

ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE 3 PACK SURABAYA MENGUNAKAN METODE *LEAN UX*

Susilo Bayuaji Noviantono¹, Sri Hariani Eko Wulandari^{2*}, Tri Sagirani³

^{1,2,3} *Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika*

17410100028@dinamika.ac.id ¹

yani@dinamika.ac.id²

tris@dinamika.ac.id ³

Abstrak

3Pack Surabaya merupakan perusahaan yang memproduksi *paper packaging* dan memiliki kantor sekaligus menjadi pabrik produksi di Kompleks Pergudangan BizzPark C3, Jabon, Tambak Sawah, Kec. Waru, Kab. Sidoarjo. 3 Pack Surabaya memiliki berbagai platform untuk mempromosikan produk mereka, terdiri dari *Instagram*, *marketplace*, hingga *website company profile* beralamatkan di <https://3packsby.com/>. Wawancara yang dilakukan mendapatkan hasil 3 Pack Surabaya memiliki permasalahan pada desain dan pengalaman *website*. Desain yang kurang menarik mengakibatkan pengunjung *website* menurun sehingga *Search Engine Optimizer* (SEO) juga ikut menurun. Akibatnya *traffic* pengunjung *website* sedikit dengan jumlah pengunjung periode 14 April hingga 16 Mei 2023 berjumlah 23 *user*. Selain itu survey awal menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) didapatkan hasil masing-masing indikator berada pada kategori buruk di kisaran 25%. Dengan merujuk kepada masalah dan data yang diperoleh dari kuesioner tersebut, diperlukan analisis serta perancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) pada situs web 3 Pack Surabaya menggunakan metode *Lean UX*. Pemilihan Metode *Lean UX* dilakukan karena metode ini menitikberatkan pada kebutuhan pengguna dengan mengedepankan umpan balik yang cepat dan akurat dari mereka, sehingga waktu yang digunakan dalam mendesain UI/UX lebih singkat dan efisien biaya. Pengujian *prototipe website* 3 Pack Surabaya menggunakan metode *A/B Testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Analisis dan perancangan menghasilkan *prototype final*, yakni *prototype C* yang memiliki tampilan gabungan dari *prototype A* dan *prototype B*. *Prototype A* terpilih untuk 5 halaman yakni beranda, produk, artikel, kontak dan cara memesan. *Prototype B* terpilih untuk 2 halaman yakni *client* dan *Online Shop*. Hasil pengujian *prototype final* menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) didapatkan hasil indikator daya tarik sebesar 1,89; indikator kejelasan sebesar 1,87; indikator efisiensi sebesar 1,95; indikator ketepatan sebesar 1,88; indikator stimulasi sebesar 1,65; dan indikator kebaruan sebesar 1,71. Berdasarkan penilaian metode *User Experience Questionnaire*, Hasil dari masing-masing indikator rata-rata berada pada kategori *good* dan *excellence* yang berarti *user interface & user experience website* 3 Pack Surabaya sesuai dengan kebutuhan *user* untuk mengakses *website* dan mendapatkan informasi tentang 3 Pack Surabaya.

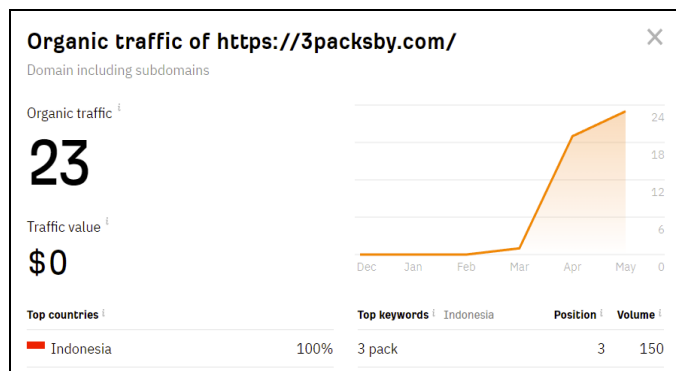
Kata Kunci: *Lean UX, User Experience, User Interface*

I. PENDAHULUAN

3 Pack Surabaya merupakan perusahaan yang memproduksi *paper packaging* dan memiliki kantor sekaligus menjadi pabrik produksi di Kompleks Pergudangan BizzPark C3, Jabon, Tambak Sawah, Kec. Waru, Kab. Sidoarjo. 3 Pack Surabaya memiliki berbagai platform untuk mempromosikan produk mereka, terdiri dari *Instagram*, *marketplace*, hingga *website company profile* beralamatkan di <https://3packsby.com/>. Berdasarkan hasil wawancara, 3 Pack Surabaya memiliki permasalahan pada desain dan pengalaman *website*. Desain yang kurang menarik mengakibatkan

