

User Interface Dan User Experience Aplikasi Greenly Pada UMKM Hidroponik Zalepo Farm

Dini Adhitiya¹, Sudarno², Harjono³

^{1,3}Manajemen Informatika Politeknik Pratama Mulia Surakarta

²Teknik Elektro Politeknik Pratama Mulia Surakarta

email : ^{1,2,3}bangjont@gmail.com

ABSTRACT

In the era of the industrial revolution 4.0, many sectors are developing their businesses into the digital realm, including the economic sector, especially the MSME players who are one of the backbones of the economy in Indonesia. But there are still many MSMEs that have not been able to maximize this digital technology properly. Based on this, one of the MSME actors, namely Zalepo Farm, will use the Greenly mobile application to support sales and expand its marketing. Therefore, an appropriate and attractive User Interface and User Experience has been created for the Greenly mobile application.

Making wireframes is done using Figma software as a design media. The designed user interface includes Account Pages, Order Pages, Product Details Pages, Order Pages, Checkout Pages, Payment Pages and Completed Order Pages. The method of testing the results was carried out using the System Usability Scale (SUS) Method test with 20 respondents aged between 22 years to 30.

The results of the System Usability Scale (SUS) method test with 20 respondents obtained a final score of 79 and were included in the "Good" category. This shows that the Greenly application that was built can be accepted and used by the community.

Keywords : User Interface, User Experience, Greenly Application, Figma, Mobile Application, System Usability Scale (SUS) Method.

INTISARI

Dalam era revolusi industri 4.0 banyak sektor yang mengembangkan usahanya ke ranah digital, termasuk sektor ekonomi terutama para pelaku UMKM yang merupakan salah satu tulang punggung ekonomi di Indonesia. Tetapi masih banyak UMKM yang belum dapat memaksimalkan teknologi digital ini dengan baik. Berdasarkan hal tersebut salah satu pelaku UMKM yaitu Zalepo Farm akan menggunakan Aplikasi mobile Greenly untuk menunjang penjualan serta memperluas pemasarannya. Oleh karena itu telah di buat sebuah User Interface dan User Experience yang tepat serta menarik untuk aplikasi mobile Greenly.

Pembuatan wireframe dilakukan dengan menggunakan software Figma sebagai design media. User Interface yang dirancang meliputi Halaman Akun, Halaman Pesanan, Halaman Detail Produk, Halaman Order, Halaman Checkout, Halaman Pembayaran serta Halaman Pesanan Selesai. Metode pengujian hasil dilakukan dengan menggunakan uji Metode System Usability Scale (SUS) dengan responden berjumlah 20 orang yang berusia antara 22 tahun sampai 30.

Hasil dari uji Metode System Usability Scale (SUS) dengan 20 responden memperoleh skor akhir senilai 79 dan masuk dalam kategori "Good". Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Greenly yang dibangun dapat diterima dan digunakan oleh masyarakat.

Kata kunci: User Interface, User Experience, Greenly Application, Figma, Mobile Application, System Usability Scale (SUS) Method.

I. Pendahuluan

Salah satu wadah yang dapat digunakan oleh pelaku UMKM untuk meningkatkan pasar serta menciptakan branding yaitu aplikasi mobile. Masyarakat saat ini sangat lekat kehidupannya dengan menggunakan smartphone karena kita dapat mencari apapun bahkan sampai memenuhi kebutuhan kita sehari-hari hanya dengan menggunakan smartphone saja. Efisiensi dan efektif menjadi salah satu alasan yang membuat Aplikasi mobile ini cepat sekali berkembang.

Zalepo farm merupakan salah satu pelaku UMKM yang sedang berkembang pada sektor pertanian modern, dimana ia menggunakan metode hidroponik dalam proses penanamannya untuk menciptakan produk-produk organik dan sehat. Zalepo farm mulai beroperasi pada November 2020 dimana ia memproduksi beberapa sayuran organik seperti Selada Romanie, Selada Lolo Verde, Pakcoy, Kangkung, Bayam merah, Tomat cherry, dan lain lain.

