

Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penjualan Rumah Menggunakan Metode *User Centered Design*

¹Ita Dewi Sintawati, ²Indah Puspitorini, ³Jefina Tri Kumalasari
^{1,2,3}Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta
ita.ids@bsi.ac.id, indah.itn@bsi.ac.id, jefina.jtk@bsi.ac.id

Submit : 16 Okt 25 | Diterima : 29 Okt 2025 | Terbit : 30 Okt 2025

ABSTRAK

Rumah merupakan kebutuhan primer setiap manusia yang tergolong kelompok papan. Setiap orang atau anggota keluarga berusaha keras untuk mewujudkan mempunyai rumah, baik dengan cara membangun sendiri, maupun membeli dengan cara *cash* atau cicil. Untuk itu penulis membuat rancangan atau desain sebuah informasi untuk penjualan rumah supaya sistem penjualannya tidak lagi manual, tetapi secara sistem, supaya dapat diakses dimanapun dan kapanpun tanpa harus terganggu dari ruang dan waktu. Desain UI (*User Interface*) / UX (*User Experience*) untuk sistem informasi penjualan rumah ini diharapkan dapat memberikan solusi kepada penjual dan pembeli supaya sistem penjualannya dilakukan dengan sistem, untuk memudahkan pemesanan rumah, perhitungan simulasi cicilan, pemberkasan untuk pengajuan pembelian, sistem pembayaran serta laporan keuangan dari hasil penjualan yang transparan. Selain itu juga, ini merupakan solusi dari sistem penjualan rumah yang sebelumnya masih manual. Adapun metode yang digunakan dalam metode ini adalah UCD (*User Centered Design*). Metode ini menempatkan pengguna sebagai pusat dalam seluruh proses desain dan pengembangan produk. Dengan tujuan utamanya adalah menciptakan produk yang sangat berguna dan mudah digunakan atau dapat dimanfaatkan dengan melibatkan pengguna secara langsung melalui siklus berulang (iterasi) dari riset, desain, hingga evaluasinya.

Kata kunci: Figma, Penjualan Rumah, *User Centered Design*, UI, UX

PENDAHULUAN

Rumah merupakan bangunan yang meliputi keterangan tanah beserta bangunan properti di atasnya dan memiliki hak berupa, milik, guna atau sewa seseorang [7]. Kebutuhan primer akan rumah ini merupakan kebutuhan pokok atau segala hal yang harus dipenuhi. Kebutuhan primer berdampak langsung pada kesejahteraan hidup manusia. Umumnya, kebutuhan primer berupa hal-hal fisik minim yang perlu dipenuhi oleh semua lapisan masyarakat tanpa memandang kelas sosial. Mengingat pentingnya kebutuhan primer, maka harus disegerakan agar kehidupan pribadi maupun proses usaha tidak terganggu [9].

Untuk membangun perumahan pada umumnya dibangun dan dirancang oleh pengembang (*Developer*) perumahan, namun salah satu faktor penentuan rumah tersebut laku terjual adalah baik atau tidaknya proses pemasaran. Kebanyakan pemasaran dilakukan di tempat – tempat keramaian, membagikan brosur, membuat stand di tempat ramai tersebut. Namun kegiatan tersebut dinilai kurang efektif, karena lingkup hanya di sekitaran lokasi tertentu saja [1]. Berbagai macam jenis perumahan yang ditawarkan memiliki harga dan spesifikasi yang bervariasi, mulai dari harga yang relatif murah sampai yang relatif mahal pun turut di promosikan oleh penjual. Namun penjualan dan pencarian perumahan masih sedikit sulit dalam dunia digital dikarenakan belum adanya platform yang digunakan khusus untuk menjual dan membeli maupun cari perumahan secara lengkap dan jelas [7].

