

Pengembangan Dashboard Layanan Tiket dengan Fitur Penyajian Visual pada Travel Agent

<https://doi.org/10.28932/jste.v1i1.13157>

Received: 28 Agustus 2025 | Revised: 27 September 2025 | Accepted: 29 September 2025

Creative Commons License 4.0 (CC BY – NC)



Angel Lieta^{✉#1}, Meliana Christianti Johan^{*2}

[#]Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Rekayasa Cerdas, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. drg. Surya Sumantri No.65, Bandung, Jawa Barat 40164, Indonesia

¹2073021@maranatha.ac.id

^{*}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi dan Rekayasa Cerdas, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. drg. Surya Sumantri No.65, Bandung, Jawa Barat 40164, Indonesia

²meliana.christianti@it.maranatha.edu

[✉]Corresponding author: 2073021@maranatha.ac.id

How to cite this article:

A. Lieta, M. C. Johan, “Pengembangan Dashboard Layanan Tiket dengan Fitur Penyajian Visual pada Travel Agent,” *Journal of Smart Technology and Engineering*, vol. 1, no. 1, pp. 01-09, 2025, <https://doi.org/10.28932/jste.v1i1.13157>

Abstrak — Penyampaian informasi tiket oleh travel agent yang masih dilakukan secara manual melalui WhatsApp sering kali menimbulkan ketidakkonsistenan format dan kesalahan pengetikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dashboard visual tanpa *backend* yang menyajikan data tiket secara otomatis, seragam, dan profesional. Pengembangan sistem menggunakan pendekatan *bottom-up* dan metode *prototyping*. Hasilnya, sistem mampu menampilkan data tiket secara *real-time* dan dapat di-screenshot atau menghasilkan gambar untuk dibagikan kepada pelanggan. Sistem ini terbukti memudahkan admin dalam menyampaikan informasi secara cepat dan akurat serta menampilkan visualisasi tiket yang profesional dan mudah dibaca oleh pelanggan.

Kata Kunci— dashboard; sistem informasi; travel agent; *user interface*; visualisasi tiket.

Dashboard Development for a Travel Agent's Ticketing Services Featuring Data Visualization

Abstract — The delivery of ticket information by travel agents which is still done manually via WhatsApp often causes format inconsistencies and typing errors. This study aims to develop a visual dashboard without a backend that presents ticket data automatically, uniformly, and professionally. System development uses a bottom-up approach and a prototyping method. As a result, the system is able to display ticket data in real-time and can be screenshotted or generate images to be shared with customers. This system has been proven to make it easier for admins to convey information quickly and accurately and display professional ticket visuals that are easy for customers to read.

Keywords — dashboard; information system; ticket visualization; travel agent; *user interface*.

I. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi informasi, banyak perusahaan, termasuk dalam industri pariwisata, memanfaatkan sistem digital untuk meningkatkan efisiensi kerja dan kualitas pelayanan. Bagi agen perjalanan, kecepatan, dan ketepatan dalam penyampaian informasi merupakan faktor krusial. Salah satu kendala yang dihadapi oleh sebuah travel agent adalah proses penyampaian informasi tiket kepada pelanggan yang masih dilakukan secara manual melalui media sosial WhatsApp. Proses ini melibatkan pengetikan detail rute, jadwal, maskapai, dan harga secara berulang untuk setiap permintaan, yang sangat rentan terhadap kesalahan ketik (typo) dan menghasilkan format informasi yang tidak seragam. Hal ini tidak hanya memakan waktu tetapi juga berisiko mengurangi citra profesionalisme di mata pelanggan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan membangun sebuah sistem informasi berbasis dashboard yang dapat membantu admin dalam menyusun, mengelola, dan menyampaikan data tiket secara praktis dan efisien. Tujuan utamanya adalah menyediakan sistem yang mampu menyajikan informasi tiket dalam bentuk visual yang terstruktur, profesional, dan menarik, serta dapat dengan mudah dibagikan kepada pelanggan melalui media digital. Ruang lingkup pengembangan mencakup dashboard yang fokus pada visualisasi layanan tiket (pesawat, hotel, atraksi, dan kereta api). Sistem ini dilengkapi fitur screenshot atau generate gambar yang memungkinkan admin untuk mengambil gambar dari tampilan informasi dan membagikannya langsung kepada pelanggan. Sesuai dengan kebutuhan awal, sistem ini berjalan sebagai aplikasi frontend-only dan tidak melibatkan proses validasi data eksternal ataupun integrasi dengan database.

II. KAJIAN TEORI

Berikut ini merupakan kajian teori pada penelitian meliputi teori Sistem Informasi, *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI), *Mid-Fidelity Prototype*, ERD, Kamus Data, DFD, PSPEC, React JS, dan Tailwind CSS.

A. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi, orang, dan proses yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi. Dalam dunia bisnis, sistem informasi digunakan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan mendukung pengambilan keputusan. Dengan sistem informasi, data yang dikumpulkan dapat diolah menjadi informasi yang berguna bagi penggunanya, baik untuk keperluan manajerial maupun operasional. Dalam konteks perusahaan perjalanan, sistem informasi memfasilitasi pengelolaan layanan tiket dan paket wisata yang lebih efektif dan cepat. Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdapat di dalam sebuah organisasi yang saling berintegrasi dan bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan yang sama. Sistem informasi memiliki beberapa komponen yaitu blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, blok kendali[1].

B. *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI)

User Experience (UX) mengacu pada pandangan atau respon seseorang saat menggunakan produk, sistem, atau layanan tertentu. UX juga menggambarkan bagaimana perasaan seseorang terhadap interaksi yang dilakukan dengan suatu objek. Keberhasilan UX berkaitan erat dengan kesuksesan sebuah situs web, karena semakin baik pengalaman pengguna, semakin tercapailah kebutuhan pengguna terhadap fitur produk yang disediakan[2].

Sedangkan *User Interface* (UI) merupakan ilmu yang berkaitan dengan tata letak grafis pada sebuah website atau aplikasi. UI mencakup elemen-elemen seperti tombol yang diklik pengguna, teks, gambar, kolom isian teks, dan semua komponen yang berinteraksi dengan pengguna. Selain itu, UI juga mencakup layout, animasi, transisi, serta interaksi kecil lainnya. Tugas utama UI adalah merancang elemen visual, memastikan bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web, serta menentukan apa yang akan ditampilkan[3].

C. *Mid-Fidelity Prototype*

Mid-fidelity prototyping merupakan alat yang digunakan untuk menyajikan informasi yang terperinci mengenai fungsionalitas, navigasi, konten, dan tata letak sebagai perkiraan. Tujuan dari pembuatan *Mid-Fidelity Prototype* adalah memberikan detail dalam desain dan validasi kegunaan[4]. *Mid-fidelity prototype* digunakan untuk menguji alur pengguna dan mendapatkan umpan balik awal dari stakeholder sebelum melangkah ke tahap implementasi atau pengujian interaktif tingkat lanjut. Tahap ini sangat penting untuk mengidentifikasi dan menyempurnakan kebutuhan pengguna secara efisien[5].

D. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan alat utama dalam pemodelan data yang berfungsi untuk menyusun data suatu proyek ke dalam entitas-entitas serta menetapkan hubungan antar entitas. ERD membantu analis dalam menyusun struktur basis data agar data dapat disimpan dan diakses dengan cara yang efisien. Proses ini sangat penting dalam tahap perancangan sistem karena berperan sebagai dasar pengembangan basis data. Dengan bantuan ERD, struktur logis dari informasi yang dibutuhkan oleh sistem dapat divisualisasikan dengan lebih jelas[6].

E. Kamus Data

Kamus data (data dictionary) digunakan untuk memberikan penjelasan lebih rinci mengenai aliran data yang digambarkan pada Diagram DFD (Data Flow Diagram)[7]. Kamus data biasanya dibuat saat tahap analisis sistem, dan tetap digunakan pada tahap perancangan sistem. Saat analisis, kamus data berfungsi sebagai alat komunikasi antara analis sistem dengan pengguna, mengenai data yang masuk dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sedangkan pada tahap perancangan, kamus data berfungsi untuk membantu dalam merancang input, laporan, dan database[8].

F. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah gambaran logis mengenai alur data dalam suatu sistem. DFD menjelaskan dari mana data berasal, ke mana data akan dikirim, di mana data disimpan, serta proses-proses apa saja yang mengolah data tersebut. Diagram ini juga memperlihatkan bagaimana data yang tersimpan berinteraksi dengan proses-proses yang terjadi di dalam sistem. Melalui DFD, hubungan antara data dan proses dalam sistem dapat terlihat secara jelas[9].

G. Process Spesification (P-SPEC)

Spesifikasi proses bertugas menjelaskan logika dari pengambilan keputusan serta merumuskan cara bagaimana proses data input dapat diubah menjadi data output yang sesuai kebutuhan sistem. Salah satu metode yang umum digunakan dalam menyusun spesifikasi proses adalah dengan menggunakan pseudocode terstruktur. Pseudocode merupakan bentuk penulisan yang menyerupai sintaks pemrograman, namun ditulis dengan aturan yang lebih sederhana dan tidak seformal bahasa pemrograman asli[10].