Dan kini Zalepo Farm sedang berkembang pesat karena telah memiliki pasar sebagai supplier pada beberapa restoran ternama, serta beberapa reseller serta enduser. Untuk

penjualannya sendiri Zalepo Farm masih menggunakan order by Whatsapp serta Instagram.

Dalam hal tersebut Zalepo Farm ini masih bisa memperluas pasarnya dengan cara yang lebih efisien dan efektif untuk lebih bisa dikenal oleh khalayak. Salah satu upayanya adalah dengan pembuatan design User Interface dan User Experience aplikasi mobile Greenly untuk Zalepo farm. Karena sebelum terjun dalam pembuatan sebuah aplikasi mobile kita memerlukan User Interface serta User Experience yang baik. User Interface (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data. Sedangkan User Experience (UX) disebutkan sebagai pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sebuah aplikasi.

II. Landasan Teori

A. Android

Android merupakan sebuah sistem operasi mobile. Pengertian mobile sendiri adalah tidak menetap di suatu

tempat sehingga memungkinkan untuk dapat berpindah-pindah tempat. Android digunakan untuk perangkat bergerak (*mobile devices*) yang sedang populer saat ini pada beberapa ponsel pintar (*smartphone*) di dunia maupun di Indonesia. Sejarah Android sebagai sistem operasi mobile dimulai oleh sebuah perusahaan yang bernama Android Inc. Sistem operasi ini merupakan pengembangan dari sistem operasi Linux. Kemudian di tahun 2005, Google mengambil alih kepemilikan Android. Pada tahun 2007, Google membentuk konsorsium Open Handset Alliance (OHA) dengan tujuan mengembangkan Android. Konsorsium ini beranggotakan perusahaan-perusahaan ternama di dunia dalam misi pengembangannya, salah satu diantaranya adalah perusahaan asal Korea Selatan yaitu Samsung Electronics.

B. User Interface

User Interface merupakan sebuah tampilan visual yang terdiri dari beberapa aspek mulai dari layout, gambar, logo, warna yang sesuai typografi, dan hal lainnya yang untuk mempercantik tampilan. Dalam pembuatan sebuah *User Interface* memerlukan beberapa langkah diantaranya:

1. User Research

User Research adalah tahapan untuk mengetahui kebutuhan user atau calon user. Salah satu cara untuk mengetahui kebutuhan user adalah dengan wawancara.

2. Design and Prototyping

Design and Prototyping adalah mulai dari sketsa sederhana dan *wireframes* yang rendah kesetiaan dan melanjutkan *wireframes*, *mockups*, dan *prototypes*.

a) Wireframes

Sebuah *wireframe* adalah sketsa dari sistem yang akan dibangun. *Wireframes* harus mengklarifikasi dengan tepat elemen apa yang menyadari fitur yang berbeda di semua halaman atau layar produk masa depan tetapi tanpa detail lengkap.

b) Prototypes

Sebuah prototipe dalam hal ini, adalah tata letak semifungsional yang dapat memberikan pratinjau kesetiaan yang tinggi dari fungsi antarmuka pengguna aplikasi atau situs web (front-end) yang sebenarnya.

c) Mockups

Untuk menghasilkan *Mockups* setelah meninjau *wireframes* (tetapi bukan sebaliknya *wireframes*) adalah keputusan yang tepat. Model *mockup* menunjukkan semua grafik, tipografi, warna dan elemen halaman lainnya. *Mockup* biasanya hanya file gambar.

3. Evaluation

Seperti yang bisa kita lihat, evaluasi harus dimasukkan dalam semua tahap proses desain. Tujuan utama dari tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas suatu desain, tidak dalam abstrak, tetapi bagaimana hal itu sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menampilkan semua fitur produk.

C. User Experience

User Experience (UX) merupakan salah satu strategi mendesain produk yang berfokus pada perspektif pengguna. Strategi *User Experience* dibangun dan diimplementasikan bersamaan dengan strategi bisnis dan produk perusahaan untuk melihat produk kita dari perspektif pengguna. Strategi *User Experience* juga dapat digunakan untuk melihat akan seperti apa interaksi pelanggan dengan perusahaan melalui beragam produk yang telah dihasilkan.