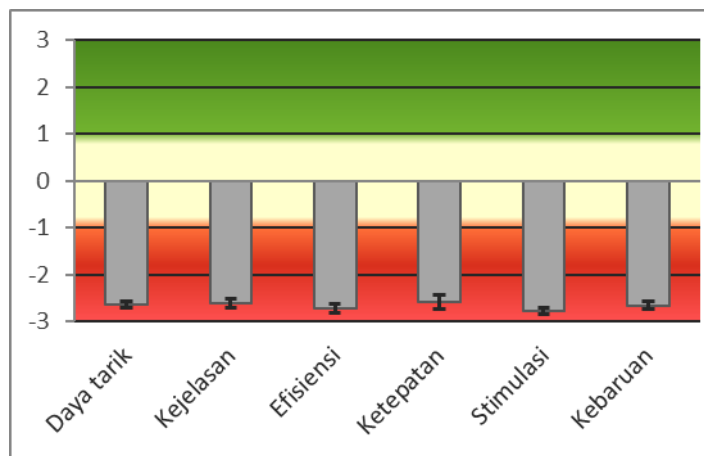
pengunjung *website* menurun sehingga *Search Engine Optimizer* (SEO) juga ikut menurun. Akibatnya *traffic* pengunjung *website* sedikit dengan jumlah pengunjung periode 14 April hingga 16 Mei 2023 berjumlah 23 *user* dan dapat dilihat pada Gambar 1.

*Corresponding Author : Sri Hariani Eko Wulandari



Gambar 1. Traffic Website 3 Pack Surabaya

Selain itu survey awal menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) didapatkan hasil masing-masing indikator berada pada kategori buruk di kisaran 25% dan dapat dilihat pada Gambar 2.



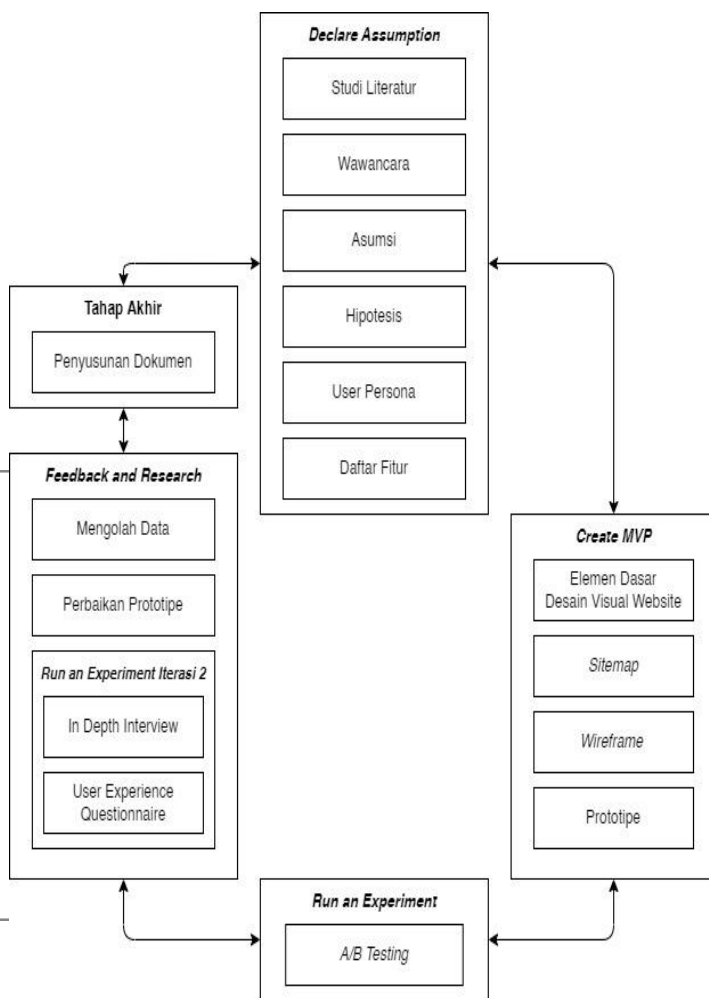
Gambar 2. Hasil Skala UEQ (Mean dan Varians)

Dengan merujuk kepada masalah dan data yang diperoleh dari kuesioner tersebut, perlu dilakukan analisis dan perancangan *user interface* [1] dan *user experience* [2] pada *website* 3 Pack Surabaya menggunakan metode *Lean UX* [3]. Pemilihan Metode *Lean UX* dilakukan karena metode ini menitikberatkan pada kebutuhan pengguna dengan mengedepankan umpan balik yang cepat dan akurat dari mereka, sehingga waktu yang digunakan dalam mendesain UI/UX lebih singkat dan efisien biaya. Pengujian *prototipe website* 3 Pack Surabaya menggunakan metode *A/B Testing* [4] dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) [5].

