

Perancangan *UI/UX* Aplikasi Daster Geulis Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Agile UX*

Dika Mulyana^{1*}, Meriska Defriani², M.Rafi Muttaqin³

¹⁻³ Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana, Indonesia

Korespondensi Penulis : dikaovo123@gmail.com

Abstract: Rapid technological developments, especially the internet, have changed the way people live, including how they interact, use social media, and shop. This technology makes human activities easier, including business people who use the internet to develop their businesses. The use of Information Systems and Information Technology in business is a major factor in improving company performance. Daster Geulis, an MSME business that provides clothing products, is committed to expanding its market reach through e-commerce development. This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the Daster Geulis e-commerce application. Good UI/UX design can increase efficiency and productivity, as well as provide an optimal user experience. The Agile UX method is used in this design to create solutions based on empathy for user needs. The results of this study are expected to present effective and efficient digital solutions, increase competitiveness, customer satisfaction, and market reach of Daster Geulis.

Keywords: E-commerce; User Interface (UI); User Experience (UX); Agile UX.

Abstrak. Perkembangan teknologi yang pesat, khususnya internet, telah mengubah cara hidup masyarakat, termasuk cara mereka berinteraksi, menggunakan media sosial, dan berbelanja. Teknologi ini mempermudah aktivitas manusia, termasuk pelaku bisnis yang menggunakan internet untuk mengembangkan usaha mereka. Penggunaan Sistem Informasi dan Teknologi Informasi dalam bisnis menjadi faktor utama peningkatan kinerja perusahaan. Daster Geulis, sebuah usaha UMKM yang menyediakan produk pakaian, berkomitmen memperluas jangkauan pasarnya melalui pengembangan e-commerce. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi e-commerce Daster Geulis. Perancangan UI/UX yang baik dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas, serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Metode Agile UX digunakan dalam perancangan ini untuk menciptakan solusi berdasarkan empati terhadap kebutuhan pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan solusi digital yang efektif dan efisien, meningkatkan daya saing, kepuasan pelanggan, dan jangkauan pasar Daster Geulis.

Kata kunci: E-commerce; User Interface (UI); User Experience (UX); Agile UX.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi terus melaju pesat dari tahun ke tahun, dengan internet menjadi salah satu pendorong utama perubahan cara hidup masyarakat, termasuk cara mereka berinteraksi, menggunakan media sosial, dan berbelanja. Teknologi yang semakin maju mempermudah aktivitas manusia, termasuk pelaku bisnis yang menggunakan internet untuk mengembangkan usaha mereka. Penggunaan *Sistem Informasi dan Teknologi Informasi* dalam pengembangan bisnis menjadi salah satu faktor utama peningkatan kualitas kinerja perusahaan. Semakin banyak perusahaan yang berlomba-lomba mengimplementasikan *Sistem Informasi dan Teknologi Informasi* dalam perusahaan mereka. Aplikasi *mobile* telah menjadi alat penting dalam menjalankan penjualan, memungkinkan pelaku bisnis mencapai audiens atau pelanggan dengan lebih

luas.

Daster Geulis merupakan usaha bisnis UMKM yang menyediakan berbagai produk pakaian, terutama daster. Daster Geulis memiliki toko di kota Purwakarta yang dapat didatangi oleh pembeli untuk membeli langsung, serta menyediakan pembelian secara online melalui WhatsApp. Daster Geulis berkomitmen untuk memperluas jangkauan pasarnya melalui pengembangan *e-commerce*. Seiring dengan meningkatnya persaingan dalam industri ini, penting bagi Daster Geulis untuk menghadirkan pengalaman belanja online yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menarik dan mudah digunakan oleh pengguna.

Perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* adalah tahap yang sangat penting dalam pengembangan aplikasi ini. *UI/UX* tidak hanya tentang tampilan yang menarik, tetapi juga tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi secara keseluruhan. Desain *UI/UX* yang baik dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas kerja Daster Geulis, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Desain yang baik dapat membuat navigasi lebih mudah, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan pada akhirnya, mendorong konversi penjualan yang lebih tinggi. *User Interface (UI)* adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi melalui perintah seperti menggunakan konten dan memasukkan data. Sedangkan *User Experience (UX)* adalah pengalaman pengguna yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi, dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem (Hartawan, 2022). Salah satu metode yang digunakan dalam perancangan antarmuka adalah metode *Agile UX*, yang dikenal sebagai proses berpikir komprehensif yang berfokus pada menciptakan solusi berdasarkan empati terhadap kebutuhan pengguna. Dengan latar belakang ini, penelitian *UI/UX* untuk aplikasi *e-commerce* Daster Geulis menjadi landasan penting untuk menghadirkan solusi digital yang efektif dan efisien, meningkatkan daya saing, kepuasan pelanggan, dan jangkauan pasar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh Lintang Nuril Islami, Meriska Defriani dan Teguh Iman Hermanto (2022), Penelitian ini menghasilkan rancangan prototipe aplikasi konseling daring kesehatan mental dengan beberapa fitur, salah satunya adalah fitur pengumpulan informasi tentang konseling daring gratis yang tersedia, dengan fitur jurnal dan meditasi. Berdasarkan penjelasan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode design thinking dapat diterapkan pada

rekomendasi pengembangan desain aplikasi berbasis mobile. Hasil aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi dimana nilai *learnability* sebesar 97%, *error rate* sebesar 0,04, *time-based efficiency* sebesar 0,05 *task/second*, sedangkan skor MAUS memperoleh skor 94 yang termasuk dalam level tinggi, yang menunjukkan bahwa desain antarmuka layak untuk diimplementasikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Reksi Prayoga, Meriska Defriani, dan Dede Irmayanti (2022) menyimpulkan bahwa rancangan prototipe aplikasi mobile 3R Stationary, yang menggunakan metode design sprint, memiliki fitur beranda, belanja, cetak, fotokopi, keranjang, layanan pelanggan, dan profil pengguna yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dengan metode single ease question menghasilkan nilai median sebesar 6,6, menunjukkan bahwa rancangan prototipe tersebut sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

KAJIAN TEORITIS

1. Agile UX (User Experience)

Mengutip dari sebuah blog yang berjudul *The Intersection of User Experience and Agile Development*. *Agile UX* merupakan pendekatan yang menggabungkan prinsip-prinsip *Agile Development* dengan Desain Pengalaman Pengguna (*User Experience Design*) untuk menciptakan produk atau layanan yang responsif terhadap kebutuhan pengguna dan dapat beradaptasi dengan perubahan dengan cepat. Dalam *Agile UX*, kolaborasi antara tim pengembangan dan tim desain sangat penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.

Berikut adalah penjelasan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode *Agile UX*:

a. Planing & Discovery

Langkah pertama ini adalah di mana tim desain harus diberi tahu tentang tujuan proyek, melakukan riset pengguna, dan membuat User Persona untuk digunakan selama proses desain. Menetapkan ekspektasi akan membantu perencanaan sprint pada langkah selanjutnya.

b. User Stories & Sprint Planning

Setelah ekspektasi dan tujuan ditetapkan, cerita pengguna dapat dikembangkan untuk membantu perencanaan sprint. Cerita pengguna ini bisa singkat, secara eksplisit mencakup tujuan akhir dari setiap fitur desain. Dengan adanya cerita-cerita ini, seorang scrum master dapat mulai mengembangkan backlog produk bersama dengan kedua tim.

c. *Design*

Dengan sprint yang telah ditetapkan, sekarang saatnya untuk memulai proses desain. Tim desain akan bekerja bersama para penembang untuk menjamin elemen-elemen yang memenuhi kebutuhan pengguna akhir.

d. *Usability Testing*

Setelah sprint selesai dan prototipe telah dibuat, sekarang saatnya untuk pengujian kegunaan. Produk diuji dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik tentang kegunaan dan pengalaman pengguna. Umpan balik ini dapat digunakan untuk melakukan perbaikan pada aplikasi.

e. *Rework & Implement*

Dengan umpan balik yang diperoleh dan solusi yang diterapkan, sprint selesai dan tim dapat melanjutkan ke fase sprint berikutnya. Scrum master harus melakukan retrospektif sprint. Hal ini akan memberikan kesempatan untuk refleksi dan perbaikan apa pun yang dapat dilakukan dalam proses selanjutnya.

f. *Iteration & Improvement*

Selalu ada ruang untuk perbaikan dalam sebuah produk, jadi mempertahankan perhatian yang berulang-ulang bahkan setelah sprint selesai adalah penting. Perbaikan yang ditemukan di sprint berikutnya dapat bermanfaat bagi bagian yang telah diselesaikan sebelumnya