Dalam *user experience* memiliki 4 poin utama, yaitu (1) Mendefinisikan value yang dapat diberikan ke pengguna dan mengeksplorasi produk apakah dapat mencapai tujuan bisnis; (2) spesifikasi tujuan, mengidentifikasi setiap kesempatan yang dapat meningkatkan kualitas produk dan mengeksplorasi setiap fase interaksi agar dapat mengidentifikasi sesuai dengan komponen yang sudah ditentukan; (3) merencanakan pengembangan produk dan peningkatannya secara terus-menerus; (4) mengidentifikasi kesuksesan produk dan metode yang digunakan untuk melakukan validasi keberhasilan produk tersebut.

D. Figma

Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis 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*).

Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat prototyping. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat Anda gunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di cloud, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser. Cara ini termasuk alat zippy yang dibuat untuk desain, pembuatan prototipe, kolaborasi, dan sistem desain organisasi.

Alat atau tool yang sebanding dengan Figma adalah termasuk Sketch, Adobe XD, Invision, dan Framer. Juga seperti banyak tool lainnya, Figma didukung oleh komunitas desainer dan pengembang yang kuat yang berbagi plugin untuk meningkatkan fungsionalitas dan mempercepat alur kerja. Siapa pun dapat berkontribusi dan berbagi. Figma juga digunakan oleh beberapa merek besar termasuk Slack, Twitter, Zoom, Dropbox, dan Walgreens. Nama-nama itu saja menunjukkan bahwa alat ini cukup kuat untuk memberi daya pada hampir semua proyek.

Figma adalah alat desain berbasis vektor yang sangat skalabel. Cara kerjanya termasuk untuk proyek-proyek individual maupun upaya tim besar-besaran. Desain berbasis browser cukup pintar untuk menyelamatkan pekerjaan Anda saat Anda sedang berpergian dan bahkan mengikuti jika Anda kehilangan koneksi internet untuk sementara waktu.

Fitur- fitur utama Figma yang paling unggul meliputi :

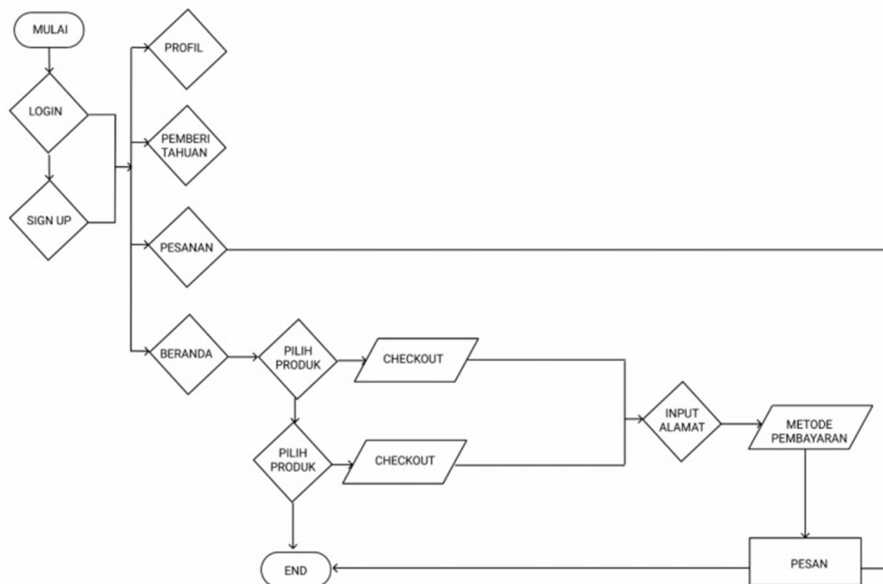
1. Alat pena modern yang memungkinkan Anda menggambar ke segala arah dan desain busur instan
2. Fitur font Open Type
3. Tugas otomatis melalui plugin untuk elemen berulang untuk mempercepat proyek
4. Alat seleksi cerdas dengan penyesuaian otomatis untuk pengaturan jarak, pengaturan, dan pengorganisasian
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
17. Kemampuan membuat komponen yang dapat digunakan kembali dengan kemampuan untuk menyimpannya jika diperlukan
18. Satu platform untuk segalanya, mulai dari desain hingga prototype.