H. React JS

React JS adalah library JavaScript yang digunakan untuk membangun antarmuka pengguna (UI) dalam pengembangan aplikasi web. Dikembangkan oleh Facebook pada tahun 2013, ReactJS sangat populer karena kemampuannya untuk membuat komponen UI yang reusable dan modular. React JS memungkinkan developer untuk memisahkan logika dan tampilan komponen secara efektif, sehingga aplikasi menjadi lebih scalable[11].

I. Tailwind CSS

Tailwind CSS merupakan framework CSS yang dapat memberikan kemudahan bagi pengembang dalam membuat antarmuka pengguna dengan cara menuliskan kelas-kelas langsung pada elemen HTML. Salah satu dari kelebihan Tailwind CSS adalah memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam hal desain dan pemeliharaan kode[12].

III. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada analisis dan rancangan sistem ini terdiri dari *Data Flow Diagram* (DFD), Spesifikasi Proses (P-SPEC), Kamus Data, *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta *Mid-Fidelity Prototype*.

A. Data Flow Diagram (DFD)

Pada tahap analisis, pengembangan dashboard ini difokuskan sebagai aplikasi yang berjalan di sisi pengguna *frontend-only* untuk memenuhi kebutuhan utama, yaitu menyajikan informasi tiket secara visual tanpa melibatkan database atau backend. Meskipun demikian, pada tahap analisis dan perancangan sistem yang akan dibahas dalam bab ini, pendekatan yang digunakan lebih komprehensif dan berorientasi ke masa depan. Pembahasan DFD Level 0, 1, dan 2 Travel Agent sebagai berikut:

1) DFD Level 0

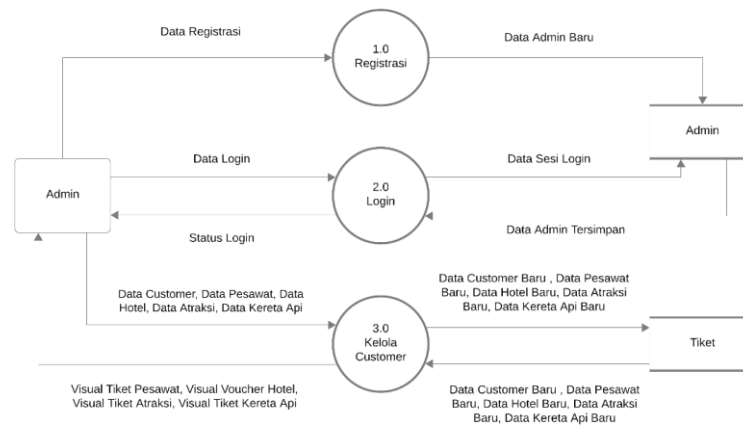
Gambar 1 ini menunjukkan admin yang dapat melakukan login sebelum masuk kedalam aplikasi, admin juga dapat melakukan registrasi. Sehingga admin perlu memasukan data login, dan registrasi. Setelah itu, admin dapat memasukan data customer, data pesawat, data hotel, data atraksi, dan data kereta api untuk diproses oleh sistem. Sistem kemudian menghasilkan visual tiket pesawat, visual voucher hotel, visual tiket atraksi, dan visual tiket kereta api yang di generate berupa gambar atau dapat disebut dengan screenshot untuk memudahkan penyebutan.



Gambar 1. DFD Level 0 Travel Agent

2) DFD Level 1

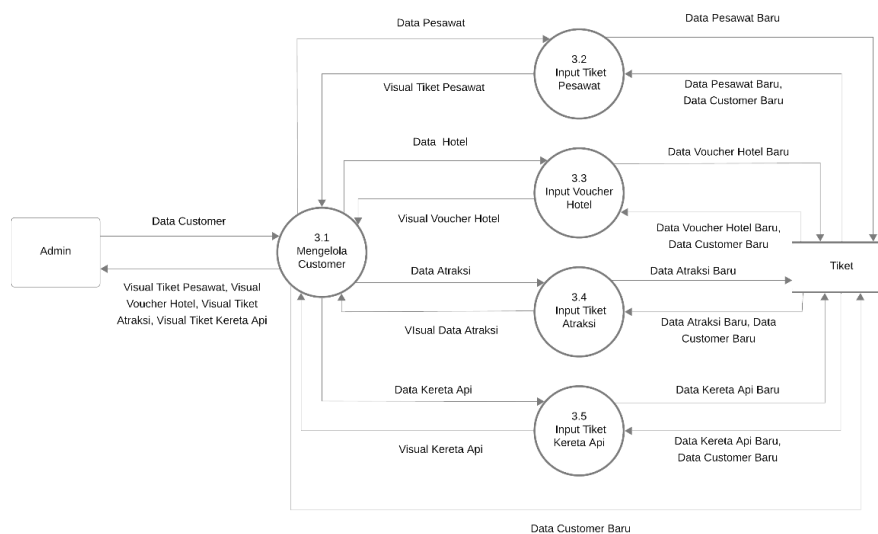
Gambar 2 memperlihatkan lebih detail dengan membagi proses sistem Travel Agent menjadi sub-proses. Terdapat 3 sub-proses yaitu registrasi, login, dan kelola customer.