Desain UI/UX ini menawarkan sistem penjualan yang lebih tersistem dan terkomputerisasi, sehingga menjadi solusi penjual dan pembeli. Penulis mengembangkan desain antar muka (*UI/User Interface*) yang baik untuk meningkatkan pengalaman pengguna (*UX/User Experience*) [3]. UI merupakan tampilan dari antarmuka yang tampak atau berada diantara pengguna dengan piranti tersebut. UX merupakan persepsi atau penilaian kepuasan dan kenyamanan terhadap produk, sistem ataupun jasa yang ditawarkan. Desain UI/UX merupakan hal terpenting yang perlu diperhatikan pada proses reservasi guna memberikan kepercayaan kepada pengguna. Dan hal ini melibatkan langung

pengguna agar mendapatkan feedback positif serta memperhatikan komponen paling utama yang diperlukan agar fungsi dan kegunaannya dapat meningkatkan kepuasan dari pengguna [5].

Perancangan sistem penjualan rumah ini menggunakan metode UCD (*User Centered Design*), alasan penggunaan metode ini adalah proses yang iteratif, desain yang berpusat pada pengguna, UCD ini menggunakan metode campuran dan alat investigasi (contohnya, survei dan wawancara pengguna) dan generatif (contohnya: mendengarkan pendapat dari pengguna) untuk mengembangkan pemahaman tentang kebutuhan pengguna [4].

STUDI LITERATUR

UI/UX

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk website yang dapat meningkatkan brand yang dimiliki oleh bisnis atau Perusahaan [8].

UI (*User Interface*) merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem pada sebuah program, baik itu aplikasi website, mobile, ataupun software. Mekanisme itu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap program yang tengah dikembangkan. Cakupan UI itu meliputi tampilan fisik, penggunaan warna, tampilan animasi, hingga pola komunikasi suatu program dengan penggunanya. Biasanya, seorang desainer UI akan membuat desain yang kiranya memudahkan pengguna programnya. Adapun, desain itu disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dasar pengguna terhadap program aplikasi web ataupun mobile tersebut. Output dari hasil desainer UI ialah program dengan segala fitur yang kiranya sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menggunakan program tersebut [2].

Definisi UX atau *User Experience* memang tidak terlalu jauh berbeda dengan UI. Perbedaannya terletak pada fokus utama hubungan komunikasi antara pengguna dengan programnya, yakni berfokus pada pengalaman penggunanya. Seorang desainer UX akan merancang program aplikasi web atau mobile berdasarkan pengalaman dari pengguna setelah menggunakan aplikasi web atau mobile tersebut. Dengan begitu, program yang dirancang menjadi lebih mudah digunakan oleh penggunanya. UX (*User Experience*) sesuai artinya dalam bahasa Indonesia “pengalaman pengguna” adalah pengalaman yang diberikan website atau software kepada penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik dan menyenangkan [3].

Definisi UI/UX Design: UI (*User Interface*) Design merujuk pada proses merancang tampilan visual dari sebuah aplikasi atau sistem, yang meliputi elemen-elemen seperti layout, warna, tipografi, dan ikon. Sementara itu, UX (*User Experience*) Design fokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem dan bagaimana pengalaman pengguna dapat dioptimalkan untuk mencapai tujuan mereka dengan efektif [6].

UCD (*User Centered Design*)

Metode UCD (*User Centered Design*) adalah metode pengembangan produk atau sistem yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian. Dalam metode ini, pengembang akan terus berinteraksi dengan pengguna untuk memastikan produk yang dibuat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna [5]. UCD adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan user. Dalam kaitannya dengan Sistem Informasi, *User Centered Design* merupakan bagian dari SDLC (*System Development Life Cycle*), sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan fokus pada *kebutuhan end-user* sehingga diharapkan aplikasi yang akan mengikuti kebutuhan *user* dan *user* tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi [4].

UCD merupakan pendekatan desain, yang diadopsi oleh banyak industri untuk mengembangkan produk dan jasa yang akan memenuhi kebutuhan dan harapan para pengguna akhir atau user. UCD (*User Centered Design*) adalah sebuah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari sebuah proses pengembangan sistem, alat, prosedur, metode, teknik yang dapat membantu perancangan sistem interaktif dibangun berdasarkan pengalaman pengguna. Prinsip yang harus diperhatikan dalam UCD adalah fokus pada pengguna, perancangan yang terintegrasi, melakukan pengujian pengguna secara empiris, dan perancangan yang interaktif [2].