Figma akan membantu tim dalam membuat, menguji, dan mengirimkan desain yang lebih baik dari awal hingga akhir proyek mereka. Dilengkapi dengan fitur desain yang sudah Anda sukai plus penemuan unik seperti Arc tool dan Vector Networks, Figma membantu Anda menjaga ide tetap mengalir. Pengguna tidak diwajibkan untuk menginstal, menyimpan, atau mengekspor.

Inilah yang menjadi ide dan basis dari Figma yakni menjadi perangkat lunak cloud yang baik dan tidak membebankan penggunaannya. Sebagai aplikasi desain UI dan UX berbasis browser, dengan desain yang sangat baik, prototyping, dan alat pembuat kode. Saat ini bisa dikatakan Figma menjadi alat desain antarmuka terkemuka di industri, dengan fitur-fitur canggih yang mendukung tim yang bekerja pada setiap fase proses desain.

III. Metodologi

Perancangan antarmuka (mockup) sistem ini berfungsi untuk menunjukkan rancangan antarmuka system, agar memudahkan pada saat pembuatan sistem. Berikut ini merupakan flowchart proses antarmuka Aplikasi.



Gambar 1 Diagram Flowchart Aplikasi Greenly

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

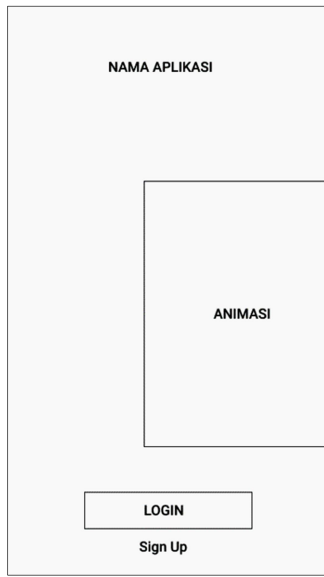
A. Sketsa (Sketch)

Sebelum membuat desain UI/UX harus dilakukan pembuatan sketsa UI/UX. Dalam hal ini biasa disebut dengan Wireframe atau kerangka gambar. Tujuan dalam pembuatan wireframe ini adalah untuk merancang struktur halaman yang baik seperti, layout, arsitektur informasi, user flow, fungsionalitas, dan perilaku yang diinginkan dari pengguna.

Biasanya wireframe sendiri akan berbentuk seperti layout hitam putih sederhana tanpa warna, font, logo atau elemen desain lainnya secara spesifik. Setidaknya ada 3 elemen utama yang biasanya ada pada wireframe, yaitu:

1. Desain informasi. Berisi informasi utama, menguraikan struktur dan layout halaman website.
2. Desain navigasi. Membuat navigasi yang meningkatkan pengalaman pengguna.
3. Desain interface. Memberikan visual dan deskripsi user.

B. Wireframes Halaman Splash



Gambar 2 Wireframe Halaman Splash

Tampilan depan untuk aplikasi Greenly dimana ada nada animasi splash ketika aplikasi ini di buka. Terdapat 3 tampilan berupa slide otomatis pada halaman ini,serta pada salah satu slide terdapat 2 tombol untuk memulai masuk kedalam aplikasi yaitu Login dan Sign up.

C. Implementasi

Ketika telah memiliki sebuah rancangan desain UI/UX yang telah dievaluasi, maka proses terakhir dalam tahap iterasi adalah implementasi dalam bentuk sistem sebenarnya berupa aplikasi Mobile yang akan dilakukan berkolaborasi dengan Back-end programmer. Namun tahap terakhir bukan berarti proses selesai, karena, metode yang berulang memungkinkan perubahan-perubahan dilakukan setelahnya, berdasarkan evaluasi tahap lanjutan. Proses implementasi dilakukan dengan cara menulis kode (coding) rancangan desain yang telah dibuat menggunakan HTML, CSS, yang juga dibantu oleh framework UI yang dapat memudahkan dalam penulisan kode seperti bootstrap dan lain sebagainya.

Dalam proses coding setiap baris kode harus diteliti dengan teliti untuk menghindari kesalahan yang bisa berdampak pada saat menjalankan program seperti perbedaan warna, ukuran, bentuk bahkan bisa merusak kerangka desain UI yang telah dibuat, sehingga sangat membutuhkan kehati-hatian.