Gambar 2. DFD Level 1 Travel Agent

3) DFD Level 2

Gambar 3 menggambarkan proses detail dari kelola customer oleh admin. Admin akan memberikan data customer pada sistem mengelola customer, maka admin akan diarahkan langsung untuk mengisi salah satu dari data pesawat, data hotel, data atraksi, dan data kereta api. Data tersebut akan di simpan kedalam datastore tiket. Lalu sistem akan mengambil data dari datastore tiket untuk ditampilkan menjadi visual tiket pesawat atau visual voucher hotel atau visual tiket atraksi atau visual tiket kereta api kepada admin.



Gambar 3. DFD Level 2 Travel Agent

B. Process Spesification (P-SPEC)

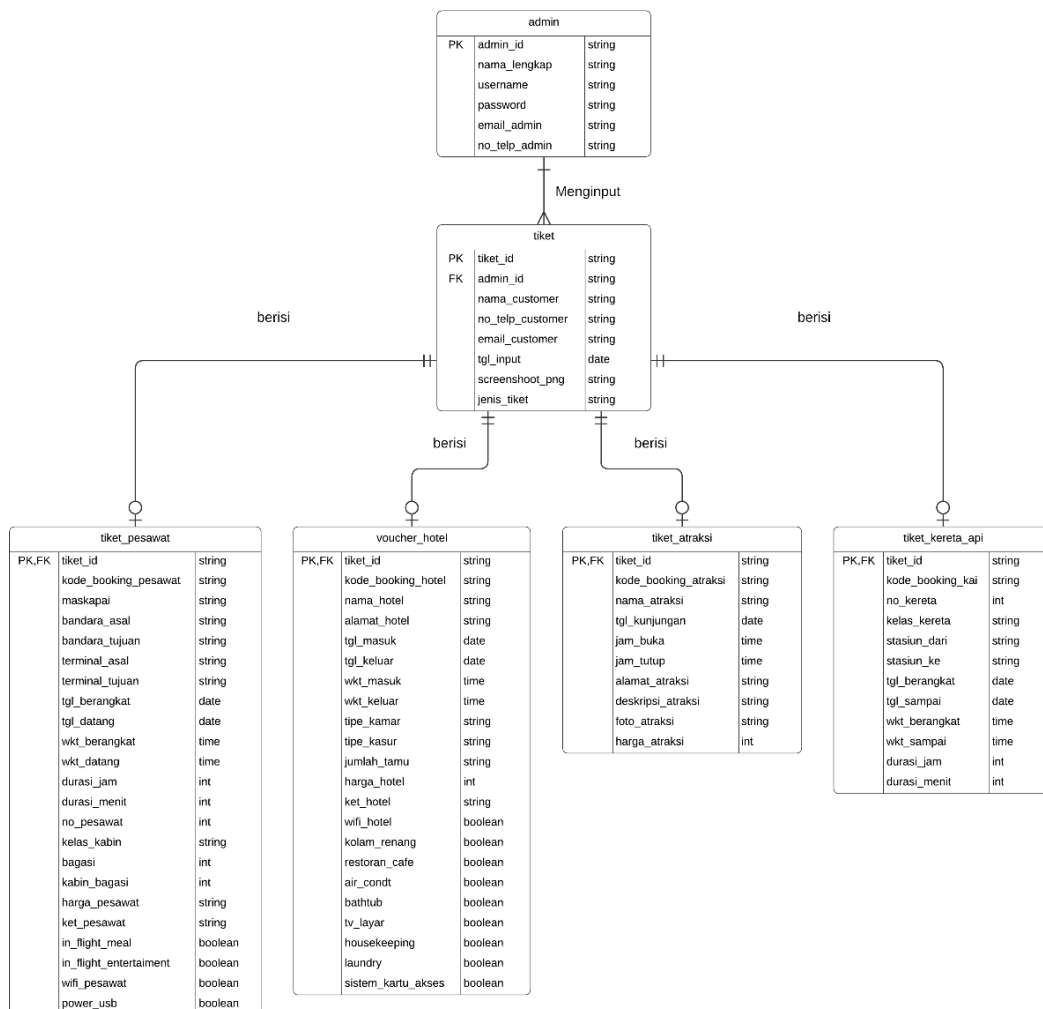
Untuk memastikan setiap proses dalam sistem berjalan sesuai logika bisnis yang diharapkan, spesifikasi proses atau P-SPEC disusun secara rinci menggunakan pseudocode. Spesifikasi ini mencakup alur kerja fundamental seperti proses registrasi dan login admin, hingga proses inti yaitu pengelolaan data pelanggan dan input untuk setiap jenis tiket: pesawat, hotel, atraksi, dan kereta api. Setiap P-SPEC mendefinisikan secara jelas data masukan (input), data keluaran (output), serta algoritma validasi yang harus dipenuhi. Misalnya, pada proses input tiket pesawat, P-SPEC memastikan semua data seperti maskapai, jadwal, dan bandara harus terisi sebelum sistem dapat menghasilkan visualisasi tiket yang akurat. Pendekatan ini menjamin bahwa setiap fungsi dalam aplikasi memiliki alur yang terdefinisi dengan baik.

