKAN OISHII BENTO MENGGUNAKAN FIGMA DENGAN METODE USER CENTERED

DESIGN” dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Hamzah Muhammad Mardi Putra, S.K.M., M.M., D.B.A. Selaku Rektor Universitas Pelita Bangsa
2. Ibu Putri Anggun Sari, S.Pt., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa.

3. Bapak Wahyu Hadikristanto, S.Kom., M.Kom. Selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Pelita Bangsa Cikarang
3. Bapak Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Ir. Nanang Tedi K., M.T. Selaku Dosen Pembimbing II atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, kritik, dan saran dalam penyusunan laporan skripsi
4. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Seluruh rekan rumah makan oishi bento yang telah memberikan tempat untuk membuat penelitian ini semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang lebih besar kepada beliau-beliau dan pada akhirnya penulis berharap bahwa penulisan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna sebagaimana mestinya.

6. Referensi

- [1] Puji A, Engraini V, “Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design,” *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)* vol 2,pp 1-8(2021)
- [2] Tunas, I Wayan Marfilianto Prayuda, Pratiwi, Peni, Prestiliano, Jasson, Prestiliano, “Desain Antar Muka Website Oemah Djari dengan Pendekatan User Centered Design,” *Jurnal Desain* vol 10,pp 475(2023)
- [3] Setiawan R, Mountaines P, “Perancangan Tampilan Antarmuka Website Program UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma,” *Jurnal Teknik Komputer* vol 1 pp 132-140(2022)
- [4] Agus Muhyidin M, Sulhan M, Sevlina A, “Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” pp 206-219 (2020)
- [5] Pandusarani G, Hendra Birata A, Jonemaro E, “Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation,” pp 2548-964 (2018)
- [6] Yatana Saputri I, Fadhli M , Surya I “Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web,” *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi* vol 3 pp 269-278 (2017)
- [7] Kanasya V, Kartika Dewi R, Wihandika R, “Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Dasar Pemrograman Android,” pp 3950-3958 (2021)
- [8] Kesuma Bhakti F, Ahmad I, Adrian Q, “Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode D Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* vol 3 pp 45-54 (2022)

Peringatan

Kami sangat menghargai naskah yang dikirimkan, namun banyak kesalahan fatal dari Author adalah tidak membaca dengan baik panduan di TEMPLATE ini, sehingga naskah yang dikirim tidak sesuai aturan template. Untuk beberapa alasan, naskah yang tidak sesuai template terkadang **langsung di REJECT** dan/atau minta di perbaiki jika kesalahannya minor. Untuk itu, lebih baik dibaca berulang kali, cek dan ricek sebelum submit naskah. Tujuannya untuk mempercepat proses naskah di Jurnal SIGMA dan secara tidak langsung telah ikut membantu pengelola Jurnal.

Atas berkenannya, diucapkan terima kasih.