



SKRIPSI

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE HUMAN
RESOURCE INFORMATION SYSTEM (HRIS)
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED
DESIGN**

AULIA DEVINA SETIAWAN

NPM 22082010172

DOSEN PEMBIMBING

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

Mohammad Al Hafidz, S.Kom., M.Kom.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SURABAYA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE HUMAN RESOURCE INFORMATION SYSTEM (HRIS) MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Oleh :

AULIA DEVINA SETIAWAN

NPM. 22082010172

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal
23 Juni 2026.

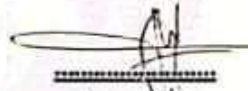
Menyetujui

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
NIP.199205142022032007



(Pembimbing I)

Mohammad Al Hafidz, S.Kom., M.Kom.
NIP.199109222025061003



(Pembimbing II)

Dr. Eng. Agussalim, M.T.
NIP.198508112019031005



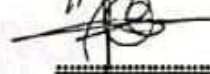
(Ketua Penguji)

Prasasti Karunia F. A., S.Kom., M.Kom., M.IM.
NIP.199707042024062001



(Anggota Penguji I)

Tri Luhur Indayanti Sugata, S.ST., M.IM.
NIP.199206162024062001



(Anggota Penguji II)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE HUMAN RESOURCE
INFORMATION SYSTEM (HRIS) MENGGUNAKAN METODE USER
CENTERED DESIGN**

Oleh :

AULIA DEVINA SETIAWAN

NPM. 22082010172

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer



Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.

NIP. 19810704 2021212 011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa	: Aulia Devina Setiawan
NPM	: 22082010172
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Sistem Informasi
Fakultas	: Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 23 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Aulia Devina Setiawan

NPM. 22082010172

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Aulia Devina Setiawan
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Human Resource Information System (HRIS) Menggunakan Metode User Centered Design
Dosen Pembimbing : 1. Reisa Permatasari, S.T, M.Kom.
2. Mohammad Al Hafidz, S.Kom., M.Kom.

Human Resource Information System (HRIS) merupakan sistem yang digunakan organisasi untuk mengelola data karyawan dan proses administrasi secara terintegrasi. Namun, banyak HRIS masih berbasis website dan belum dioptimalkan untuk perangkat *mobile*, sehingga menimbulkan kendala pada tampilan, navigasi, dan efisiensi penggunaan. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi mobile HRIS yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. Metode UCD terdiri dari empat tahapan, yaitu *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements*. Proses perancangan melibatkan pengguna melalui wawancara, analisis kebutuhan, serta pembuatan *wireframe*, mockup, dan prototype menggunakan Figma. Pengujian dilakukan pada pengguna di PT Mahaghora melalui *Think Aloud*, *System Usability Scale (SUS)*, dan *Heuristic Evaluation*. Hasil *usability testing* menunjukkan nilai *effectiveness* pengguna admin sebesar 94,2%, *efficiency* pengguna karyawan sebesar 85,74%, serta skor SUS sebesar 76 untuk admin dan 88,5 untuk karyawan. Selain itu, *Heuristic Evaluation* menghasilkan 47 temuan yang menjadi dasar perbaikan desain. Hasil penelitian berupa rancangan UI/UX aplikasi mobile HRIS yang responsif, intuitif, dan mudah digunakan. Dengan demikian, metode UCD mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai kebutuhan pengguna serta mendukung peningkatan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan penggunaan HRIS berbasis mobile.

Kata Kunci : *UI/UX, HRIS, User Centered Design, Mobile, Usability*

ABSTRACT

Nama Mahasiswa / NPM : Aulia Devina Setiawan

Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Human Resource Information System (HRIS) Menggunakan Metode User Centered Design

Dosen Pembimbing : 1. Reisa Permatasari, S.T, M.Kom.
2. Mohammad Al Hafidz, S.Kom., M.Kom.