Pengenalan Figma

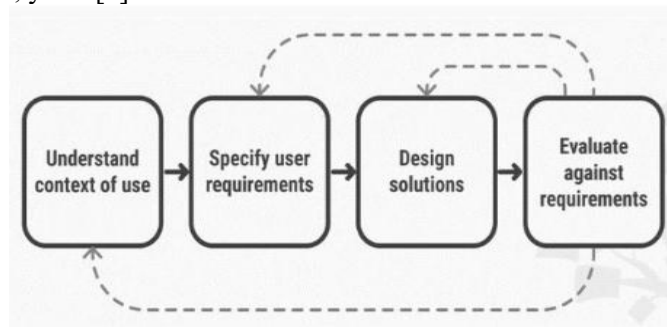
Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat prototyping untuk proyek digital [6]. Figma juga salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, desktop, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis.[8]

Fitur- fitur utama Figma yang paling unggul, meliputi [6]:

1. Alat pena modern yang memungkinkan Anda menggambar ke segala arah dan desain busur instan
2. Fitur font Open Type
3. Tugas otomatis melalui plugin untuk elemen berulang untuk mempercepat proyek
4. Alat seleksi cerdas dengan penyesuaian otomatis untuk pengaturan jarak, pengaturan, dan pengorganisasian
5. Metode dan cara fleksibel yang menghemat hak untuk proyek Anda
6. Kemampuan membuat sistem dan komponen desain
7. Perpustakaan dan cara drag and drop yang dapat diakses
8. Kemampuan untuk memawadagi banyak audien tanpa batas pada suatu proyek sehingga seluruh pembagian progress kerja tim
9. Kemampuan memeriksa file desain dan grab code snippets
10. Fitur ekspor mudah yang memiliki tautan langsung (bukan hanya format PDF datar)
11. Desain interaksi dan prototipe yang dioptimalkan untuk seluler
12. Animasi cerdas untuk menghubungkan objek dan transisi
13. Komentar tersemat (embedded comment)
14. Kemampuan untuk mengedit bersama dengan tim secara waktu nyata (real- time) di ruang desain bersama
15. Riwayat versi yang memungkinkan Anda mengetahui segala sesuatu atau progress yang telah berubah dan siapa saja yang melakukannya
16. Buat sistem desain dengan aset yang dapat dicari, gaya dan desain yang dapat dibagikan dan semuanya dalam satu lokasi
17. Kemampuan membuat komponen yang dapat digunakan kembali dengan kemampuan untuk menyimpannya jika diperlukan
18. Satu platform untuk segalanya, mulai dari desain hingga prototipe

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah UCD (*User centered Design*). UCD merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis web. Pendekatan pengembangan sistem interaktif yang fokus pengembangan sistemnya adalah memusatkan perhatian pada pengguna. Terdapat empat langkah penting dalam metode ini, yaitu [4]:



Gambar 1. Langkah Metode UCD

Penjelasan dari langkah-langkah metode tersebut adalah :

1. *Understand Context of Use*:
Tahap ini berfokus pada kegunaan dari penggunaan sistem. Siapa yang akan menggunakan sistem tersebut, untuk apa menggunakannya dan dalam situasi apa harus menggunakannya.
2. *Specify User Requirements*:

Tahap yang kedua adalah menentukan kebutuhan user (*user requirements*), perancang sistem harus dapat menentukan kebutuhan *user* didalam bisnis dan tujuan yang akan dicapai.

3. *Design Solution:*

Proses perancangan ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, prototype hingga desain lengkap. *Software* yang digunakan adalah figma.

