



# Permasalahan dan Solusi Terkini dalam User Interface Aplikasi Mobile: Systematic Literature Review Article

Bagas Yana Prayoga<sup>1\*</sup>, A'ang Subiyakto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Department of Information System, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia  
Corresponding Author: bagasyana21@mhs.uinjkt.ac.id

**Abstract:** *Mobile applications have become an integral part of everyday life, and the importance of user interface (UI) in the success of mobile applications is increasing. A good UI is key to creating a positive user experience, while a bad UI can lead to frustration and app failure. This research uses the Systematic Literature Review (SLR) method to identify current problems and solutions in mobile application UIs. The data used are from 15 journals that have gone through a selection process with data criteria from 2018 to 2023. The results of this research reveal common problems in mobile application UIs, including difficulty in finding menus and features, poor navigation, inconsistent design, minimal information, and messy UI visuals. As the latest solutions, research highlights approaches such as goal-directed design, simplification, human-centered design, the use of design thinking, and responsive design to overcome UI problems..*

**Keyword :** *Mobile Application User Interface, Problems, Solutions, Systematic Literature Review*

Copyright © 2024 Walisono Journal of Information Technology

Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



## 1. Introduction

Aplikasi mobile telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari dan penggunaannya semakin meningkat (Syukron, 2023). Dalam era digital saat ini, aplikasi mobile telah menjadi alat penting dalam berbagai aspek kehidupan, desain dan pengembangan aplikasi mobile menjadi suatu tantangan yang perlu diatasi dengan cermat. Salah satu elemen yang sangat penting dalam kesuksesan sebuah aplikasi mobile adalah User Interface (UI) (Susilo et al., 2018). User interface (UI) dari aplikasi mobile adalah salah satu aspek yang paling penting yang dapat menentukan keberhasilannya (Anggara et al., 2021). UI yang dirancang dengan buruk dapat menyebabkan frustrasi pengguna, ulasan negatif, dan pada akhirnya, kegagalan aplikasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami permasalahan dan solusi terkini dalam user interface aplikasi mobile. Dalam jurnal "Model-Driven Development of Mobile Applications: A Systematic Literature Review" menjelaskan bahwa user interface merupakan aspek paling penting dari aplikasi mobile, dan penting untuk merancanginya dengan cara yang mudah digunakan, intuitif, dan estetis (Tufail et al., 2019).

Pengembangan aplikasi mobile adalah proses yang kompleks yang melibatkan berbagai tantangan, termasuk fragmentasi perangkat, masalah keamanan, dan masalah kompatibilitas

(Cahyo Priyantono & Ardiansyah, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang mendalam tentang masalah-masalah UI terkini dan solusi-solusi yang relevan yang dapat membantu pengembang dan desainer dalam meningkatkan kualitas UI aplikasi mobile. Selain itu, umpan balik dari pengguna memainkan peran penting dalam memperbaiki kualitas UI dan fungsionalitas aplikasi (Paramudita & Zulfa, 2023). Pengembang perlu mendengarkan pengguna, mengidentifikasi masalah, dan merespons dengan perbaikan yang sesuai. Pengembangan aplikasi mobile yang sukses juga melibatkan pemantauan tren teknologi terbaru dan penggunaan kerangka kerja terbaru agar aplikasi selalu relevan dan up-to-date.

Dalam jurnal ini, dilakukan sebuah *systematic literature review* untuk mengidentifikasi permasalahan dan solusi terkini dalam user interface aplikasi mobile dengan mensurvei beberapa jurnal yang relevan dengan masalah penelitian. Metode *systematic literature review* memiliki kelebihan dalam menghasilkan temuan yang sah dan relevan dari banyak sumber penelitian sebelumnya tentang topik tertentu (Latifah & Ritonga, 2020). Melalui pemahaman permasalahan dan solusi terkini dalam antarmuka pengguna aplikasi mobile, pengembang dapat merancang dan mengembangkan aplikasi mobile yang memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna (Hafizh Hamdanuddinsyah et al., 2023).

Jurnal ini terstruktur dalam empat bagian utama yang mencakup pendahuluan mengenai pentingnya user interface (UI) dalam aplikasi mobile, metode penelitian yang digunakan, hasil dan pembahasan tentang permasalahan yang umum dijumpai dalam UI aplikasi mobile beserta solusi terkini yang diusulkan atau diterapkan, serta kesimpulan yang merangkum hasil temuan utama. Melalui pendekatan sistematis ini, penulisan jurnal dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai masalah-masalah yang dihadapi dan solusi-solusi yang ada dalam pengembangan UI aplikasi mobile (Darsono, 2017).