C. Kamus Data

Menindaklanjuti hasil dari P-SPEC, sebuah Kamus Data yang komprehensif disusun untuk mendefinisikan setiap elemen data yang mengalir dalam sistem. Kamus Data ini berfungsi sebagai referensi tunggal yang merinci nama, tipe data, dan struktur dari semua data masukan dan keluaran, mulai dari data untuk registrasi admin hingga detail spesifik setiap jenis tiket. Misalnya, elemen data tiket_pesawat didefinisikan terdiri dari maskapai, tanggal keberangkatan, harga tiket, dan atribut lainnya. Dengan adanya Kamus Data, konsistensi data di seluruh aplikasi dapat terjaga. Dokumen ini menjadi landasan krusial dalam perancangan Entity Relationship Diagram (ERD) dan juga dalam pembangunan antarmuka pengguna, memastikan setiap form input sesuai dengan struktur data yang telah ditetapkan.

D. Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar 4 menampilkan container admin sebagai entitas satu-satunya, dimana dapat menginputkan tiket. Relasi admin dengan tiket ini adalah one-to-many atau satu admin dapat menginput banyak tiket, tetapi setiap tiket hanya dapat dibuat oleh satu admin. Lalu container tiket berperan sebagai parent class yang akan berisikan beberapa tiket. Beberapa tiket tersebut adalah tiket pesawat, voucher hotel, tiket atraksi, dan tiket kereta api. Relasi dari tiket ke tiket pesawat atau hotel atau atraksi atau kereta api adalah One-to-ZeroOrOne dengan metode notasi grafis berbentuk seperti "kaki burung gagak". Metode notasi grafis berbentuk seperti "kaki burung gagak" untuk menggambarkan tipe relasi hubungan antar entitas dalam basis data yang digunakan dalam Entity Relationship Diagram.



Gambar 4. ERD Travel Agent

E. Mid-Fidelity Prototype

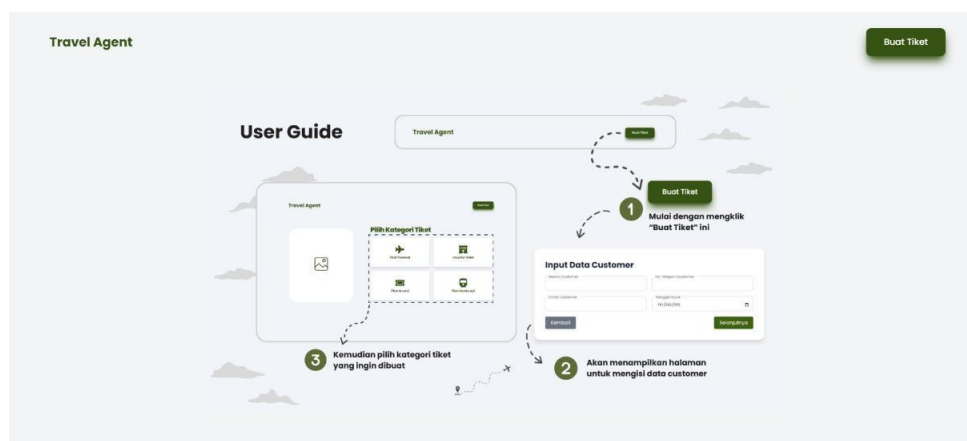
Dalam pembuatan aplikasi Travel Agent, desain prototype dirancang menggunakan aplikasi desain yang berbasis cloud disebut Figma. Aplikasi ini memiliki sepuluh halaman prototype, yaitu: navbar page, login page, registration page, homepage, data customer page, kategori tiket, tiket pesawat, voucher hotel, tiket atraksi, dan tiket kereta api.