Human Resource Information System (HRIS) is a system used by organizations to manage employee data and administrative processes in an integrated manner. However, many HRIS platforms are still website-based and have not been optimized for mobile devices, causing issues in interface display, navigation, and usage efficiency. This study aims to design the user interface and user experience (UI/UX) of a mobile HRIS application that meets user needs using the User Centered Design (UCD) method. The UCD method consists of four stages: Understand Context of Use, Specify User Requirements, Design Solutions, and Evaluate Against Requirements. The design process involved users through interviews, requirement analysis, and the development of wireframes, mockups, and prototypes using Figma. Testing was conducted with users at PT Mahaghora through Think Aloud, System Usability Scale (SUS), and Heuristic Evaluation. The usability testing results showed an effectiveness value of 94.2% for admin users, an efficiency value of 85.74% for employee users, and SUS scores of 76 for admins and 88.5 for employees. In addition, the Heuristic Evaluation produced 47 findings that served as the basis for design improvements. The result of this study is a responsive, intuitive, and user-friendly mobile HRIS UI/UX design. Therefore, the UCD method is able to produce an interface design that meets user needs and supports improvements in the effectiveness, efficiency, and satisfaction of mobile-based HRIS usage.

Keywords : *UI/UX, HRIS, User Centered Design, Mobile, Usability*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Human Resource Information System (HRIS) Menggunakan Metode User Centered Design” dengan baik. Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi yang penulis tempuh. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat.
3. Ibu Reisa Permatasari, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi.
4. Bapak Mohammad Al Hafidz, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi.
5. Kepada pihak PT Mahaghora yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadikan perusahaan sebagai studi kasus dalam penelitian ini, khususnya kepada Ce Vio, Ce Tin, Kak Ul, dan Pak Den. Terima kasih atas bantuan, arahan, serta waktu yang telah diberikan selama proses pengambilan data hingga penyusunan skripsi. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi salah satu masukan bagi pengembangan sistem di PT Mahaghora.
6. Kepada seseorang yang menjadi bagian dari perjalanan penulis selama proses penyusunan skripsi ini, Dzakwan Fiodora Syafi'i. Terima kasih telah menemani, mendengarkan, membantu, menguatkan, dan selalu percaya bahwa penulis mampu melewati setiap proses hingga akhirnya skripsi ini dapat

terselesaikan. Kehadiran dan dukungan yang diberikan akan selalu menjadi bagian yang berharga dalam perjalanan penulis.

7. Kepada teman-teman terdekat penulis, “Powerpuff Girls” (Andeen dan Belinda), “Funtastic Four” (Arinda, Grisska, dan Hafidz), serta Saniya. Terima kasih atas setiap bentuk dukungan, bantuan, tawa, cerita, dan kehadiran yang telah diberikan selama penulis menjalani proses penyusunan skripsi ini. Meskipun tidak selalu berada dalam ruang dan perjalanan yang sama, kehadiran kalian memberikan warna tersendiri bagi penulis, terutama di saat lelah, bingung, maupun membutuhkan tempat untuk berbagi. Terima kasih karena telah menjadi bagian dari perjalanan ini melalui semangat, candaan, nasihat, dan hal-hal sederhana yang tanpa disadari mampu membuat penulis kembali kuat. Penulis berharap hubungan baik ini dapat terus terjaga, serta semoga setiap langkah kalian selalu diberi kemudahan, kebahagiaan, dan keberkahan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
8. Kepada teman-teman magang penulis, Adis, Kak Angel, dan Ones. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang diberikan selama masa magang hingga proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang penuh cerita dan kenangan.
9. Kepada saudara penulis yang telah menjadi bagian dari keluarga besar, yang kehadirannya selalu terasa dekat dan hangat seperti keluarga inti, “Warlok Surabaya” (Abid, Adit, Icon, dan Meme). Terima kasih atas setiap kebersamaan, dukungan, tawa, dan kehangatan yang telah diberikan kepada penulis. Terima kasih karena telah hadir dengan cara yang sederhana namun bermakna, terutama di tengah perjalanan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga hubungan kekeluargaan ini dapat terus terjaga, dan semoga setiap langkah kalian selalu dipenuhi kebahagiaan, kemudahan, serta perlindungan dari Tuhan Yang Maha Esa.
10. Kepada diri penulis sendiri. Terima kasih telah bertahan, berusaha, dan tidak menyerah dalam menjalani setiap proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah mampu melewati berbagai rasa lelah, ragu, takut, dan tekanan yang hadir selama perjalanan ini. Meskipun tidak selalu mudah, penulis tetap berusaha