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode *Lean UX* karena dalam prosesnya metode ini berfokus pada kebutuhan pengguna dengan mengutamakan *feedback* yang cepat dan tepat dari pengguna, sehingga waktu yang digunakan dalam mendesain UI/UX *website* 3 Pack Surabaya lebih singkat dan efisien biaya. Metode *Lean UX* dilakukan dengan

empat tahapan yaitu *declare assumption*, *create an MVP*, *run an experiment* dan *feedback and research* dan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Metode Penelitian *Lean UX*

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Declare Assumption

Tahap *Declare Assumption* merupakan tahapan untuk mengidentifikasi, ide produk yang akan dirancang agar tidak terjadi merancang produk yang ternyata tidak dibutuhkan oleh pengguna ataupun pasar.

3.1.1. Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mempelajari materi dari metode *Lean UX* [6], konsep *User Interface* [7], *User Experience*, *Lean UX* [8], populasi dan sampel [9], MVP [10], *User Experience Questionnaire*, *A/B Testing* [11], *website* [12], dan elemen dasar desain visual [13].

3.1.2. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada pengelola *website* 3 Pack Surabaya dan pengunjung *website*, permasalahan yang terjadi pada *website* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Identifikasi Permasalahan pada *Website*

No	Narasumber	Permasalahan
1	Pengelola <i>website</i> 3 Pack Surabaya	<ol style="list-style-type: none"> <i>Website</i> yang ada kurang tidak maksimal dalam menginformasikan 3 Pack Surabaya. Desain dan pengalaman <i>website</i> yang kurang menarik mengakibatkan <i>traffic</i> pengunjung <i>website</i> yang menurun sehingga <i>Search Engine Optimizer</i> (SEO) juga ikut menurun. Admin membutuhkan pengelolaan <i>website back-end</i> yang mudah dalam mengelola <i>website</i> 3 Pack Surabaya. Pengelola <i>website</i> mengharapkan perbaikan desain pada <i>website</i> 3 Pack Surabaya agar dapat menarik pengunjung <i>website</i> dan dapat memberikan informasi dengan jelas kepada pengunjung <i>website</i>
2	Pengunjung <i>Website</i>	<ol style="list-style-type: none"> Pengunjung membutuhkan informasi tentang 3 Pack Surabaya, produk apa saja yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut. Tampilan <i>website</i> terlalu standar, minim informasi sehingga informasi tidak dapat tersampaikan dengan baik. Pemilihan warna <i>website</i> didominasi putih, terkesan terlalu polos, monoton dan tidak menarik Pengunjung mengharapkan <i>website</i> 3 Pack Surabaya dapat

No	Narasumber	Permasalahan
		menampilkan berbagai macam informasi tentang produk yang ditawarkan oleh perusahaan

Oleh karena itu *website* 3 Pack Surabaya harus memiliki fitur yang menjadi keunggulan *website*. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis, penulis mengusulkan beberapa fitur yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Fitur yang Diusulkan

No.	Permasalahan	Fitur yang diusulkan
Pengunjung <i>Website</i>		
1	Pengunjung membutuhkan informasi tentang 3 Pack Surabaya, produk apa saja yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut	Menu Beranda Menu Produk Menu <i>Client</i> Menu Artikel Menu Kontak Menu Cara Memesan Menu <i>Online Shop</i>
2	Tampilan <i>website</i> terlalu standar, minim informasi sehingga informasi tidak dapat tersampaikan dengan baik.	Perbaikan desain <i>website</i> dengan penambahan informasi tentang 3 Pack Surabaya pada tiap halaman
3	Pemilihan warna pada <i>website</i> didominasi putih, terkesan terlalu polos, monoton dan tidak menarik	Pemilihan dan kombinasi warna pada <i>website</i> 3 Pack Surabaya
Admin <i>Website</i>		
1	Admin membutuhkan pengelolaan <i>website back-end</i> yang mudah dalam mengelola <i>website</i> 3 Pack Surabaya	Halaman <i>Login & Dashboard Admin</i> Halaman Kelola Beranda
2	<i>Website</i> yang ada kurang tidak maksimal dalam menginformasikan 3 Pack Surabaya	Halaman Kelola Produk Halaman Kelola <i>Client</i> Halaman Kelola Artikel Halaman Kelola Kontak Halaman Kelola Cara Memesan Halaman Kelola <i>Online Shop</i>