4. *Evaluation Against Requirements*

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari metode UCD, dimana tahapan evaluasi ini melibatkan user yang akan menggunakannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Understand Context of Use:*

Manfaat atau kegunaan perancangan sistem penjualan rumah ini, meliputi:

- a. Kemudahan Akses Informasi Properti: Deskripsi Lengkap: Pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi detail mengenai properti yang tersedia, termasuk spesifikasi bangunan, fasilitas, harga, dan lokasi. Waktu Efisien: Dengan informasi yang lengkap dan mudah diakses, calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya yang biasanya dikeluarkan untuk survei langsung
- b. Proses Transaksi yang Transparan dan Mudah - Sistem Pemesanan Online: Calon pembeli dapat memesan atau mengajukan permohonan secara langsung melalui platform, mempermudah proses negosiasi dan transaksi - Penyediaan Kontak dan Dukungan Pelanggan: Adanya dukungan atau tim layanan
- c. Peningkatan Eksposur Properti untuk Developer atau Pemilik Properti - Peluang Pasar yang Lebih Luas: Web ini memungkinkan pemilik properti menjangkau lebih banyak calon pembeli tanpa batasan wilayah. - Optimalisasi SEO dan Pemasaran Digital: Dengan optimasi digital yang baik, platform ini dapat menarik lebih banyak pengguna dan menambah visibilitas properti yang ditawarkan.
- d. Kenyamanan dan Keamanan Bagi Pembeli dan Penjual - Keamanan Data dan Transaksi: Program yang mengutamakan keamanan data pengguna, termasuk transaksi terenkripsi, menciptakan lingkungan transaksi yang aman. - Penawaran yang Selalu Terkini: Calon pembeli mendapatkan akses langsung ke daftar properti terbaru, diskon, atau promosi khusus, sehingga mereka tidak ketinggalan penawaran menarik.
- e. Akses Informasi tentang Pengembang dan Kredibilitas Properti - Profil Developer yang Transparan: Memberikan informasi tentang pengembang dan proyek yang sedang atau telah dijalankan, yang membangun kepercayaan calon pembeli. - Testimoni Pengguna: Adanya ulasan dan testimoni dari pelanggan lain membantu calon pembeli menilai kualitas layanan dan keandalan pengembang.
- f. Fitur Pencarian yang Lebih Akurat Berdasarkan Preferensi Pembeli - Filter yang Tepat: Pengguna dapat memfilter properti sesuai kebutuhan mereka, seperti harga, tipe, luas tanah, dan lokasi. - Rekomendasi Properti: Platform ini bisa menyediakan rekomendasi berdasarkan riwayat pencarian pengguna, memudahkan mereka menemukan properti yang sesuai.

2. *Specify User Requirements:*

Terdapat tiga user yang akan menggunakan sistem penjualan rumah ini, dengan fungsi yang terdapat pada Halaman-Halaman yang dirancang. Untuk penjelasannya sebagai berikut:

a. Untuk Pembeli

Informasi Lengkap:

Untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam memesan rumah secara online, beberapa elemen penting harus dipertimbangkan

- 1) Detail Lokasi: Informasi tentang lokasi rumah, termasuk alamat lengkap dan detail geografis untuk mempermudah pencarian lokasi yang dekat dengan kebutuhan pengguna.
- 2) Deskripsi Rumah: Deskripsi singkat tentang fasilitas, ukuran ruangan, dan fitur-fitur unggulan rumah untuk membantu pengguna membuat keputusan yang tepat.

- 3) Gambar: Gambar-gambar interior/exterior rumah untuk memberikan gambaran visual yang lebih akurat.
- 4) Fitur Booking Online: Booking Secara Real-Time: Fitur booking online yang memungkinkan pengguna memesan rumah secara real-time tanpa perlu datang ke lokasi fisik.
- 5) Transaksi Pembayaran: Sistem transaksi pembayaran yang aman dan nyaman, seperti opsi pembayaran daring dan notifikasi otomatis setelah transaksi selesai.

Interaksi Pengguna:

- 1) Login dan Profil Customer : Sistem login yang memungkinkan pengguna mengakses profil pribadinya dan melacak status pesanan.
- 2) Review dan Rating : Fitur review dan rating yang memungkinkan pengguna memberikan feedback tentang properti yang telah diajukan, sehingga informasi yang diberikan lebih akurat dan reliabel.