2. *User Interface (UI)*

User Interface adalah tampilan dari sebuah produk yang berfungsi menjembatani sistem dengan pengguna atau user, dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk serta tulisan yang menarik pada aplikasi mobile. sebuah sistem atau aplikasi yang dapat dikatakan mudah dalam penggunaannya, ketika menggunakan tampilan yang baik juga mudah dimengerti oleh pengguna dari segi fitur tampilan lainnya pada aplikasi itu. Para

penggunanya akan memberikan pendapat yang bersifat membangun dan juga memberikan feedback akan aplikasi yang digunakan dan hal ini akan mempermudah penggunanya dalam proses yang dilakukan. (Buana & Sari, 2022).

3. User Experience (UX)

User Experience (UX) sesuai artinya dalam bahasa Indonesia “pengalaman pengguna” adalah pengalaman yang diberikan website atau software kepada penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik, menyenangkan dan mudah dipahami oleh pengguna. *User* adalah pengguna sedangkan *experience* adalah pengalaman, sederhananya *User Experience* adalah pengalaman yang pengguna rasakan saat menggunakan suatu produk atau layanan. *User experience* adalah pengalaman yang dihasilkan oleh suatu aplikasi bagi user-nya. Pengalaman tersebut berkaitan dengan perasaan yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut yang mereka gunakan. (Kesuma Bhakti et al., 2022)

METODOLOGI PENELITIAN

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

- a. Lokasi penelitian dilakukan di toko Dasteur Geulis yang beralamat Kp Cilegong, Kec Jatiluhur, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41152.
- b. Waktu Penelitian dimulai pada bulan Februari 2024 minggu ketiga sampai dengan bulan maret

2. Model Perancangan

Metode pengembangan yang penulis gunakan adalah metode *Agile Experience*. Dalam metode *Agile Experience* proses pengembangan dilakukan secara terstruktur dan bertahap, Berikut adalah tahapan demi tahapan metode *Agile Experience*

a. *Planing & Discovery*

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi tujuan utama dan sasaran aplikasi, analisis pemangku kepentingan, serta wawancara dan observasi langsung ke toko Dasteur Geulis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi. Serta memberikan gambaran yang jelas tentang siapa yang akan menggunakan produk akhir. Hasil dari tahap ini adalah pengembangan *User Persona*.

b. *User Stories & Sprint Planning*

Pada tahap ini, user stories disusun berdasarkan kebutuhan dan harapan pengguna yang telah diidentifikasi. *User stories* ini digunakan sebagai dasar dalam perencanaan sprint, yang mencakup aktivitas yang dilakukan dalam setiap sprint. Sprint planning memastikan bahwa setiap iterasi pengembangan memiliki fokus yang jelas dan tujuan yang dapat dicapai.

c. *Designs*

Setelah perencanaan sprint ditetapkan, peneliti mulai membuat wireframe dan mockup diaplikasi Figma berdasarkan sprint planning yang telah disusun untuk memastikan bahwa desain produk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Prototype interaktif kemudian dikembangkan untuk menguji alur dan fungsionalitas aplikasi.

d. *Usability Testing*

Prototype diuji dengan pengguna nyata untuk mengidentifikasi masalah kegunaan dan mendapatkan umpan balik tentang kegunaan kepada 15 responden. Pengujian dilakukan dengan memberikan kUISioner untuk mengumpulkan data kualitatif tentang pengalaman pengguna.

e. *Rework & Implement*

Berdasarkan hasil dari *Usability Testing*, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pada desain. Tahap ini melibatkan iterasi pada prototipe dan implementasi fitur-fitur yang telah diperbaiki. Fokus utama adalah mengatasi masalah yang ditemukan selama pengujian dan memastikan aplikasi berjalan dengan baik.