## 2. Method

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi, memilih, dan mengevaluasi studi yang relevan dengan tujuan memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan secara jelas (Islam et al., 2023).

### 2.1 Research Question

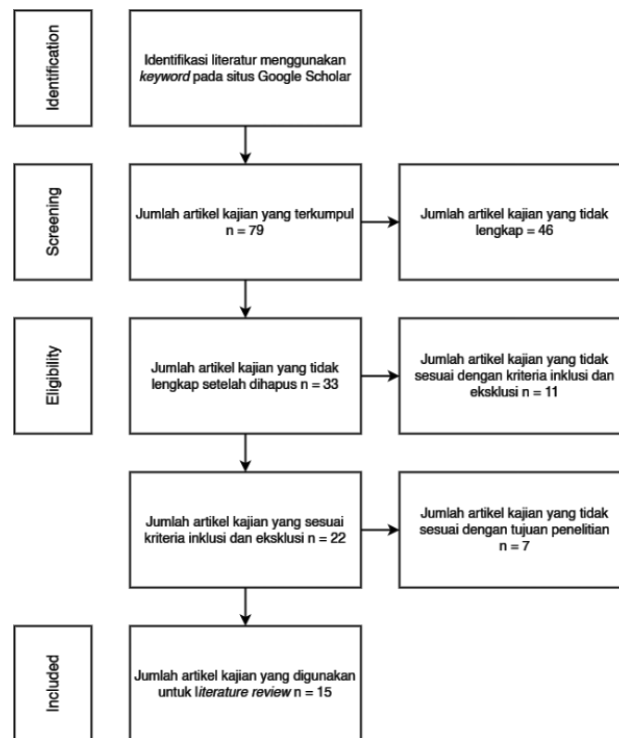
Pada tahap *Research Question* (RQ), peneliti membuat pertanyaan terkait dengan topik penelitian yang telah dipilih. Dalam hal ini, terdapat dua pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan guna menganalisis artikel jurnal yang beragam. Berikut adalah pertanyaan penelitian ini: 1) RQ1: Apa saja permasalahan dalam user interface aplikasi mobile? 2) Q2: Apa saja solusi terkini terkait user interface pada aplikasi mobile?

### 2.2 Pencarian Literatur

Penelitian ini dimulai dengan melakukan pencarian jurnal penelitian menggunakan kata kunci "Permasalahan dan Solusi User Interface Aplikasi Mobile" pada situs web Google Scholar di situs <https://scholar.google.com> dan juga pada aplikasi Publish or Perish. Penelitian literatur yang dilakukan dalam sumber-sumber ini bertujuan untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat.

### 2.3 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Setelah melakukan pencarian literatur, peneliti telah menetapkan kriteria dan batasan yang akan digunakan untuk menentukan relevansi data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Kriteria dan batasan tersebut adalah sebagai berikut: 1) Data yang digunakan adalah dari jurnal yang mencakup tahun 2018 s.d. 2023. 2) Data dikumpulkan menggunakan situs web Google Scholar dan aplikasi Publish or Perish. 3) Data yang digunakan berhubungan dengan permasalahan dan solusi user interface pada aplikasi mobile. Seleksi sumber literatur menggunakan metode PRISMA, langkah-langkahnya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Seleksi Artikel Kajian

### 3. Result and Discussion

#### 3.1 Hasil Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data terdapat 15 jurnal yang telah melalui proses seleksi dengan kriteria data dari tahun 2018 hingga tahun 2023 dan data yang digunakan hanya jurnal mengenai permasalahan dan solusi terkini pada user interface aplikasi mobile. Pada Tabel 1. dibawah ini merupakan jurnal yang telah dikumpulkan dan disaring:

Tabel 1. Daftar Jurnal

Sumber	Judul	Tahun
(Diana Nur Yastin et al., 2020)	Evaluasi dan Perbaikan Desain User Interface untuk Meningkatkan User Experience pada Aplikasi Mobile Siaran Tangsel Menggunakan Metode GDD	2020