Implementasi akan memakan waktu yang relatif lama, sesuai dengan banyaknya desain halaman yang harus diimplementasikan dan juga banyaknya tim yang terlibat dalam pengerjaan. Selama proses implementasi masih berlangsung, tidak ada salahnya untuk melakukan proses evaluasi internal yang dilakukakan terhadap setiap halaman yang telah diselesaikan.

Proses evaluasi internal yang dimaksud adalah proses yang dilakukan oleh sesama tim atau sesama perancang UI/UX, untuk mencari ketidaksesuaian antara implementasi dan rancangan desain yang telah dibuat, ataupun mencari kesalahan-kesalahan implementasi lainnya

IV. Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Implementasi

Desain mockup yang dibuat adalah mengaplikasikan hasil *wireframe* yang telah dibuat pada tahap sketsa. Dan sudah Menyusun material asset yang telah dibuat pada tahap desain. Desain mockup tampilan *user interface* aplikasi yang sudah menggunakan konsep *highfidelity*.

Highfidelity adalah design yang tingkat presisinya tinggi. Sudah memiliki warna, ukuran, jarak dan bentuk elemennya juga sudah dibuat dengan tingkat presisi dan akurasi yang detail di mana rancangan yang dibuat menunjukkan visualisasi tampilan sistem yang menyerupai aslinya.

Hasil dari desain ini yang akan diujikan kepada calon pengguna dan melihat bagaimana tanggapan mereka terhadap desain mockup yang dirancang apakah sudah sesuai dengan tujuan dari aplikasi Greenly. Gambar-gambar di bawah merupakan mockup user interface aplikasi Greenly. Tampilan pada aplikasi terdiri dari Halaman Spalash, Sign Up, Login, Profil, Beranda, Pemberitahuan, Pesanan, Halaman Menu, Detail Produk, Halaman Order, Loading Proses, Halaman Pembayaran dan Halaman Pembayaran Selesai.

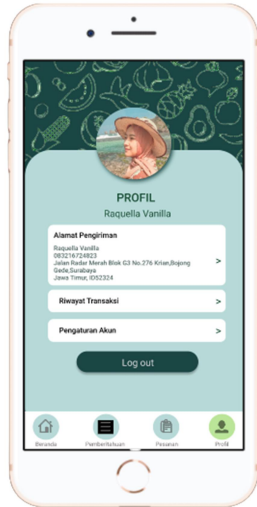
B. Tampilan Halaman Splash



Gambar 3 Tampilan Halaman Splash

Tampilan ini merupakan tampilan pertama ketika program aplikasi ini di jalankan atau di buka. Terdapat 3 tampilan berupa slide otomatis pada halaman ini,serta pada salah satu slide terdapat 2 tombol untuk memulai masuk kedalam aplikasi yaitu Login dan Sign up.

C. Tampilan Halaman Akun



Gambar 4 Tampilan Halaman Akun

Pada halaman akun ini terdapat beberapa menu untuk mengatur akun user. Seperti Mengganti Foto Profil,Mengganti Nama,Mengganti Alamat pengiriman,serta terdapat fitur riwayat transaksi yang dilakukan user, kemudian pengaturan akun,dan tombol log out untuk keluar dari akun aplikasi *Mobile Greenly*.

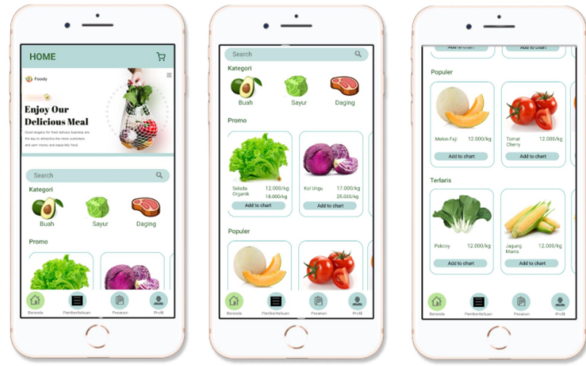
D. Tampilan Halaman Pemberitahuan



Gambar 5 Tampilan Halaman Pemberitahuan

Halamn pemberitahuan ini akan berisikan voucher-voucher atau penawaran-penawaran menarik yang diberikan oleh Aplikasi Greenly untuk membuat konsumen semakin tertarik menggunakan aplikasi ini.