f. *Iteration & improvement*

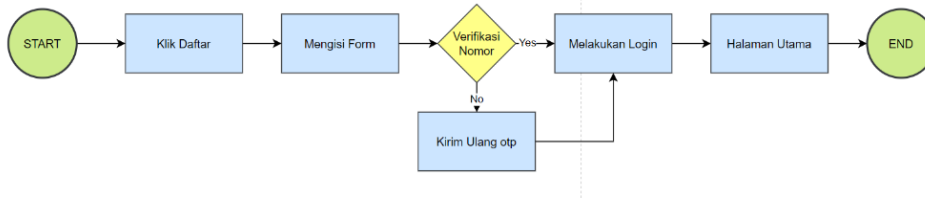
Tahap ini adalah proses berkelanjutan di mana aplikasi terus diperbarUI dan ditingkatkan berdasarkan umpan balik pengguna dan hasil pengujian. Iterasi dilakukan untuk menambahkan fitur baru, memperbaiki bug, dan meningkatkan kinerja serta kegunaan aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Userflow*

Userflow dibuat untuk mendapatkan Gambaran jelas tentang alur prototypenya nanti, berikut beberapa userflow yang telah dibuat berdasarkan kebutuhan ;

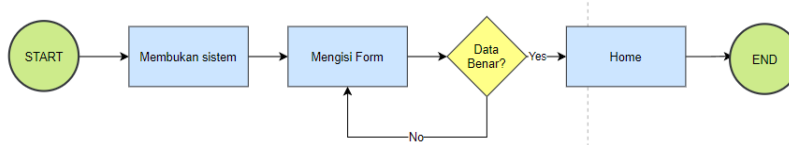
a. *Userflow* Daftar akun



Gambar 1. *Userflow* Daftar akun

Pada gambar di atas, pengguna mengklik "Daftar," mengisi formulir, kemudian memverifikasi nomor telepon, dan jika berhasil, pengguna akan melakukan login ke halaman utama, sedangkan jika verifikasi gagal, pengguna akan diminta untuk mengulangi proses OTP.

b. *Userflow* Login

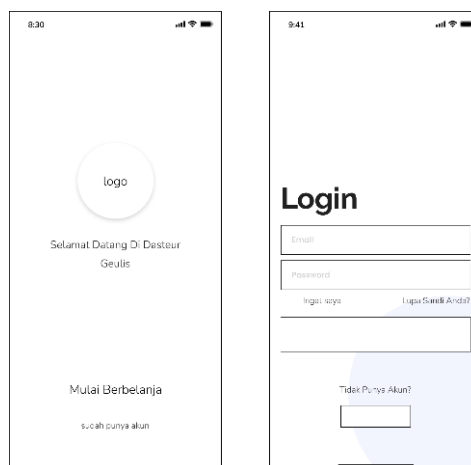


Gambar 2. *Userflow* Login

Pada Gambar diatas pengguna mengisi form login, jika berhasil akan diarahken ke halaman utama, jika gagal pengguna diminta mengisi form Kembali.