untuk menyelesaikan setiap tahapan dengan sebaik mungkin hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa setiap proses yang dijalani dengan kesabaran, usaha, dan doa akan membawa hasil yang berarti. Penulis berharap dapat terus belajar, berkembang, dan menjadi pribadi yang lebih kuat dalam menghadapi perjalanan berikutnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang UI/UX dan sistem informasi.

Surabaya, 23 Juni 2026

Aulia Devina Setiawan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Dasar Teori	9
2.1.1 PT. Mahaghora	9
2.1.2 Struktur Organisasi PT. Mahaghora	10
2.1.3 User Centered Design (UCD)	11
2.1.4 Teknik Menyusun Pertanyaan	14
2.1.5 Wawancara	15
2.1.6 User Persona	15
2.1.7 User Requirements	16
2.1.8 Informaron Architecture.....	16
2.1.9 Wireframe.....	17
2.1.10 Mockup	18
2.1.11 Prototype	18
2.1.12 Usability Testing	19

2.1.13 Think Aloud.....	22
2.1.14 Heatmap.....	22
2.1.15 Heuristic Evaluation	23
2.1.16 System Usability Scale (SUS)	24
2.1.17 Figma.....	25
2.1.18 Maze	26
2.2 Penelitian Terdahulu	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Identifikasi Masalah	36
3.1.1 Kriteria Pengguna	37
3.1.2 Wawancara Umum Calon Pengguna	40
3.2 Studi Literatur.....	42
3.3 Understand Context of Use.....	43
3.3.1 User Persona	43
3.4 Specify User Requirements	44
3.4.1 User Requirements	44
3.4.2 Information Architecture	44
3.5 Design Solutions.....	45
3.5.1 Wireframe	45
3.5.2 Mockup.....	46
3.5.3 Prototype.....	46
3.6 Evaluate Against Requirements.....	47
3.6.1 Usability Testing.....	47
3.6.2 Think Aloud.....	48
3.6.3 Heatmap.....	49
3.7 Heuristic Evaluation	49
3.8 Generate Front End.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Understand Context of Use Iterasi 1	53
4.1.1 User Persona	53
4.2 Specify User Requirements Iterasi 1	56
4.2.1 User Requirements	56