3.1.3. Asumsi

Hasil yang didapatkan dari wawancara yang dilakukan kepada pemilik 3 Pack Surabaya dan

responden diubah menjadi daftar asumsi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Daftar Asumsi

No.	Asumsi
1	Perusahaan 3 Pack Surabaya mengembangkan <i>website company profile</i> perusahaan
2	<i>User interface & user experience website</i> 3 Pack Surabaya termasuk kategori buruk dan perlu diperbaiki agar sesuai dengan kebutuhan <i>user</i> untuk mengakses <i>website</i> dan mendapatkan informasi tentang 3 Pack Surabaya.
3	Analisis dan perancangan UI/UX <i>website</i> 3 Pack Surabaya akan memperbaiki <i>user interface website</i> berdasarkan pengujian A/B Testing dan <i>user experience</i> berdasarkan pengujian <i>User Experience Questionnaire</i> sehingga dapat diterima konsumen

3.1.4. Hipotesis

Berdasarkan tahap asumsi, asumsi diubah menjadi pernyataan hipotesis “Dengan penerapan *user interface* dan *user experience* yang baik pada *website* 3 Pack Surabaya akan memudahkan pengunjung dalam mengakses dan menggunakan *website*”.

3.1.5. User Persona

Dalam pembuatan *user persona* dibagi menjadi 2 kelompok pengguna, yakni *admin* dan pengunjung. Karakteristik pengunjung adalah seseorang yang membutuhkan informasi tentang produk packaging makanan *food grade* dengan desain yang bisa dicetak secara *custom*, dan *user persona admin* adalah karyawan yang bertindak sebagai *admin website* 3 Pack Surabaya yang bertugas dalam mengelola isi *website* 3 Pack Surabaya dan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. User Persona

3.1.6. Daftar Fitur

Berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah ditentukan dan fitur yang diusulkan pada hasil wawancara, fitur yang akan disusun terbagi menjadi 2, yakni *front-end*

untuk pengunjung *website* dan *back-end* untuk *admin website*. Fitur *front-end* untuk konsumen agar mendapatkan informasi dan berinteraksi dengan *website* dan *back-end* untuk mengelola isi di dalam *website*, yakni melakukan proses *create*, *update* dan *delete* data *website*. Fitur pada *front-end* yakni beranda, produk, *client*, artikel, kontak, cara memesan dan *online shop*. Fitur pada *back-end* terdiri dari *login & dashboard admin*, kelola beranda, kelola produk, kelola *client*, kelola artikel, kelola kontak, kelola cara memesan, dan kelola *online shop*.

3.2. Create an MVP

Tahap *Create an MVP* merupakan tahapan untuk membuat elemen dan prototipe berdasarkan hasil identifikasi dari tahapan sebelumnya.

3.2.1. Elemen Dasar Desain Visual Website

Desain elemen dasar desain visual *website* pada *website* 3 Pack Surabaya terdiri dari logo, tipografi, dan warna. Identitas pada 3 Pack Surabaya berupa logo yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Logo 3 Pack Surabaya

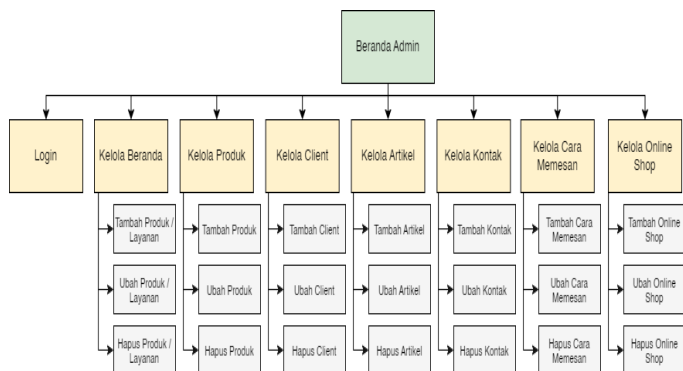
Font yang digunakan pada *website* adalah “*Helvetica*”. *Font* ini dipilih karena desain *font Helvetica* simpel dan sangat netral sehingga cocok untuk *website* jenis apapun. Dengan begitu, *Helvetica* juga sangat nyaman dibaca oleh target pengunjung *website* dari segala kalangan [14]. Warna yang digunakan pada *website* 3 Pack Surabaya dapat dilihat pada Gambar 6. Warna hijau dipilih berdasarkan warna identitas 3 Pack Surabaya, juga menandakan produk yang peduli dan ramah lingkungan, berusaha menciptakan produk yang dapat dipakai atau dikonsumsi masyarakat tanpa merusak alam / lingkungan.