Navigasi Mudah:

- 1) Map Lokasi: Integrasi map yang memungkinkan pengguna melihat lokasi rumah secara visual dan navigasi Halamanju lokasi tersebut dengan mudah
- 2) Filter dan Sorting: Fitur filter dan sorting yang memungkinkan pengguna memilih properti berdasarkan kriterium seperti harga, lokasi, dan fasilitas.

Support Layanan:

- 1) Customer Service: Akses layanan customer service yang siap membantu jika pengguna memiliki pertanyaan atau kesulitan dalam proses booking.
- 2) Notifikasi Otomatis: Notifikasi otomatis tentang status pesanan, seperti konfirmasi pemesanan, pembayaran, dan *check-in/check-out*.

b. Untuk Admin

- 1) Fungsi Login: Fungsi Admin untuk mengakses sistem
- 2) Fungsi Mengelola Data Admin Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambah, mengubah, dan menghapus data admin sesuai dengan kebutuhannya
- 3) Fungsi Mengelola Data Customer Digunakan oleh Admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data customer sesuai dengan kebutuhannya
- 4) Fungsi Mengelola Data Rumah Fungsi ini digunakan Admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data rumah sesuai dengan kebutuhannya
- 5) Fungsi Mengelola Data Informasi Web Fungsi ini digunakan admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data informasi web sesuai kebutuhannya
- 6) Fungsi Mengelola Data Pemesanan Digunakan oleh admin untuk mengubah data pemesanan dari sistem
- 7) Fungsi Melihat Laporan Digunakan oleh admin untuk melihat laporan transaksi pemesanan pada sistem
- 8) Fungsi Logout Digunakan oleh admin untuk keluar dari sistem

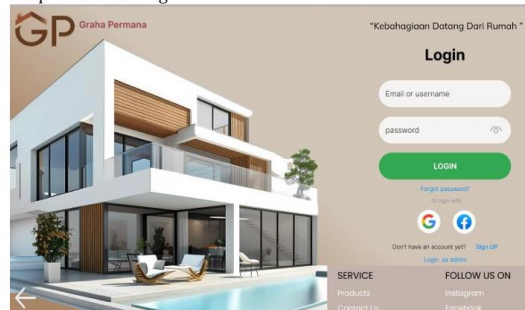
c. Untuk Penjual

- 1) Fungsi Login Penjual dapat mengakses sistem menggunakan akun yang telah terdaftar
- 2) Fungsi Mengelola Data Penjualan Penjual dapat menambah, mengubah, dan menghapus data rumah yang dijual sesuai kebutuhannya
- 3) Fungsi Mengelola Informasi Akun Penjual dapat memperbarui informasi akun pribadi untuk memastikan data akurat
- 4) Fungsi Mengeola Pesanan Penjual dapat melihat status pesanan dari calon pembeli dan memperbarui informasi sesuai perkembangan transaksi
- 5) Fungsi Melihat Data Rumah yang Dijual Penjual dapat melihat daftar properti aktif dan statusnya di sistem
- 6) Fungsi Melihat Laporan Penjualan Penjual dapat melihat laporan transaksi dan statistic penjualan untuk evaluasi
- 7) Fungsi Logout Penjual keluar dari sistem untuk mengamankan akses akun