IV. IMPLEMENTASI

Dalam pembuatan dashboard Travel Agent berfokus dalam memfasilitasi admin agar dapat dengan mudah membuat tiket. Pada dashboard ini memiliki satu tampilan component navbar serta memiliki sembilan tampilan halaman dalam aplikasi, yaitu registrasi, login, homepage, input data customer, kategori tiket, tiket pesawat, voucher hotel, tiket atraksi, dan tiket kereta api. Tujuan dari pembuatan aplikasi Travel Agent ini untuk memfasilitasi admin dalam menyajikan data informasi tiket lebih terstruktur, rapih, jelas, dan menghindari kekeliruan dalam memberikan informasi. Selain itu, pada tahap implementasi ini menampilkan panduan pemakaian untuk aplikasi ini. Berikut merupakan tampilan homepage Travel Agent, form tiket pesawat Travel Agent, preview tiket pesawat Travel Agent, serta konfirmasi tiket pesawat Travel Agent.

A. Tampilan Homepage Travel Agent

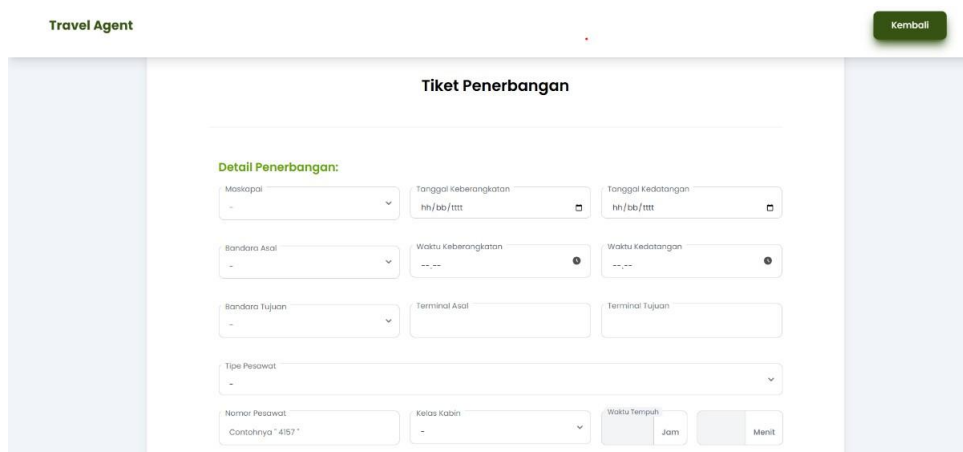
Setelah menyelesaikan proses registrasi maupun login, pengguna atau admin diarahkan ke halaman homepage seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Homepage Travel Agent

B. Tampilan Form Tiket Pesawat Travel Agent

Pada Gambar 6 menampilkan halaman input tiket pesawat dimana formulir yang dirancang untuk menangkap semua detail penerbangan secara terstruktur untuk dilengkapi oleh admin. Bagian pertama formulir mencakup informasi inti seperti maskapai, bandara asal dan tujuan, serta kelas kabin yang dapat dipilih melalui dropdown untuk meminimalkan kesalahan input, diikuti dengan input tanggal dan waktu keberangkatan serta kedatangan. Sistem secara cerdas menghitung durasi penerbangan secara otomatis berdasarkan waktu yang diinputkan.



Gambar 6. Tampilan Form Tiket Pesawat Bagian Satu Travel Agent

Pada Gambar 7 merupakan bagian kedua formulir melengkapi detail dengan input untuk alokasi bagasi, harga tiket, dan keterangan tambahan. Selain itu, terdapat serangkaian tombol toggle interaktif untuk memilih fasilitas penerbangan seperti in-flight meal, hiburan, Wi-Fi, dan sumber daya listrik. Seluruh data yang dimasukkan pada formulir ini secara dinamis dan real-time akan membentuk visual pada bagian 'Rincian Penerbangan' di bawahnya, memungkinkan admin untuk melakukan validasi data sambil bekerja.