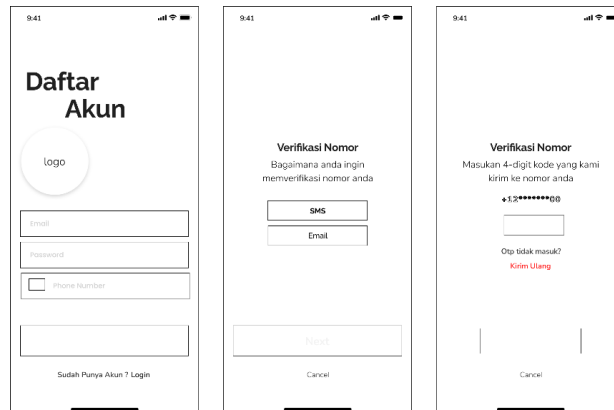
2. *Designs*

a. *Wireframe* SplashScreen dan Register



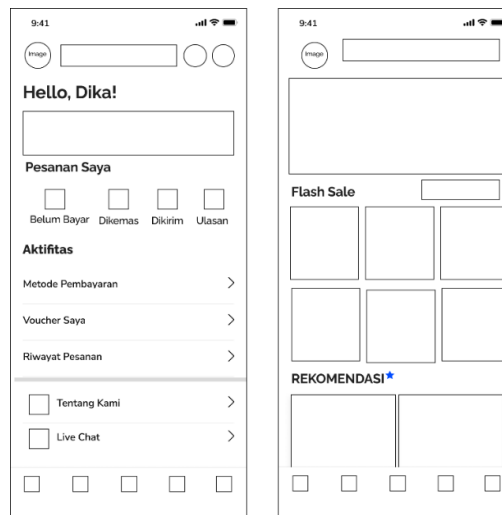
Gambar 6. *Wireframe* Login

b. Wireframe Daftar dan Verifikasi nomor



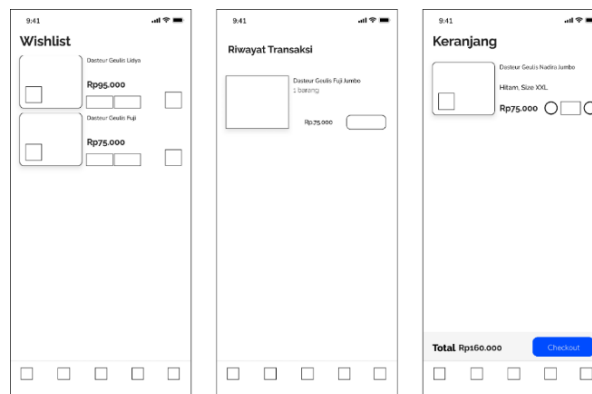
Gambar 7. Wireframe Daftar dan Verifikasi nomor