3. Design Solution:

a. Halaman Login

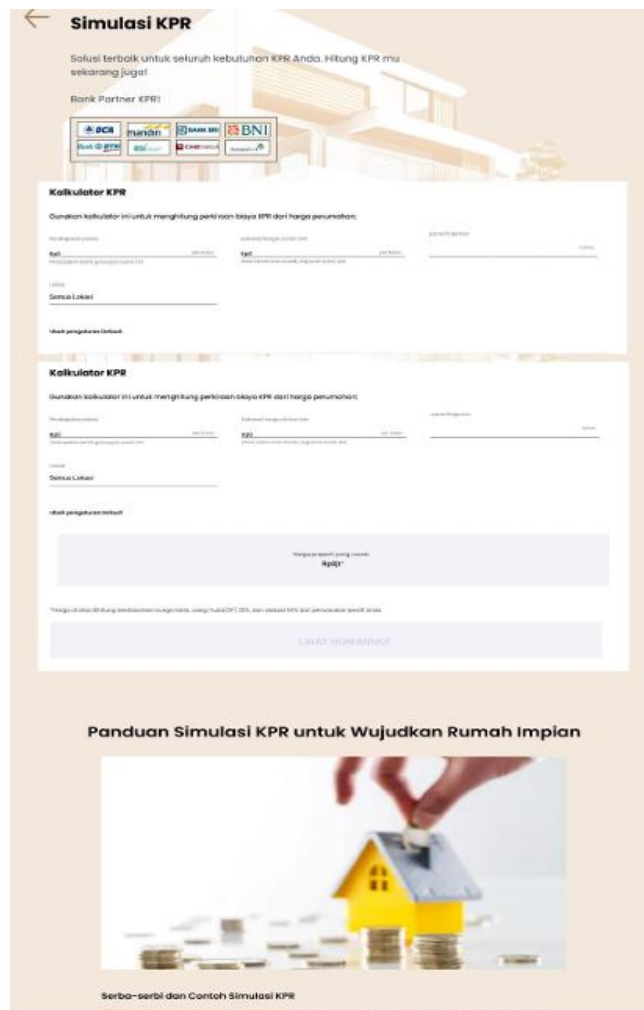
Halaman login ini untuk pembeli, penjual dan admin dari sistem penjualan property ini. Untuk penjual dan pembeli terlebih dahulu mendaftarkan diri di Halaman register, setelah mendapatkan akun di email masing-masing maka baru bisa login. Agar bisa login masukan email dan password yang telah terdaftar tadi.



Gambar 2. Halaman Login

b. Simulasi KPR untuk Pembeli

Sebagai pembeli, tentu saja bisa melihat-lihat daftar rumah yang bisa dijadikan referensi untuk dibeli, baik secara cash ataupun secara KPR dengan melibatkan beberapa Bank terkemuka. Dibawah ini Halaman untuk simulasi KPR jika pembeli berminat untuk membeli rumah tersebut dengan diberikan simulasi pembelannya.



Gambar 3. Halaman Simulasi KPR Rumah

c. Halaman Upload Persyaratan KPR

Persyaratan Pengajuan KPR Bank Mandiri

Nama
 Muhammad Abdulrahim

No. KTP
 32700630020008

Pekerjaan
 RTSAUSA

Gaji Perbulan
 Rp. 7.950.000

NPWP
 09.254.294.3-407.000

Upload Foto KTP contoh foto KTP

Upload Foto KTP contoh foto KTP

NPWP
 09.254.294.3-407.000

Upload Foto NPWP contoh foto NPWP

Upload Foto NPWP contoh foto NPWP

UPLOAD FILE

Gambar 4. Halaman Upload Berkas Persyaratan KPR

d. Halaman Admin

UNGGAH
SUNTING

Masuk
 Admin
 Kontak
 Penjual
 Pembeli
 Pesanan
 Sampah

Id : K001
 Nama : Farah
 Jabatan : Admin
 Email : Farah@gmail.com
 Telepon : 087657679875

Id : K002
 Nama : Jennie
 Jabatan : Admin
 Email : Jennie@gmail.com

Gambar 5. Halaman Admin

e. Halaman Pesanan yang ada di Admin dari pembeli

UNGGAH
SUNTING

PESANAN

ID Pesanan	Pembeli	Penjual	Tipe	Harga	Aksi
PSN001	Anggie P	Jimmy Asday	Kaze Hill	1-2M	ACC
PSN002	Jay	Hanni	The Residence	7-10M	ACC
PSN003	Mingyu	Hyein	Kahfi Signature	2M	ACC
PSN004	Anindita	Jimmy Asday	Mampang Gatsob Mansion	4M	ACC