Gambar 7. Tampilan Form Tiket Pesawat Bagian Dua Travel Agent

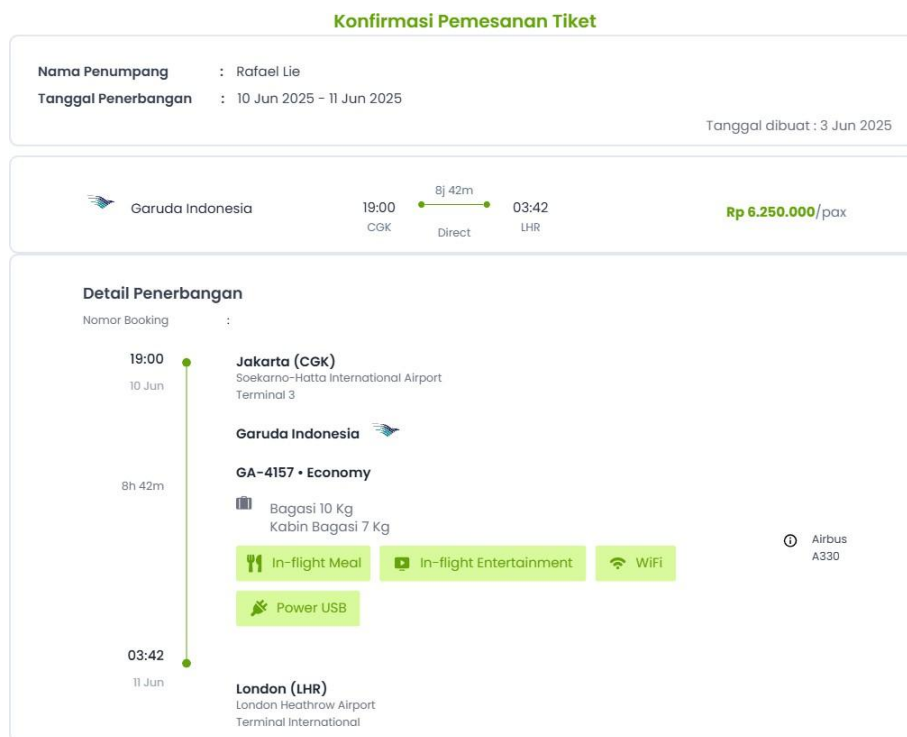
C. Tampilan Preview Tiket Pesawat Travel Agent

Ketika opsi 'Lihat Detail' pada pratinjau tiket diaktifkan, sistem akan menampilkan visualisasi tiket penerbangan yang lengkap dan informatif seperti terlihat pada Gambar 8. Tampilan ini menyajikan seluruh detail penerbangan secara terperinci, termasuk informasi bagasi serta deretan fasilitas yang tersedia yang direpresentasikan secara visual melalui ikon-ikon yang mudah dipahami seperti 'In-flight Meal', 'WiFi', dan 'Power USB'. Meskipun saat ini 'Nomor Booking' masih kosong dan direncanakan untuk digenerate otomatis oleh database di masa depan, tampilan detail ini sudah berfungsi penuh sebagai ringkasan akhir yang profesional. Visualisasi lengkap inilah yang akan diunduh sebagai gambar jika admin memilih untuk mengirimkan informasi tiket secara menyeluruh kepada pelanggan.

Gambar 8. Tampilan Preview Tiket Pesawat Travel Agent

D. Tampilan Konfirmasi Tiket Pesawat Travel Agent

Setelah kesepakatan dengan pelanggan tercapai, admin akan menekan tombol 'Konfirmasi Tiket', yang akan menampilkan sebuah tampilan finalisasi pemesanan seperti pada Gambar 9. Tampilan konfirmasi ini menambahkan lapisan informasi penting di bagian atas, yaitu 'Nama Penumpang' dan 'Tanggal Penerbangan' yang diambil dari data customer yang telah diinput sebelumnya, serta tanggal saat tiket tersebut dibuat. Di bawah informasi pelanggan tersebut, ditampilkan kembali rincian tiket penerbangan yang sudah disetujui. Tampilan ini berfungsi sebagai bukti konfirmasi akhir yang mengikat, yang akan diberikan kembali kepada pelanggan dan menjadi acuan resmi bagi admin untuk melanjutkan proses pemesanan tiket yang sesungguhnya sesuai dengan data yang telah divalidasi.



Gambar 9. Tampilan Konfirmasi Tiket Pesawat Travel Agent

V. PENGUJIAN

Agar memastikan kualitas dan fungsionalitas aplikasi, pengujian sistem dilakukan menggunakan metode black box. Pengujian ini berfokus pada verifikasi fungsionalitas dari sisi pengguna tanpa melihat struktur kode internal. Cakupan pengujian meliputi seluruh alur kerja utama aplikasi, mulai dari validasi input pada form registrasi dan login hingga pengujian fungsional pada setiap modul input tiket: pesawat, hotel, atraksi, dan kereta api. Dari seluruh skenario yang diuji, hasil pengujian menunjukkan bahwa semua fungsionalitas berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sistem mampu menangani masukan yang tidak valid dengan menampilkan pesan kesalahan yang relevan, dan fitur-fitur inti seperti generate visual tiket dan proses unduh berfungsi dengan baik tanpa ditemukan error. Tabel 1 merupakan ringkasan hasil pengujian fungsional.