E. Tampilan Halaman Beranda



Gambar 6 Tampilan Beranda

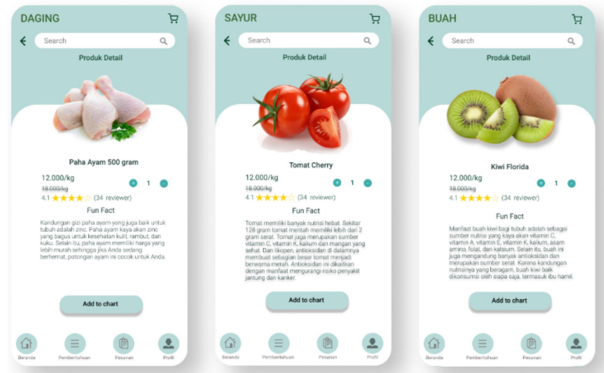
Pada halaman beranda ini terdapat beberapa komponen atau fitur yang ada, mulai dari slider poster yang akan berisikan penawaran menarik atau informasi mengenai produk yang ada. Serta terdapat beberapa Kategori produk pada halaman ini diantaranya buah,sayur,daging,produk promo,produk terlaris,dan produk terpopuler.

F. Tampilan Halaman Menu



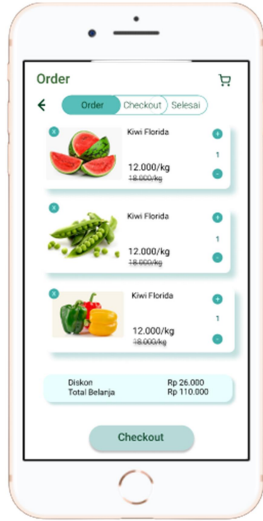
Gambar 7 Tampilan Halaman Menu

Pada halaman aplikasi Greenly terdapat 3 kategori produk yaitu buah,sayur,dan daging. Fitur kategori ini untuk mempermudah user dalam menentukan produk yang akan dicari.



Gambar 8 Halaman Detail Produk

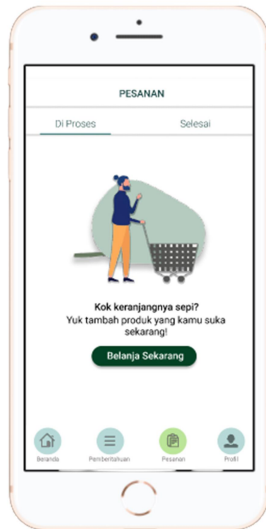
G. Tampilan Halaman Order



Gambar 9 Tampilan Halaman Order

Setelah user mengklik tombol checkout, secara otomatis user akan melanjutkan ke halaman order. Dimana user akan melihat rincian produk apa saja yang dipilih dan berapa total harga barang yang diambil. Untuk melanjutkan ke proses selanjutnya user harus mengklik tombol checkout.

H. Tampilan Halaman Pesanan



Gambar 10 Tampilan Halaman Pesanan

Ketika user telah menyelesaikan transaksi pada aplikasi Greenly, halaman ini akan berisikan informasi mengenai sejauh mana pesanan user telah di proses.

I. Pengujian

Pengujian dilakukan menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS). SUS ini merupakan salah satu alat pengujian usability yang paling populer. SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS ini merupakan skala usability yang handal, populer, efektif dan murah.

SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. SUS memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100. SUS dalam bahasa aslinya menggunakan bahasa Inggris. Namun sudah ada penelitian atau sebuah paper yang sudah membuatnya menjadi bahasa Indonesia pada penelitian Z. Sharfina dan H. B. Santoso (2016).