UNGGAH
SUNTING

PESANAN

ID Pesanan	Tanggal Transaksi	Type Rumah	Tipe Pembayaran	Dp
PSN001	10/17/2024	Kaze Hill	Cicilan	5%

Nama
 Anggie Permata

No. KTP
 32700630020008

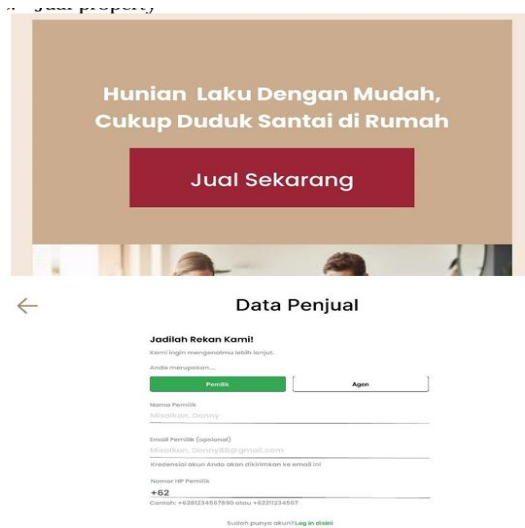
Pekerjaan
 RTSAUSA

Gaji Perbulan
 Rp. 7.950.000

NPWP
 09.254.294.3-407.000

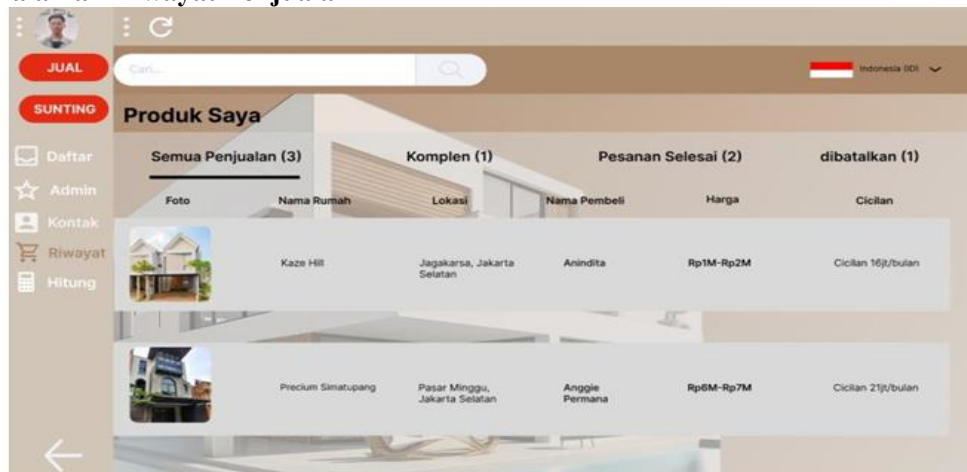
Gambar 6. Halaman Pesanan dari Pembeli

f. Halaman Penjual



Gambar 7. Halaman Penjual

g. Halaman Riwayat Penjualan



Gambar 8. Halaman Riwayat Penjualan

4. Evaluation Against Requirements

Evaluasi atau tahap pengujian ini menggunakan teknik *blackbox*, dengan tujuan agar rancangan yang dibuat sudah benar dan sesuai dengan keinginan user.

Tabel 1 Hasil Pengujian

No	Bagian Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
1	Halaman Register	Pembeli menginputkan data untuk mendaftarkan	Tampilan halaman login	Sesuai
2	Halaman Login	Pengguna menginputkan user dan password	Tampilan halaman utama setelah login	Sesuai
3	Halaman Filter	Pembeli menginputkan tipe rumah, simulasi KPR, dan Pembayaran	Tampilan halaman pencarian berdasarkan tipe rumah, simulasi perhitungan KPR, Sistem pembayaran	Sesuai
4	Halaman Pesanan	Pembeli dapat memesan rumah sesuai dengan tipe rumah, simulasi KPR dengan menyertakan DP,	Tampilan Halaman Pesanan	Sesuai