(Alamsyah et al., 2022)	Redesign User Interface dan User Experience Aplikasi Wastu Mobile Menggunakan Metode Design Thinking Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana 123	2022
(Titan et al., 2023)	Perancangan Prototype User Interface dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: PT Trans Berjaya Khatulistiwa)	2023
(Mar'atun Aisyiyah, 2019)	Analisis User Interface Dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas	2019
(Prameswari et al., 2020)	Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan User Interface pada Aplikasi Mobile Cinepolis Indonesia Menggunakan Metode Usability Testing	2020
(Rochmawati, 2019)	Analisis User Interface Situs Web Iwearup.com	2019
(Setiawan & Triase, 2023)	Implementasi Desain Ui/Ux Aplikasi Ourticle Ke dalam Aplikasi Berbasis Android	2023
(Zuhri et al., 2018)	Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pemantau Keluhan Kesehatan pada Anak	2018
(Merritt, 1989)	Perancangan User Interface Aplikasi Toko Online "Mormo Store" Berbasis Mobile Application	2020
(Ulwan, 2021)	Perancangan User Interface Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Metode Human Centered Design Pada PT. Ofeq Inovasi	2021
(Athallah Puteri et al., 2022)	Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Interface Aplikasi Online Course	2022
(Pratama & Yusup, 2023)	Analisis dan Perancangan Ulang User Interface Aplikasi MPP Kota Bogor Menggunakan Metode Design Thinking	2023
(Andhika et al., 2023)	Rancang Ulang User Interface dan User Experience Aplikasi M-Tix dengan Metode Design Thinking	2023
(Agustin & Putra, 2020)	Perancangan Identitas Visual dan User Interface Aplikasi JUALOMBOK	2020
(Ahsan et al., 2020)	User Interface Design and User Experience Kuysedekah.Id Mobile Applications	2020

### 3.2 Analisis Jawaban dari Research Question

Research Question 1 (RQ 1): Apa saja permasalahan dalam user interface aplikasi mobile?

1. Menu dan fitur sulit ditemukan (Diana Nur Yastin et al., 2020), (Alamsyah et al., 2022), (Mar'atun Aisyiyah, 2019):

Hal ini berkaitan dengan ketidakmudahan pengguna dalam menavigasi atau mengakses berbagai menu dan fitur yang tersedia dalam UI aplikasi. Masalah ini mungkin terjadi jika desain UI tidak intuitif, struktur menu yang rumit, atau kurangnya tanda atau petunjuk yang jelas. Akibatnya, pengguna dapat merasa frustrasi dan kesulitan untuk menemukan apa yang mereka butuhkan, yang dapat mengurangi pengalaman pengguna yang positif.

2. Navigasi yang buruk (Diana Nur Yastin et al., 2020), (Mar'atun Aisyiyah, 2019), (Rochmawati, 2019):

Navigasi yang buruk adalah masalah yang sering terkait dengan user interface (UI). Hal ini merujuk pada kesulitan pengguna dalam menavigasi atau berpindah antara berbagai bagian atau halaman dalam sebuah aplikasi mobile. Navigasi yang buruk dapat menyebabkan pengguna kebingungan, frustrasi, dan dapat menghambat pengalaman pengguna yang positif. Permasalahan ini bisa disebabkan oleh sejumlah faktor dalam desain UI, seperti struktur menu yang tidak intuitif, kurangnya tanda atau petunjuk yang jelas, atau penggunaan label atau ikon yang ambigu.

3. Desain yang tidak konsisten (Diana Nur Yastin et al., 2020), (Alamsyah et al., 2022), (Titan et al., 2023), (Mar'atun Aisyiyah, 2019), (Prameswari et al., 2020), (Agustin & Putra, 2020), (Ahsan et al., 2020):

Desain yang tidak konsisten dalam konteks user interface (UI) mengacu pada situasi di mana elemen-elemen UI, seperti tombol, ikon, warna, jenis huruf, dan tata letak, tidak mengikuti pedoman atau aturan desain yang seragam di seluruh aplikasi mobile. Masalah ini dapat merusak kesatuan dan citra merek, serta mengakibatkan pengguna merasa bingung saat berinteraksi dengan berbagai bagian aplikasi. Konsistensi dalam desain UI penting karena membantu pengguna dengan mudah mengenali dan memahami bagaimana aplikasi bekerja, serta menciptakan pengalaman yang lebih terstruktur dan intuitif.