Gambar 6. Skema Warna Website

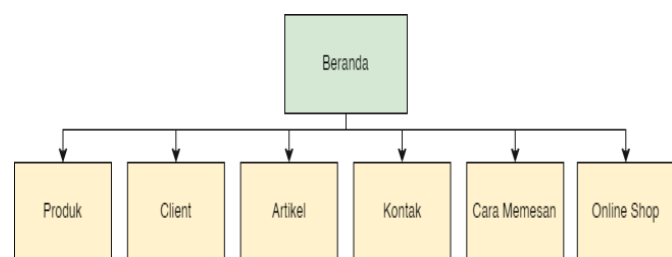
3.2.2. Sitemap

Sitemap user admin website terdiri dari 8 halaman dan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Sitemap User Admin Website

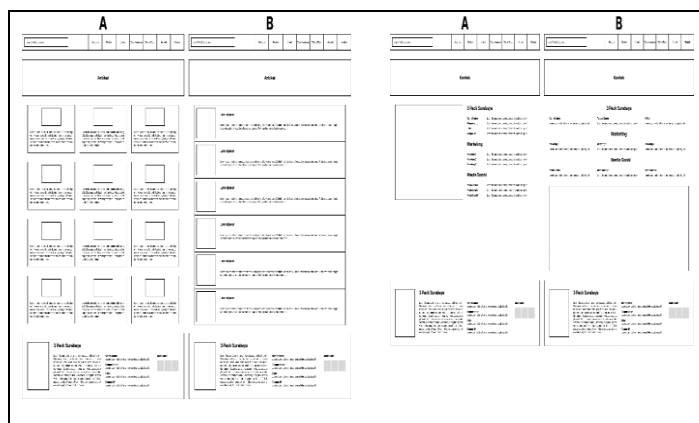
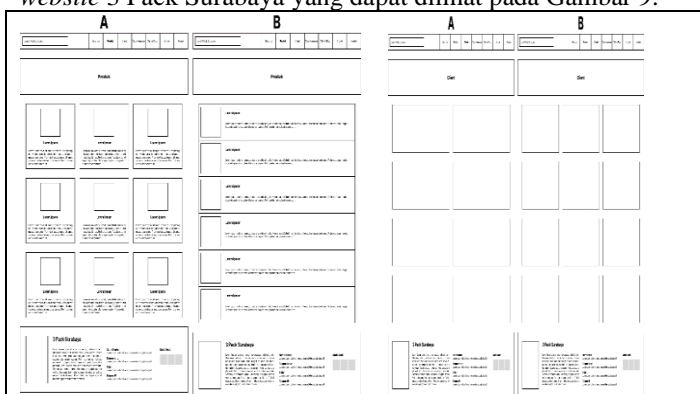
Sitemap user pengunjung website terdiri dari 7 halaman dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Sitemap User Pengunjung Website

3.2.3. Wireframe

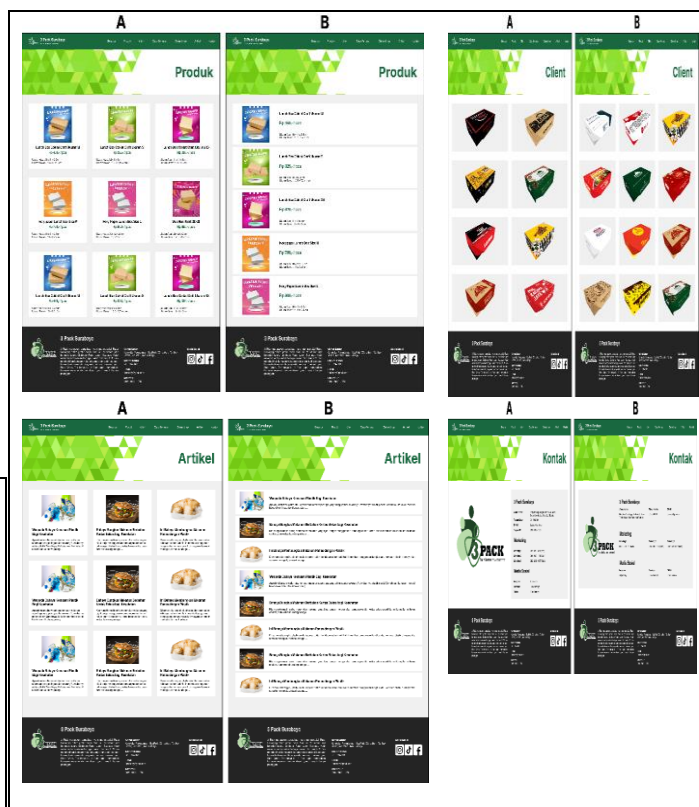
Wireframe yang dibuat untuk menyusun layout, navigasi dan organisir konten menggunakan aplikasi Figma dibagi menjadi 2, yakni wireframe 2 versi untuk front-end pengunjung website dan wireframe 1 versi untuk back-end admin website 3 Pack Surabaya. Website 2 versi dirancang untuk membantu dalam perancangan dan penilaian tampilan menggunakan metode A/B Testing sehingga dapat menghasilkan tampilan website 3 Pack Surabaya yang sesuai dengan pilihan pengguna. Berikut beberapa wireframe website 3 Pack Surabaya yang dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Wireframe Website