Berikut 10 pertanyaan dari System Usability Scale (SUS) yang sudah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia:

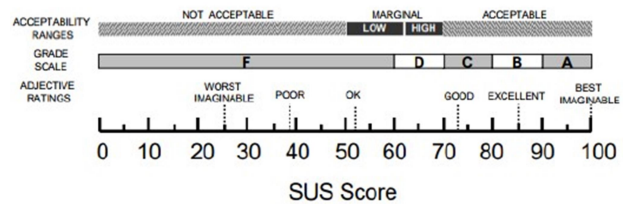
Tabel 1 Daftar Pertanyaan Kuisisioner

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Tabel 2 Daftar Jawaban dan Skor Kuisisioner

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Tahap terakhir dalam proses pengujian adalah tahap pengujian aplikasi terhadap pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini. Pengujian akan dilakukan dengan cara user mencoba menggunakan desain UI/UX pada aplikasi Greenly, kemudian user mengisi kuisisioner yang telah disediakan sesuai dan akan diisi oleh user sesuai dengan apa yg mereka rasakan. Penguji aplikasi Greenly ini juga sesuai dengan target kriteria user yang dituju oleh pembuat yaitu rentan usia 20 tahun sampai 35 tahun.



Gambar 11 Penskoran Metode SUS

Dari hasil perhitungan data menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) mendapat hasil akhir skor rata-rata

sebesar 79. Dimana batas rata-rata dari Metode System Usability Scale (SUS) adalah 68, sedangkan dari hasil perhitungan aplikasi Greenly mendapat skor 79 atau masuk ke dalam kriteria hasil “Good”. Sehingga dari hasil pengujian dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *Greenly* dapat diterima oleh user atau sesuai dengan tujuan aplikasi ini dibuat

V. Kesimpulan

Aplikasi *Greenly* ini dapat menjadikan terobosan baru bagi UMKM sekitar. Serta kita dapat mengetahui serta mengukur bagaimana membuat sebuah aplikasi yang *friendly* atau mudah dipahami oleh user, tetapi tidak melupakan nilai estetika dari aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan di atas maka dapat disimpulkan bawah:

1. Telah dibuat rancangan *User Interface* pada aplikasi *Greenly*, tepat sesuai umur dan menarik dari segi warna, gambar dan tata letak. Hal tersebut didukung dari hasil persentase pengujian menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) dengan hasil skor penilaian sebesar 79.
2. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi Mobile untuk UMKM Hidroponik Zaleo Farm yaitu “*Greenly*” dan termasuk dalam kategori “*Good*” atau “Baik” dengan perolehan skor akhir sebesar 79.

REFERENSI

- [1] Husna, Hanifah Triari, Fitri Susanti, and Agus Pratondo, “Perancangan Dan Implementasi Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6-12 Tahun.” *eProceedings of Applied Science* 6(2): 2697–2706, 2020
- [2] Multazam, Muhammad, “Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Placeplus Menggunakan Pendekatan User Centered Design.” *Universitas Islam Indonesia* 1: 8, 2020.
- [3] Nurhabibie, R, and I V Papatungan, “Pengembangan User Interface Dan User Experience Pada Website AyoSparring Menggunakan Pendekatan User-Centered Design Dan Metode Heuristic Evaluation.” *Automata*. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15397> ., 2020.
- [4] Muhammad Multazam, Irving Vitra Papatungan, Beni Suranto, “Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design”, *Automata*, Vol 1, No 2, hal 37-48, 2020.
- [5] Moh Ahsan, Wahyudi Arianto, Robbi Tri Murdani, “User Interface Design And User Experience Kuysedekah.Id Mobile Applications Desain User Interface Dan User Experience Mobile App Kuysedekah.Id”, *SMATIKA Jurnal : STIKI Informatika Jurnal*, Vol. 10, No. 02, hal 109-114, 2020.
- [6] Diana Nur Yastin, Hendra Bayu Suseno, Viva Arifin, “Evaluasi Dan Perbaikan Desain User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Pada Aplikasi Mobile Siaran Tangsel Menggunakan Metode Goal Direct Design (Gdd)”, *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 13, No. 2, hal 157-170.
- [7] Moh Dani Ariawan, Agung Triayudi, Ira Diana Sholihati, “Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan”, *Jurnal Media Informatika Budidarma*, Vol. 4, No. 1, hal. 161-166, 2020.
- [8] Abdul Naser, Syafwandi, San Ahdi, “Perancangan User Interface Dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang”, *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol 8, No. 1, hal. 115-123, 2018.