TABEL I
 RINGKASAN HASIL PENGUJIAN FUNGSIONAL

Modul yang Diuji	Jumlah Skenario Uji	Hasil Akhir
Proses Registrasi	5	Sesuai
Proses Login	2	Sesuai
Input Data Customer	4	Sesuai
Input Tiket Pesawat	15	Sesuai
Input Voucher Hotel	11	Sesuai
Input Tiket Atraksi	7	Sesuai
Input Tiket Kereta Api	11	Sesuai

VI. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi, dapat disimpulkan bahwa dashboard layanan tiket ini berhasil dibangun untuk menjawab dua tantangan utama. Pertama bagi admin, sistem ini secara efektif menyederhanakan proses pengelolaan tiket dengan menggantikan input manual dengan form terstruktur dan fitur pratinjau real-time sehingga secara signifikan mengurangi risiko human error dan meningkatkan efisiensi kerja. Kedua, dimana sistem ini mampu mengubah data yang diinput menjadi luaran visual berupa gambar yang profesional, terstruktur, dan mudah dibaca yang dapat langsung dibagikan kepada pelanggan. Secara keseluruhan, aplikasi ini berhasil meningkatkan kualitas layanan dan citra profesionalisme Travel Agent melalui penyajian informasi yang cepat, akurat, dan konsisten.

B. Saran

Untuk pengembangan sistem di masa mendatang, beberapa peningkatan strategis dapat dipertimbangkan. Prioritas utama adalah penambahan backend dan database untuk memungkinkan penyimpanan data pemesanan secara permanen, yang akan menjadi fondasi untuk fitur penting seperti riwayat pesanan. Selain meningkatkan efisiensi pada sisi input, proses dapat diotomatisasi menggunakan teknologi Robotic Process Automation (RPA) untuk mengambil data langsung dari situs supplier. Sementara pada sisi output, integrasi langsung dengan WhatsApp Business API akan menyempurnakan alur kerja dengan memungkinkan admin mengirimkan tiket langsung dari dashboard tanpa perlu berpindah aplikasi. Implementasi ketiga saran ini akan mengubah aplikasi menjadi sebuah sistem yang lebih utuh, efisien, dan terintegrasi secara profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Hariyati, R. Akbar, and M. Silvana, "Pembangunan Sistem Informasi Rawat Jalan Berbasis Web dengan Fitur Mobile pada Puskesmas Tarok Kota Payakumbuh," *J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 353–359, 2017, doi: 10.25077/teknosi.v3i3.2017.353-359.
- [2] Y. P. Savira, I. V Papatungan, and B. Suranto, "Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus," *Automata*, vol. 1, no. 2, pp. 28–29, 2020.
- [3] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit.*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [4] S. Apik, "Implementasi metode design thinking dalam perancangan ui/ux berbasis mobile pada website spegalan apik," vol. 10, no. 1, pp. 81–95, 2025.
- [5] M. M. Syaikhuddin, E. Jaya Wardhana, N. Balafif, and T. P. Utomo, "Perancangan User Interface Aplikasi TypeofLife Menggunakan Figma dengan Metode Prototype," *Teknol. J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 12, no. 2, pp. 54–61, 2022.
- [6] E. W. Fridayanthie and Tias Mahdiati, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERMINTAAN ATK BERBASIS INTRANET (STUDI KASUS: KEJAKSAAN NEGERI RANGKASBITUNG)," *Khatulistiwa Inform.*, vol. 4, no. June, p. 2016, 2016.
- [7] A. Sutanti, M. Komaruddin, P. Damayanti, and P. U. Studi Sistem Informasi Metro, "Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 9, no. 1, 2022.
- [8] D. A. E. Sirait and D. T. Seabtian, "Sistem informasi e-marketplace cindramata sampit berbasis web," *J. Penelit. Dosen FIKOM*, vol. 10, no. 1, pp. 1–12, 2019.
- [9] D. B. Paillin and Y. Widiatmoko, "Rancangan Aplikasi Monitoring Online Untuk Meningkatkan Pemeliharaan Prediktif Pada PLTD," *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 11, no. 1, pp. 9–17, 2021, doi: 10.21456/vol11iss1pp9-17.
- [10] M. R. Julianti and P. Silalahi, "Perancangan Aplikasi Ujian Online Berbasis Web Study Kasus di STMIK Bina Sarana Global," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 5, no. 2, pp. 91–94, 2015.
- [11] M. Bertoli, *React Design Patterns and Best Practices*. Packt Publishing, 2017.
- [12] A. I. Musyaffa, Mulki Indana Zulfa, and Muhammad Syaiful Alim, "Rancang Bangun Purecompute Platform E-Commerce Untuk Belanja Laptop Berbasis Website," *J. SINTA Sist. Inf. dan Teknol. Komputasi*, vol. 1, no. 1, pp. 21–29, 2024, doi: 10.61124/sinta.v1i1.9.