4. Informasi tidak memadai (minim) (Alamsyah et al., 2022), (Prameswari et al., 2020), (Rochmawati, 2019), (Ahsan et al., 2020):

Hal ini mencakup ketidakjelasan dalam penjelasan fitur, kurangnya panduan pengguna, atau informasi yang tidak memadai tentang produk atau layanan. Kondisi ini dapat mengganggu pengalaman pengguna dan memicu kebingungan atau frustrasi.

5. Visual User Interface yang berantakan (Diana Nur Yastin et al., 2020), (Alamsyah et al., 2022), (Prameswari et al., 2020), (Rochmawati, 2019), (Setiawan & Triase, 2023):

Visual user interface (UI) yang berantakan mengacu pada tampilan UI yang tidak teratur, penuh dengan elemen-elemen yang bertabrakan, tata letak yang tidak terorganisir, serta desain yang kacau atau membingungkan. Hal ini dapat menyebabkan pengguna merasa kewalahan dan sulit untuk memahami bagaimana berinteraksi dengan aplikasi mobile. Desain UI yang berantakan menghambat kemampuan pengguna untuk fokus pada tugas atau informasi yang relevan, dan dapat mengurangi estetika serta kesan profesional pada aplikasi.

Research Question 2 (RQ 2): Apa saja solusi terkini terkait user interface pada aplikasi mobile?

1. Goal-Directed Design (Zuhri et al., 2018), (Ulwan, 2021), (Ahsan et al., 2020):

Sebuah pendekatan dalam perancangan user interface (UI) yang berfokus pada pemahaman dan memprioritaskan tujuan pengguna. Dalam konteks solusi UI, pendekatan ini mendorong desainer untuk memahami dengan baik tujuan dan kebutuhan pengguna, serta memastikan bahwa desain UI mendukung pengguna dalam mencapai tujuan tersebut dengan efisien. Hal ini melibatkan pengumpulan informasi dari pengguna, analisis kebutuhan mereka, dan pengembangan solusi desain yang mengutamakan keselarasan dengan tujuan pengguna. Dengan mengadopsi "goal-directed design," desainer dapat menciptakan UI yang lebih fokus pada pengguna, menjadikan pengalaman pengguna lebih efektif, serta meminimalkan masalah seperti kesulitan navigasi atau pencarian informasi yang tidak memadai.

2. Simplifikasi (Rochmawati, 2019), (Setiawan & Triase, 2023), (Zuhri et al., 2018), (Merritt, 1989), (Ulwan, 2021):

Simplifikasi (sederhana) adalah prinsip desain user interface (UI) yang menekankan pentingnya menyederhanakan elemen-elemen UI untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih mudah dimengerti dan digunakan. Simplifikasi melibatkan penghapusan elemen

yang tidak perlu, pengurangan kompleksitas, dan peningkatan keteraturan. Solusi simplifikasi sering melibatkan desain tata letak yang bersih, penggunaan ikon yang jelas, pengurangan teks yang berlebihan, dan penekanan pada elemen-elemen yang paling penting. Dengan mengadopsi prinsip simplifikasi, desainer dapat mengatasi masalah seperti visual user interface yang berantakan atau navigasi yang buruk, serta meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3. Human-Centered Design (Merritt, 1989), (Ulwan, 2021), (Athallah Puteri et al., 2022), (Pratama & Yusup, 2023), (Andhika et al., 2023):

Human-centered design adalah pendekatan dalam pengembangan solusi user interface (UI) yang memprioritaskan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna. Pendekatan ini mengarah pada perancangan UI dengan berfokus pada pengguna sebagai titik sentralnya. Ini melibatkan tahap penelitian yang mendalam untuk memahami pengguna, termasuk wawancara, observasi, dan pengumpulan umpan balik. Penekanan pada human-centered design, desainer UI mampu menciptakan antarmuka yang lebih relevan, mudah digunakan, dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik. Solusi UI yang berpusat pada manusia membantu mengatasi berbagai masalah UI dengan mengutamakan kepuasan dan efektivitas pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi mobile.