No	Bagian Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji
		cicilan dan tenor serta bank yang ditunjuk, dan sistem pembayarannya		
5	Halaman Logout	User dapat melakukan logout	Tampilan Halaman Logout	Sesuai
6	Uji Fungsi	8) Pemanggilan Data 9) Membuat Pesanan 10) Melakukan Upload Berkas	11) Memanggil Data tipe rumah, simulasi KPR dan Sistem Pembayaran 12) Pembeli dapat melakukan pesanan untuk pembelian rumah sesuai keinginan pengguna 13) Pembeli dapat mengupload berkas-berkas persyaratan untuk pengajuan pemesanan pembelian rumah	Sesuai

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian perancangan UI/UX sistem penjualan rumah ini menunjukkan bahwa pendekatan User-Centered Design (UCD) mampu menghasilkan desain yang berfokus pada kebutuhan dan kepuasan pengguna, tidak hanya dari segi estetika tetapi juga dari pengalaman interaktif yang optimal. Metode UCD memungkinkan perancang untuk merumuskan rencana dan keputusan yang lebih spesifik serta terstruktur, dengan mempertimbangkan perspektif pengguna dalam setiap elemen halaman yang ditampilkan. Selain itu, hasil pengujian blackbox menunjukkan bahwa rancangan sistem telah memenuhi ekspektasi pengguna, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan awal dalam pengembangan website yang siap digunakan.

REFERENSI

- [1]. Asiyah, Mulyati Nur, dkk (2021). Sistem Informasi Pemesanan Unit Properti Berbasis Web Pada PT. Haakon Inti Perkasa Depok. *Jurnal INSAN: Journal of Information System Management Innovation*. hal 37-41. <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jinsan/article/view/358/217>
- [2]. Normah dan Friska Sihaloho, (2023). Perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experince (UX)* Aplikasi Pendistribusi Alat-Alat Kesehatan Pada Perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*. Hal 33-38. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/15467>
- [3]. Himawan, Hidayatullah., Mangaras Yanu F. (2020). Buku Ajar *Interface User Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran. http://eprints.upnyk.ac.id/26163/1/Buku_InterfaceUSERExperience_MangarasYanuF.pdf
- [4]. Kurnia, Jehan Septia., Murwan Alawudin. (2023). Universitas Suryadarma: *JSI (Jurnal sistem Informasi)*. Penerapan Metode UCD (*User Centered Design*) Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Pada Koperasi Karyawan Air Timur Jakarta (KOPKAR-ATJ). Hal 131–138. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/1082/1058>
- [5]. Gunawan, Rahmat, dkk. (2023). Analisis Dan Implementasi Metode *User Centered Design (UCD)* Pada Pembuatan Sistem Informasi Perangkat Mengajar Guru Berbasis *Mobile*. LPPM STMIK ROSMA/Prosiding Seminar Nasional : Inovasi & Adopsi Teknologi. Hal 12-25. <https://ejournal.rosma.ac.id/index.php/inotek/article/view/296/240>
- [6]. Hendarman, Tomi. Modul 04: Desain UI/UX dengan Figma. Diakses pada 15 September 2015. https://dosen.upi-yai.ac.id/v5/dokumen/materi/070045/284_20241014081858_UD%2004%20-%20Aplikasi%20Figma.pdf

-
- [7]. Bismi, Waesul, dkk (2023). SICAPER(Sistem Informasi Cari Perumahan Berbasis Website). Simpatik: Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika. Hal 1-10. <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/simpatik/article/view/1712/1253>
- [8]. Suparman, Maman. Dkk (2023). Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif Di Era Society 5.0. Abdi Jurnal Publikasi. Hal 552-55. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/view/283/191>
- [9]. Sahabat Pegadaian dalam Keuangan (2024, 24 April). Kenali Kebutuhan Primer, Sekunder, Tersier Beserta Contohnya. Diakses pada 15 September 2025. <https://sahabat.pegadaian.co.id/artikel/keuangan/kebutuhan-primer-sekunder-tersier>