3.2.4. Prototype

Prototype dibuat menggunakan aplikasi Figma dibagi menjadi 2, yakni prototype 2 versi untuk front-end pengunjung website dan 1 versi untuk back-end admin website 3 Pack Surabaya. Berikut beberapa prototype website 3 Pack Surabaya yang dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Prototype Website

3.3. Run an Experiment

Tahap Run an Experiment merupakan tahapan untuk menguji prototipe yang telah dibuat kepada responden.

3.3.1. A/B Testing

Tahap berikutnya adalah melakukan pengujian untuk mengetahui *prototype* manakah yang lebih baik dan mudah dipahami oleh *user*. Pengujian ini menggunakan metode *A/B Testing* dengan melakukan kuesioner kepada responden dalam bentuk *google form* untuk membantu menilai *user interface* dari *prototype* tersebut [15].

3.4. Feedback and Research

Tahap ini merupakan tahapan untuk mengevaluasi prototipe berdasarkan tahap pengujian yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya.

3.4.1. Mengolah Data

Hasil dari pengukuran menggunakan *A/B testing* ditabulasi ke dalam tabel yang dapat dilihat pada Tabel 4.

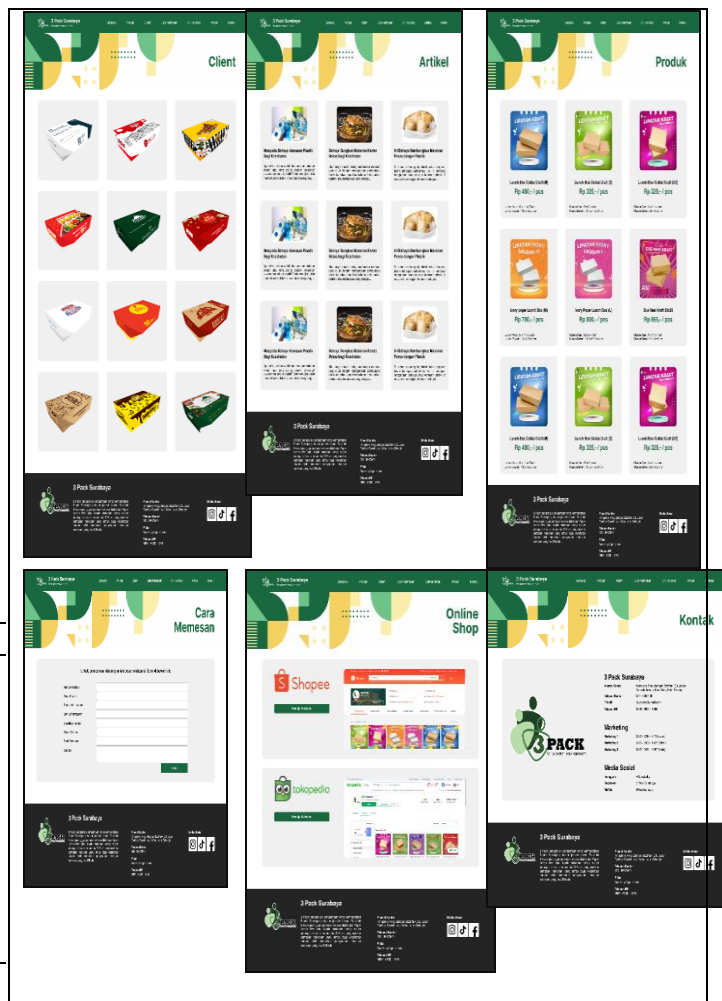
Tabel 4. Hasil Pengujian *A/B Testing*

No	Halaman	Desain A	Desain B	Terpilih
1	Halaman Beranda	100%	0%	A
2	Halaman Produk	80%	20%	A
3	Halaman <i>Client</i>	40%	60%	B
4	Halaman Artikel	76,7%	23,3%	A
5	Halaman Kontak	60%	40%	A
6	Halaman Cara Memesan	66,7%	33,3%	A
7	Halaman Profil <i>Online Shop</i>	13,3%	86,7%	B

Selain itu terdapat kritik dan saran tampilan responden untuk menjadi bahan pertimbangan dalam membuat *prototype final* untuk membuat *prototype* lebih menarik dan mudah digunakan, yakni (1) Tampilan lebih minimalis, (2) Kotak dibuat lebih *rounded*, (3) Gambar dan huruf jangan terlalu mepet, dan (4) Ukuran kolom dan baris disesuaikan Kembali.