c. Wireframe Home dan Profile



Gambar 8. Wireframe Home dan Profile

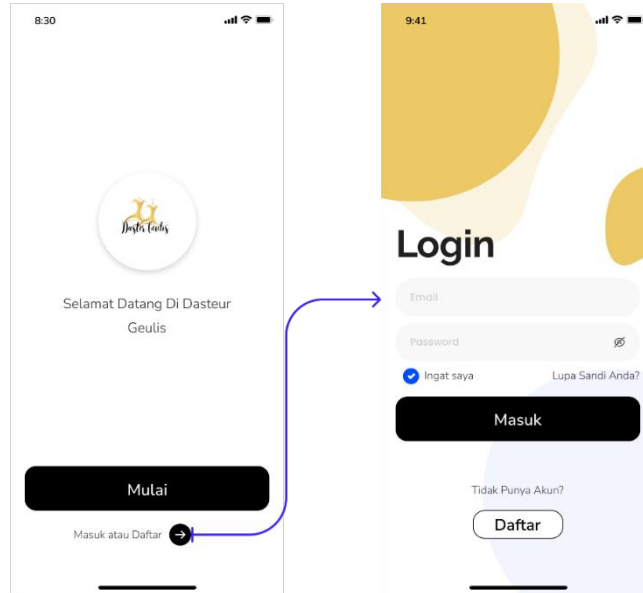
d. Wireframe Cart, Whislist, History



Gambar 9. Wireframe Cart, Whislist, History

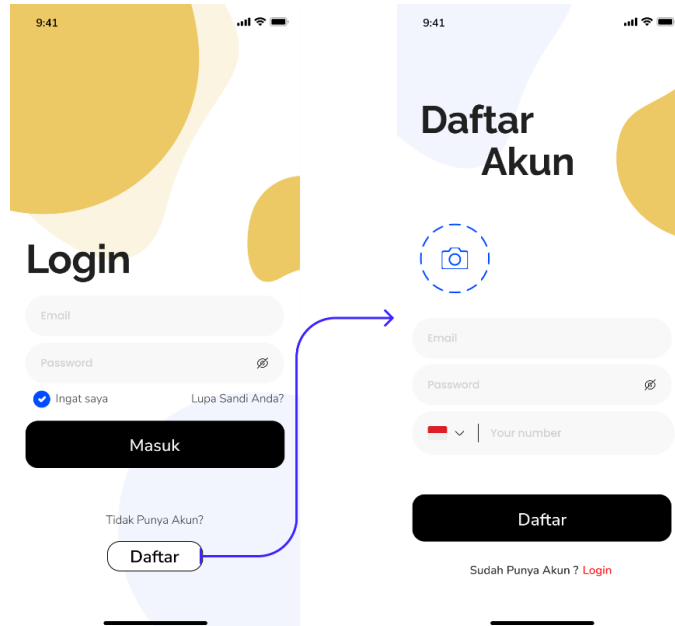
3. *Prototype*

a. **Tampilan Prototype Splash Screen ke Login**



Gambar 10. *Prototype Splash Screen ke Login*

b. **Tampilan Prototype Login ke Daftar Akun**



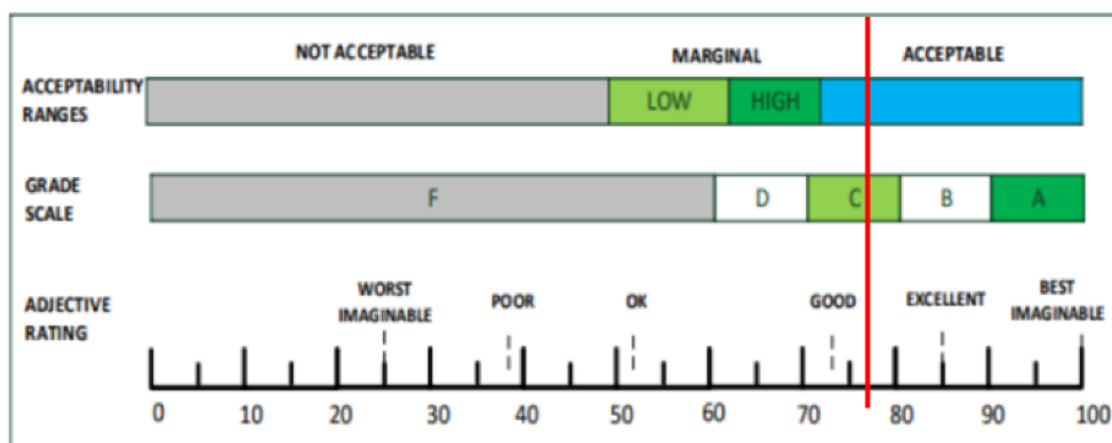
Gambar 11. *Prototype Login ke Daftar Akun*

4. Usability Testing

Tabel 1. Skor Hasil Hitung Responden

Skor Hasil Hitung SUS										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	35	87,5
2	3	4	4	2	1	2	2	2	2	24	60
3	2	3	1	2	2	3	3	2	1	22	55
4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	34	85
4	1	4	0	4	0	2	2	2	1	20	50
2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	22	55
3	2	4	4	4	2	4	3	4	3	33	82,5
4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	36	90
4	3	4	4	3	2	3	2	3	4	32	80
4	3	4	3	3	2	3	3	4	4	33	82,5
3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	32	80
4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	36	90
4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	29	72,5
4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	35	87,5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Jumlah Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											77,2

Setelah dilakukan hasil pengujian SUS dari 15 responden, dapat dilihat pada tabel diatas didapatkan nilai rata-rata atau SUS Score sebesar 77,2. Disesuaikan dengan kategori penilaian system usability scale aspek “Acceptability Ranges” atau tingkat penerimaan pengguna masuk ke dalam kategori “Acceptable” selanjutnya aspek “Grade Scale” yang masuk ke dalam kategori C. Dan yang terakhir aspek “Adjective Rating” yang masuk kedalam kategori “Good”. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

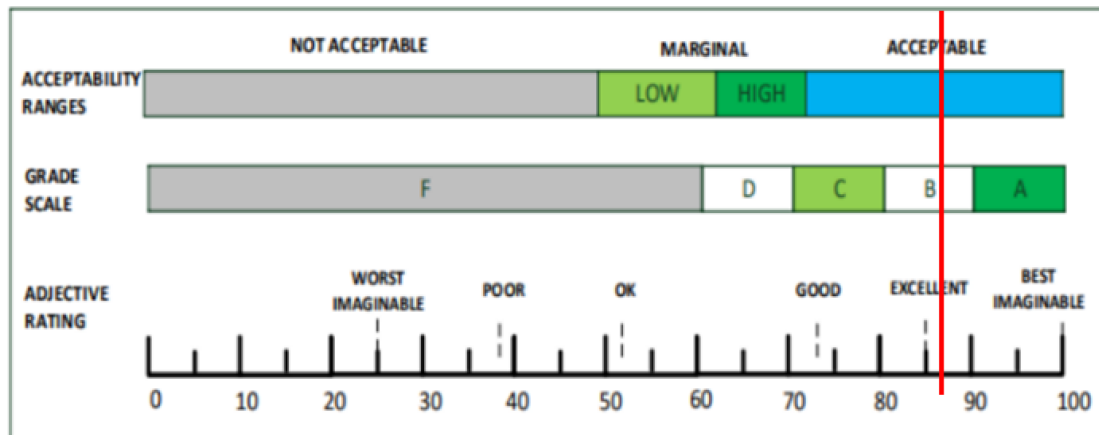


Gambar 10. Kategori Penilaian SUS

c. Pengujian Ulang

Tabel 2. Skor Hasil Responden

Skor Hasil Hitung SUS										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	95
4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	36	90
4	3	3	3	0	1	0	1	0	0	15	37,5
4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	36	90
4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	33	82,5
3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	34	85
4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	34	85
4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	36	90
4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	35	87,5
4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	36	90
4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	37	92,5
4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37	92,5
3	2	4	4	2	3	3	4	4	3	32	80
4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	37	92,5
4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38	95
Jumlah Skor rata-rata											85,7