4. Penggunaan Design Thinking (Athallah Puteri et al., 2022), (Pratama & Yusup, 2023), (Andhika et al., 2023), (Agustin & Putra, 2020), (Ahsan et al., 2020):

Design thinking adalah pendekatan kreatif dalam pengembangan solusi user interface (UI) yang menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna, identifikasi masalah, ideasi, dan eksperimen untuk menciptakan solusi yang inovatif dan efektif pada aplikasi mobile. Design thinking memandang desain sebagai proses yang tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga pada pemecahan masalah. Pendekatan ini mengharuskan desainer untuk mendalami perspektif pengguna, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penggunaan UI, dan menciptakan solusi yang mempertimbangkan kebutuhan pengguna secara holistik. Design thinking melibatkan iterasi berulang, prototipe, serta penerimaan umpan balik pengguna untuk menghasilkan desain yang lebih baik dan lebih sesuai dengan pengguna. Berfokus pada empati terhadap pengguna, design thinking dapat membantu mengatasi berbagai permasalahan UI dan menciptakan antarmuka yang lebih relevan dan memuaskan bagi pengguna.

5. Desain Responsif (Rochmawati, 2019), (Merritt, 1989):

Desain responsif adalah pendekatan dalam pengembangan user interface (UI) pada aplikasi mobile yang bertujuan untuk memastikan bahwa user interface dapat menyesuaikan ke berbagai ukuran layar perangkat seluler. Hal ini memungkinkan aplikasi mobile untuk memberikan pengalaman yang konsisten dan mudah digunakan, terlepas dari apakah pengguna mengaksesnya melalui smartphone, tablet, atau perangkat lainnya. Solusi UI yang responsif memungkinkan elemen-elemen UI, tata letak, dan konten untuk beradaptasi secara dinamis, memastikan bahwa informasi tetap mudah dibaca dan tampilan tetap menarik tanpa perlu mengorbankan fungsionalitas. Dengan demikian, desain responsif membantu mengatasi masalah ketidakcocokan ukuran layar, yang seringkali menjadi salah satu tantangan utama dalam pengembangan aplikasi mobile, dan memastikan bahwa pengguna memiliki pengalaman yang optimal terlepas dari perangkat yang digunakan.

#### 4. Conclusion

Berdasarkan hasil systematic literature review (SLR), permasalahan utama dalam user interface (UI) aplikasi mobile terbagi menjadi beberapa aspek. Kesulitan pengguna dalam menemukan menu dan fitur, navigasi yang buruk antar-halaman aplikasi, serta desain UI yang tidak konsisten menjadi perhatian utama. Tidak hanya itu, minimnya informasi yang disajikan kepada pengguna dan visual UI yang berantakan juga menjadi tantangan signifikan. Melalui pendekatan seperti goal-directed design yang berfokus pada tujuan pengguna, simplifikasi elemen-elemen UI, human-centered design yang menitikberatkan pada pemahaman mendalam pengguna, penerapan design thinking untuk inovasi, dan desain responsif yang menyesuaikan UI dengan berbagai ukuran layar perangkat seluler. Upaya-upaya tersebut memberikan solusi konkret dalam memperbaiki UI aplikasi mobile untuk mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik.

## References

- Agustin, S. M., & Putra, S. J. (2020). Perancangan Identitas Visual dan User Interface Aplikasi JUALOMBOK. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2(1), 50–58. <https://doi.org/10.35746/jtim.v2i1.80>
- Ahsan, M., Arianto, W., & Murdani, R. T. (2020). User Interface Design And User Experience Kuysedekah.Id Mobile Applications. *Smatika Jurnal*, 10(02), 109–114. <https://doi.org/10.32664/smatika.v10i02.515>
- Alamsyah, R., Maruf Nugroho, I., & Alam, S. (2022). REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana 123. Syariful Alam *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(02), 152–159.
- Andhika, F. B., Purnamasari, I., & Rizal, A. (2023). Rancang Ulang User Interface dan User Experience Aplikasi M-Tix dengan Metode Design Thinking. 7, 19134–19142.
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 58–74. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i1.403>
- Athallah Puteri, Y., Aulia, D., & Sari, A. A. K. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Online Course. *Jurnal Siliwangi Seri Sains Dan Teknologi*, 8(2), 60–65. <https://doi.org/10.37058/jssainstek.v8i2.6280>
- Cahyo Priyantono, A., & Ardiansyah, F. (2020). Perancangan Prototipe Mobile User Experience Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa Menggunakan Metode Double Diamond Designing a Mobile User Experience Prototype for Village Resources Improvement Application Using the Double Diamond Method. *Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 7, 96–104. <http://journal.ipb.ac.id/index>
- Darsono, L. I. (2017). Loyalty & Disloyalty: Sebuah Pandangan Komprehensif Dalam Analisa Loyalitas Pelanggan. *Kinerja*, 8(2), 163–173. <https://doi.org/10.24002/kinerja.v8i2.894>
- Diana Nur Yastin, Hendra Bayu Suseno, & Viva Arifin. (2020). Evaluasi dan perbaikan desain user interface untuk meningkatkan user experience pada aplikasi mobile siaran Tangsel menggunakan metode GDD. *Jurnal Teknik Informatika*, 13 Nomor 2(2), 157–170.
- Hafizh Hamdanuddinsyah, M., Hanafi, M., Sukmasetya, P., Mayjen Bambang Soegeng, J., Mertoyudan, K., Magelang, K., & Tengah, J. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1464–1475. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3850>