3.4.2. Perbaikan Prototipe

Dari hasil pemilihan prototipe dari kritik atau saran yang ada pada pengujian *A/B Testing*, dibuat prototipe *final* sesuai dengan desain terpilih dan perbaikan dari kritik dan saran dari responden. Berikut beberapa prototipe *final website* 3 Pack Surabaya yang dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Prototipe *Final Website*

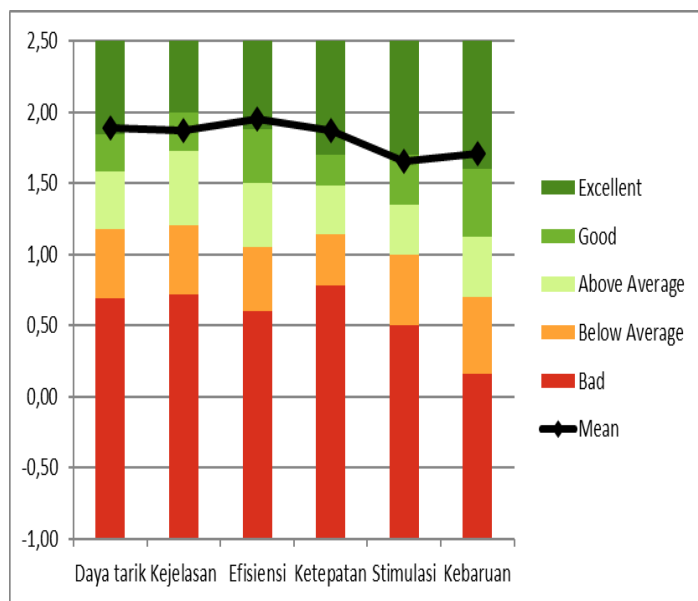
3.4.3. Run an Experiment Iterasi 2

Prototype final diuji menggunakan metode *User Experience Questionnaire*. Pengujian dilakukan dengan cara responden menjalankan *prototype final website* 3 Pack Surabaya melalui *link* yang telah disediakan. Dalam melakukan pengujian menggunakan aplikasi Google Form untuk membantu menilai *prototype* tersebut melalui indikator penilaian *User Experience Questionnaire*. Hasil pengujian *prototype final* kepada 30 responden, hasil rata-rata indikator daya tarik sebesar 1,89; indikator kejelasan sebesar 1,87; indikator efisiensi sebesar 1,95; indikator ketepatan sebesar 1,88; indikator stimulasi sebesar 1,65; dan indikator kebaruan sebesar 1,71. Berdasarkan penilaian metode *User Experience Questionnaire*, Hasil dari masing-masing indikator rata-rata berada pada kategori *good* dan *excellence* yang berarti *user interface & user experience website* 3 Pack Surabaya sesuai dengan kebutuhan *user* untuk mengakses *website* dan mendapatkan informasi tentang 3 Pack Surabaya. Hasil penilaian dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil penilaian UEQ

Scale	Mean	Comparison on to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1,89	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	1,87	Good	10% of results better, 75% of results worse
Efisiensi	1,95	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	1,88	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	1,65	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	1,71	Excellent	In the range of the 10% best results

Berdasarkan gambar tersebut diketahui seluruh nilai indikator pada grafik skala UEQ berada pada angka positif yang menandakan UI/UX website 3 Pack Surabaya mengalami kenaikan seluruh nilai indikator pada grafik skala UEQ dan dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Hasil Skala UEQ (Mean dan Varians)