Gambar 11. Kategori Penilaian SUS

Kesimpulan dari hasil pengujian kali ini dapat dilihat pada table 4.6 Skor rata-rata system usability scale yang didapat dari lima belas responden adalah 85,7. Disesuaikan dengan kategori penilaian system usability scale, nilai yang didapat sebesar 85,7 masuk ke dalam kategori B dengan keterangan *Good*. Skor ini di atas nilai rata-rata SUS yaitu 68 maka dianggap berhasil.

KESIMPULAN

- a. Penelitian ini menghasilkan rancangan prototype aplikasi *mobile* Dasteur Geulis dengan menggunakan metode *Agile Experience* dengan fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan telah dilakukan pengujian menggunakan metode *system usability scale* (SUS).
- b. Berdasarkan hasil dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa rancangan *prototype* yang dibuat sudah memenuhi harapan pengguna.

DAFTAR REFERENSI

- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis *User Interface* Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.11669>
- DOOR3. (2023). *Agile UX: The Intersection of User Experience and Agile Development*. <https://www.linkedin.com/pulse/agile-UX-intersection-user-experience-development-door3>
- Fatmawati, A. (2021). Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.35314/isi.v6i1.1881>
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi Sinopsis Film. *Jeis: Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43–47. <https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no1.161>
- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan *User Experience* Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Khairy, M. S. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan *UI/UX* Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen- Panen.” *Jurnal Informatika Polinema*, 8(3), 39–44. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i3.818>
- Lana, H., Santiyasa, I. W., & ER, N. A. S. (2022). Perancangan Prototype Website Product Directory Berbasis Ecommerce Studi Kasus Pt. Telkom Indonesia - Itdri. *Jurnal Pengabdian Informatika*, 1(1), 189–194. <https://ejournal1.unud.ac.id/index.php/jupita/article/view/142>
- Novianti, A., & Raya, U. P. (2022). *LITERATURE REVIEW : ANALISIS METODOLOGI DAN BIDANG PENERAPAN LITERATURE REVIEW : ANALISIS METODOLOGI DAN BIDANG*. April.
- Prayoga, R., Defriani, M., & Irmayanti, D. (2022). Perancangan *UI/UX* Pada Aplikasi *Mobile* Penjualan Di 3R Stationary Menggunakan Metode Design Sprint. *SmartAI: Buletin Artificial Intelligence*, 1(4), 207–218. <https://ejournal.abivasi.id/index.php/SmartAI/article/view/40>
- Purbo, Y. S., Utomo, F. S., & Purwati, Y. (2023). Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(2), 123–132. <https://doi.org/10.54914/jtt.v9i2.977>

- Putra, M. I. M., & Sofiana, S. (2022). Perancangan Desain *UI/UX* Pada Aplikasi Sipond (Sistem Informasi Pondok) Dengan Menggunakan Metode Agile *UX (User Experience)* *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(03), 2022. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/594%0Ahttps://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/download/594/271>
- Rekayasa, J., Lunak, P., Silva, T., Silveira, M. S., Maurer, F., & Hellmann, T. (2012). *Desain Pengalaman Pengguna dan Pengembangan Agile : Dari Teori ke Praktik. 2012*, 743–751.
- Ririhena, D. G. (2023). *Perancangan Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development (Studi Kasus: Ud Anugerah Mas Abadi)*. 1–23.
- Rokhmawati, R. I., Bachtiar, F. A., Pradana, F., & Alfian, K. (2022). Analisis Model Mental Mahasiswa dalam Pengembangan E-Learning Pemrograman Berbasis Gamifikasi Menggunakan Metode Agile *UX*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(2), 401–408. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022925642>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun *UI/UX* Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Siswidiyanto, S., Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(1), 18–25. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.64>