4.2.2 Information Architecture	57
4.3 Design Solutions Iterasi 1	59
4.3.1 Wireframe.....	60
4.3.2 Mockup	73
4.3.3 Prototype	92
4.4 Evaluate Against Requirements Iterasi 1	94
4.4.1 Usability Testing	95
4.4.2 Think Aloud	102
4.4.3 Heatmap	106
4.5 Design Solutions Iterasi 2	114
4.5.1 Wireframe.....	115
4.5.2 Mockup	122
4.5.3 Prototype	129
4.6 Evaluate Against Requirements Iterasi 2	130
4.6.1 Usability Testing	130
4.6.2 Think Aloud	138
4.7 Heuristic Evaluation.....	141
4.8 Generate Front End	145
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	149
5.1 Kesimpulan	149
5.2 Saran.....	150
DAFTAR PUSTAKA.....	151
LAMPIRAN.....	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT. Mahaghora	11
Gambar 2. 2 Metode User Centered Design [16].....	14
Gambar 2. 3 User Persona.....	16
Gambar 2. 4 Heuristic Evaluation	24
Gambar 2. 5 Skala Interpretasi Nilai System Usability Scale (SUS).....	25
Gambar 2. 6 Figma.....	26
Gambar 2. 7 Maze	27
Gambar 3. 1 Tahap Metode Penelitian	36
Gambar 4. 1 User Persona Karyawan	54
Gambar 4. 2 User Persona HRD/Admin	55
Gambar 4. 3 User Requirements	57
Gambar 4. 4 Information Architecture Karyawan.....	59
Gambar 4. 5 Information Architecture HRD/Admin	59
Gambar 4. 6 Wireframe Menu Home.....	60
Gambar 4. 7 Wireframe Kehadiran dan Cuti Karyawan	61
Gambar 4. 8 Wireframe Verifikasi Gaji	62
Gambar 4. 9 Wireframe Ringkasan Evaluasi Performa Karyawan.....	63
Gambar 4. 10 Wireframe Manajemen Aset dan Aktivitas Terbaru	64
Gambar 4. 11 Wireframe Kompensasi dan Manfaat	65
Gambar 4. 12 Wireframe Homepage Karyawan	66
Gambar 4. 13 Wireframe Presensi dan Riwayat Presensi	67
Gambar 4. 14 Wireframe Riwayat Slip Gaji dan Detail Slip Gaji	68
Gambar 4. 15 Wireframe Cuti & Izin dan Riwayat Pengajuan.....	69
Gambar 4. 16 Wireframe Pelatihan.....	70
Gambar 4. 17 Wireframe Performa, Riwayat Performa dan Detail Performa	71
Gambar 4. 18 Wireframe Aset, Detail Aset dan Konfirmasi Pengambilan Aset... ..	72
Gambar 4. 19 Wireframe Klaim, Klaim Menunggu, Riwayat Klaim	73
Gambar 4. 20 Typography.....	74
Gambar 4. 21 Color Palette.....	75
Gambar 4. 22 Mockup Menu Home	77

Gambar 4. 23 Mockup Kehadiran dan Cuti Karyawan	78
Gambar 4. 24 Mockup Verifikasi Gaji.....	79
Gambar 4. 25 Mockup Ringkasan Evaluasi Performa Karyawan	80
Gambar 4. 26 Mockup Manajemen Aset dan Aktivitas Terbaru	81
Gambar 4. 27 Mockup Kompensasi dan Manfaat	82
Gambar 4. 28 Mockup Homepage.....	84
Gambar 4. 29 Mockup Presensi dan Riwayat Presensi	85
Gambar 4. 30 Mockup Riwayat Slip Gaji dan Detail Slip Gaji	86
Gambar 4. 31 Mockup Cuti & Izin dan Riwayat Pengajuan	87
Gambar 4. 32 Mockup Pelatihan	88
Gambar 4. 33 Mockup Performa, Riwayat Performa dan Detail Performa	89
Gambar 4. 34 Mockup Aset, Detail Aset dan Konfirmasi Pengambilan Aset	90
Gambar 4. 35 Mockup Klaim, Klaim Menunggu, Riwayat Klaim	91
Gambar 4. 36 Prototype Admin.....	92
Gambar 4. 37 Prototype Karyawan	93
Gambar 4. 38 Heatmap Kesalahan pada Task 4 Admin	107
Gambar 4. 39 Heatmap Kesalahan pada Task 5 Admin	108
Gambar 4. 40 Heatmap Kesalahan pada Task 6 Admin	109
Gambar 4. 41 Heatmap Kesalahan pada Task 7 Admin	110
Gambar 4. 42 Heatmap Kesalahan pada Task 2 Karyawan.....	111
Gambar 4. 43 Heatmap Kesalahan pada Task 3 Karyawan.....	112
Gambar 4. 44 Heatmap Kesalahan pada Task 4 Karyawan.....	113
Gambar 4. 45 Heatmap Kesalahan pada Task 6 Karyawan.....	114
Gambar 4. 46 Prototype Admin dan Karyawan.....	129
Gambar 4. 47 Generate Design Halaman Homepage.....	146
Gambar 4. 48 Generate Design Halaman Dashboard Antrean	146
Gambar 4. 49 Generate Design Halaman Penilaian Karyawan	147