3.5. Tahap Akhir

3.5.1. Penyusunan Dokumen

Berdasarkan tahapan yang sudah dilakukan, maka penelitian ini menghasilkan dokumen perencanaan UI/UX bagi website 3 Pack Surabaya. Dokumen ini dapat digunakan sebagai pedoman bagi developer untuk mengembangkan website 3 Pack Surabaya. Analisis dan perancangan UI/UX pada website 3 Pack Surabaya

menggunakan metode *Lean UX* menghasilkan tampilan *user interface* yang baik dari segi tata letak, warna dan tipografi sehingga *user* tertarik untuk menggunakan situs dan *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mendapatkan informasi tentang 3 Pack Surabaya serta memberikan kemudahan dan pengalaman yang menyenangkan kepada *user* dalam menggunakan *website*.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan perancangan UI/UX pada website 3 Pack Surabaya menggunakan metode *Lean UX* menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis dan perancangan UI/UX pada website 3 Pack Surabaya menggunakan metode *Lean UX* menghasilkan tampilan *user interface* yang baik dari segi tata letak, warna dan tipografi sehingga *user* tertarik untuk menggunakan situs dan *user experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mendapatkan informasi tentang 3 Pack Surabaya serta memberikan kemudahan dan pengalaman yang menyenangkan kepada *user* dalam menggunakan *website*.
2. *Prototype final* merupakan *prototype C* yang memiliki tampilan gabungan dari *prototype A* dan *prototype B*. *Prototype A* terpilih untuk 5 halaman yakni beranda, produk, artikel, kontak dan cara memesan. *Prototype B* terpilih untuk 2 halaman yakni *client* dan *Online Shop*. Selain itu terdapat kritik dan saran tampilan untuk menjadi bahan pertimbangan dalam membuat *prototype final*.
3. Hasil pengujian *prototype final* menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* didapatkan hasil indikator daya tarik sebesar 1,89; indikator kejelasan sebesar 1,87; indikator efisiensi sebesar 1,95; indikator ketepatan sebesar 1,88; indikator stimulasi sebesar 1,65; dan indikator kebaruan sebesar 1,71. Berdasarkan penilaian metode *User Experience Questionnaire*, Hasil dari masing-masing indikator rata-rata berada pada kategori *good* dan *excellence* yang berarti *user interface & user experience website 3 Pack Surabaya* sesuai dengan kebutuhan *user* untuk mengakses *website* dan mendapatkan informasi tentang 3 Pack Surabaya.

REFERENSI

- [1] S. Lastiansah, *Pengertian User Interface*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2012.
- [2] K. Baker, "The Ultimate Guide to Designing for the User Experience," 1 November 2022. [Online]. Available: <https://blog.hubspot.com/marketing/ux-user->

- experience#ux-design-principles.
- [3] L. Klein, *UX for Lean Startups*, United States of America: O'Reilly Media, 2013.
 - [4] N. Patel, "A/B Testing: Definition, How it Works, Examples, & Tools," 2022. [Online]. Available: <https://neilpatel.com/blog/ab-testing-introduction/>.
 - [5] A. Hinderks, M. Schrepp and J. Thomaschewski, "UEQ (User Experience Questionnaire)," 2018. [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org/>.
 - [6] J. Gothelf, *Lean UX : Applying lean principles to improve user experience*, O'Reilly Media, Inc, 2013.
 - [7] P. Aprilia, "Mengenal User Interface: Pengertian, Kegunaan, dan Contohnya," 2020. [Online]. Available: https://www.niagahoster.co.id/blog/user-interface/#Pentingnya_UI_bagi_Sebuah_Produk. [Accessed 28 September 2022].
 - [8] N. Rahmalia, "Lean UX, Konsep yang Mampu Tingkatkan Efektivitas Proses Desain," 2021. [Online]. Available: <https://glints.com/id/lowongan/lean-ux-adalah/#.Y1XZEnZBzIU>. [Accessed 22 October 2022].
 - [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
 - [10] Quora, "What Is A Minimum Viable Product, And Why Do Companies Need Them?," 2018. [Online]. Available: <https://www.forbes.com/sites/quora/2018/02/27/what-is-a-minimum-viable-product-and-why-do-companies-need-them/>. [Accessed 28 September 2022].
 - [11] Marketo, *The Power Of A/B Testing*, San Mateo: Marketo, 2015.
 - [12] H. Hartono, *Pengertian Website dan Fungsinya*, Ilmu teknologi, 2014.
 - [13] A. A. Faizin, "3 Elemen Dasar Desain Visual pada UI Design yang Wajib Diketahui," 2022. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/3-elemen-dasar-desain-visual-pada-ui-design-yang-wajib-diketahui/>. [Accessed 28 September 2022].
 - [14] Linotype, "fonts.com," 2020. [Online]. Available: <https://www.fonts.com/font/linotype/helvetica/story>.
 - [15] A. Gallo, "A Refresher on A/B Testing," 2017. [Online]. Available: <https://hbr.org/2017/06/a-refresher-on-ab-testing>. [Accessed 28 September 2022].