- Islam, U., Sumatera, N., William, J., & Ps, I. (2023). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : KEMAMPUAN MATEMATIKA DITINJAU DARI TIPE KEPERIBADIAN EKSTROVERT DAN INTROVERT © Lembaga Penelitian , Universitas Swadaya Gunung Jati Matematika merupakan bidang ilmu yang menunjang seluruh aspek ilmu lain , yang menjadi asas . 10(4), 575–586.
- Latifah, L., & Ritonga, I. (2020). Systematic Literature Review (SLR): Kompetensi Sumber Daya Insani Bagi Perkembangan Perbankan Syariah Di Indonesia. *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking*, 2(1), 63. <https://doi.org/10.31000/almaal.v2i1.2763>
- Mar'atun Aisyiyah, B. (2019). Analisis user interface dalam aplikasi mobile library ipusnas. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 5(1), 726–735. <https://jurnal.uns.ac.id/jurnalpustakailmiah/article/view/33968>
- Merritt, D. (1989). User Interface. 163–178. [https://doi.org/10.1007/978-1-4613-8911-8\\_9](https://doi.org/10.1007/978-1-4613-8911-8_9)
- Paramudita, F., & Zulfa, M. I. (2023). Aplikasi Android Pendeteksi Kualitas Beras Berbasis Machine Learning Menggunakan Metode Convolutional Neural Network. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(7), 297–305. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.310>
- Prameswari, H. A., Mursityo, Y. T., & Muslimah Az-Zahra, H. (2020). Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan User Interface pada Aplikasi Mobile Cinepolis Indonesia menggunakan Metode Usability Testing. 4(12), 4329–4338. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Pratama, M. B., & Yusup, D. (2023). Analisis dan Perancangan Ulang User Interface Aplikasi MPP Kota Bogor Menggunakan Metode Design Thinking. 7, 18848–18862.
- Rochmawati, I. (2019). Iwearup.Com User Interface Analysis. *Visualita*, 7(2), 31–44. <https://doi.org/10.33375/vsl.v7i2.1459>
- Setiawan, B., & Triase, T. (2023). Implementasi Desain Ui/Ux Aplikasi Ourticle Ke Dalam Aplikasi Berbasis Android. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(3), 805–818. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i3.665>
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(2), 150–157. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i2.416>
- Syukron, F. W. (2023). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE MENGGUNAKAN METODE SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW SKRIPSI Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer oleh : Fildzah Waalidein Syukron 2023 M / 1444 H.
- Titan, T. P. Y., Budiman, & Efendi Putra, J. H. F. (2023). Perancangan Prototype User Interface Dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis Menggunakan Metode Design Thinking ( Studi Kasus : Pt Trans Berjaya Khatulistiwa). *Nuansa Informatika*, 17(2), 48–65. <https://doi.org/10.25134/ilkom.v17i2.9>
- Tufail, H., Azam, F., Anwar, M. W., & Qasim, I. (2019). Model-Driven Development of Mobile Applications: A Systematic Literature Review. 2018 IEEE 9th Annual Information Technology, Electronics and Mobile Communication Conference, IEMCON 2018, November, 1165–1171. <https://doi.org/10.1109/IEMCON.2018.8614821>
- Ulwan, A. (2021). Perancangan User Interface Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Metode Human Centered Design Pada PT. Ofeq Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 208–214.
- Zuhri, D., Siswanto, R. A., & Utama, J. (2018). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pemantau Keluhan Kesehatan Pada Anak. *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom*, 1–9.