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Standar Ukuran Effectiveness	20
Tabel 2. 2 Interval Waktu pada Indikator Time Behavior	20
Tabel 2. 3 Daftar Skala Likert	21
Tabel 2. 4 Interpretasi Skor SUS.....	22
Tabel 2. 3 Daftar Pertanyaan System Usability Scale (SUS).....	24
Tabel 2. 4 Tabel Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3. 1 Pertanyaan Umum untuk Karyawan	40
Tabel 3. 2 Pertanyaan Umum untuk HRD/Admin	42
Tabel 4.1 Skenario Task Admin	95
Tabel 4.2 Skenario Task Karyawan	95
Tabel 4. 3 Tabel Success Task Admin	96
Tabel 4. 4 Tabel Success Task Karyawan.....	97
Tabel 4. 5 Processing Time Admin HRIS	97
Tabel 4. 6 Succes Rate Admin HRIS	98
Tabel 4. 7 Processing Time Karyawan.....	98
Tabel 4. 8 Succes Rate Karyawan	99
Tabel 4. 9 Hasil Satisfaction Admin.....	100
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Admin.....	100
Tabel 4. 11 Hasil Satisfaction Karyawan	101
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Karyawan	101
Tabel 4. 13 Tanggapan Admin.....	103
Tabel 4. 14 Tanggapan Karyawan	104
Tabel 4. 15 Wireframe Perbaikan Admin.....	115
Tabel 4. 16 Wireframe Perbaikan Karyawan	119
Tabel 4.17 Mockup Perbaikan Admin.....	122
Tabel 4.18 Mockup Perbaikan Karyawan	127
Tabel 4. 19 Tabel Success Task Admin	131
Tabel 4. 20 Tabel Success Task Karyawan.....	131
Tabel 4. 21 Processing Time Admin HRIS	132
Tabel 4. 22 Succes Rate Admin HRIS	132

Tabel 4. 23 Processing Time Karyawan	133
Tabel 4. 24 Succes Rate Karyawan	133
Tabel 4. 25 Hasil Satisfaction Admin	134
Tabel 4. 26 Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Admin	135
Tabel 4. 27 Hasil Satisfaction Karyawan.....	135
Tabel 4. 28 Hasil Pengujian Aspek Satisfaction Karyawan.....	135
Tabel 4. 29 Tanggapan Admin	138
Tabel 4. 30 Tanggapan Karyawan	140
Tabel 4. 31 Data Diri Evaluator Heuristic	141
Tabel 4. 32 Rekapitulasi Temuan Berdasarkan Prinsip Heuristic.....	142
Tabel 4. 33 Rekapitulasi Temuan Berdasarkan Severity Rating.....	144

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Penelitian	160
Lampiran 2. Surat Balasan Perizinan Penelitian	161
Lampiran 3. Hasil Wawancara Pengguna	162
Lampiran 4. Pertanyaan Quesioner SUS HRIS.....	189
Lampiran 5. Dokumentasi Testing Meiliana Sukarti	192
Lampiran 6. Dokumentasi Testing Denny Khoesdianto	192
Lampiran 7. Dokumentasi Testing Viona Wijaya	192
Lampiran 8. Dokumentasi Testing Adis Rachmania.....	193
Lampiran 9. Dokumentasi Testing Burhanudin	193
Lampiran 10. Dokumentasi Testing Angela Dewi	193
Lampiran 11. Dokumentasi Testing Feli	194
Lampiran 12. Dokumentasi Testing Ines Cantika	194
Lampiran 13. Dokumentasi Testing Melly.....	194
Lampiran 14. Dokumentasi Testing Early Sinaga.....	195
Lampiran 15. Dokumentasi Heuristic Evaluation Memoreza Sabana	195
Lampiran 16. Dokumentasi Heuristic Evaluation Marvel Jeremia.....	196
Lampiran 17. Dokumentasi Heuristic Evaluation Dzakwan Fiodora	196
Lampiran 18. Wireframe Iterasi 1	197
Lampiran 19. Mockup Iterasi 1	216
Lampiran 20. Hasil Heuristic Evaluation.....	240
Lampiran 21. Hasil Perbaikan Feedback Heuristic Evaluation	256
Lampiran 22. Generate to Front End.....	270