eISSN: 2621-4970 pISSN: 2621-4962

Volume 5 No 1 Januari 2022

Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Berbasis Web Mobile Pada Toko Amira Kosmetik

Diana Dwi Aulia¹, Siti Aminah², Deny Sundari³
Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi
Universitas Darwan Ali
dianadwiaulia@gmail.com

Abstrak

Dalam penelitian ini merupakan perancangan Prototype sebagai desain suatu sistem jual beli berbasis Web Mobile pada Toko Amira, dimana penilitian ini dilakukan pada Toko Penjualan Kosmetik yang ada di kota Sampit. Metode dalam Pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dan observasi pada toko serta melakukan Analisa desain system agar mudah digunakan bagi pengguna. Desain ini dibangun menggunakan Figma yang mana aplikasi didesain khusus untuk desain prototype. Dengan adanya desain antarmuka yang sudah dibuat diharap memudahkan programmer dalam pengembangan sistem yang akan dibangun nantinya, dan tujuan lainnya adalah untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dengan tampilan yang userfriendly. Adapun hasil dari penelitian ini berupa desain tampilan berbasis web mobile pada toko amira kosmetik

Kata kunci: Perancangan Sistem Antarmuka, Penjualan Online, Web Mobile

Abstract

This research is a prototype design as the design of a mobile Web-based buying and selling system at the Amira Store, where this research was carried out at the Cosmetic Sales Store in Sampit. Methods in collecting data are interviews and observations at the store and analyzing the system design so that it is easy to use for users. This design was built using Figma, where the application was designed specifically for prototype design. With the interface design that has been made, it is hoped that it will make it easier for programmers to develop the system built later. Another goal is to provide convenience to users with a user-friendly appearance. The results of this study are in the form of a mobile web-based display design at the Amira Cosmetics shop.

Keywords: Interface System Design, Online Sales, Web Mobile

PENDAHULUAN

Pada masa modern saat ini, internet menjadi salah satu pelengkap kehidupan masyarakat, yang mana hampir semua orang mengenal apa itu internet dan tentunya internet akan mempermudah contohnya kegiatan manusia, seperti Sekarang sekali penjualan. banyak penjualan yang dilakukan secara online atau dengan media internet antara lain penjualan makanan, seperti

prabotan rumah tangga, kosmetik dan penjualan lainnya, bahkan peyewaan jasa juga di tawarkan secara online pada saat ini. Namun pada toko Amira Kosmetik saat ini belum menerapkan sistem online tersebut dalam penjualannya. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan prototype tampilan antarmuka untuk aplikasi online shop yang akan digunakan penjual atau pemilik toko, maupun

pelanggan yang akan membeli produk di toko Amira ini.

Aplikasi Online Shop adalah suatu program yang dibuat dan dirancang untuk digunakan sebagai aktivitas transaksi jual dan beli secara online (Syahputra, 2018). Jadi, dalam melakukan suatu transaksi akan lebih mudah yang hanya tinggal duduk manis membeli dan memesan barang sampai barang datang ke tangan pembeli dalam waktu beberapa hari saja tanpa harus datang ke tokonya. Toko Amira kosmetik merupakan toko yang menjual berbagai produk kecantikan maupun berbagai merk kosmetik dan produk lainnya yang berhubungan dengan kecantikan dan kebersihan kulit yang tentunya dibutuhkan oleh kalangan wanita maupun pria, dimana di toko ini sangat banyak peminatnya dikarenakan mereka melakukan strategis pemasaran yang baik. Jadi untuk mempermudah pemilik toko dan konsumen dalam penjualan dan pembelian produk maka toko Amira disarankan menggunakan sistem online, yang mana konsumen tidak perlu datang ke tempat atau ketoko karena bisa memesan barang yang di inginkan melalui sistem online.

Dalam perancangan prototype tampilan antarmuka aplikasi pastinya harus mudah digunakan dan mudah di pahami oleh pengguna, seperti apa saja fungsi dari tombol yang ada pada rancangan sistem vang telah dibuat. Oleh karena itu, dalam perancangan prototype ini penulis tampilan antarmuka membuat tentunya dapat di mengerti oleh semua orang. Jadi, saat pengguna menggunkan aplikasi ini pertama kali tidak perlu bingung karena tombol dan tampilannya sudah tidak asing lagi serta tombol maupun tampilannya sering kali dilihat.

Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalahnya yaitu: Bagaimana cara membuat rancangan prototype antarmuka berbasis aplikasi Web Mobile pada penjualan online Toko Amira Kosmetik?.

Tujuan Penelitian

Adapun perancangan prototype pada tampilan antarmuka aplikasi web mobile Toko Amira Kosmetik yaitu sebagai berikut:

- 1. Bertujuan untuk memudahkan pembeli dan penjual atau pemilik toko dalam melakukan transaksi jual beli pada aplikasi web Toko Amira Kosmetik dimana nantinya penjual dan pembeli hanya perlu melakukan pemesanan dan pembelian secara online tanpa harus datang ketempat penjual atau toko.
- 2. Agar pemilik toko terbantu dalam pengambilan data penjualan dengan tampilan antarmuka aplikasi yang dapat katakan user friendly yang mana pengguna mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, terdapat tool-tips yang informatif, karena desain prototype tidak hanya dengan web yang terlihat bagus dan artistik secara visual melainkan juga lebih ke sisi fungsionalnya.
- 3. Kemudahkan para pengguna dalam proses menggunakan aplikasi dengan gambaran konten *interface* website.

Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan kinerja dalam pelayanan pada Toko Amira Kosmetik yang tentunya akan lebih efektif serta efisien dalam mengelola data-data transaksi sebelumnya.

2. Memudahkan dalam pengguna menggunakan aplikasi Web Mobile yang telah dirancang.

Tinjauan Pustaka

Muhammad Irsyad dalam penelitiannya yang berjudul Perancangan Website sekolah pada subsystem User Interface yang mana dalam penelitian ini salah satunya memiliki permasalahan tentang informasi pesantren persatuan Islam 99 yang masih belum terpublikasi kan serta belum banyak orang mengenal ini serta belum pesantren adanya pengoprasian website dan belum memiliki sistem pendekatan interaksi manusia dan komputer (IMK). Maka dari itu tujuan yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk merancang desain antarmuka dan usability yang baik agar sistem yang dibangun mudah digunakan dan mudah dimengerti.

E R Subhiyakto pada naskahnya dengan judul Perancangan User Interface Aplikasi Pemodelan Perangkat Lunak Menggunakan Metode User Centered Design. Pada penelitian ini menggunakan UCD (User Centered Design) sebagai pendekatan yang merupakan konsep dari rancangan melalui pendekatan oleh pengguna aplikasi. Adapun Tujuan menggunkan metode ini untuk membantu menentukan keseuaian antarmuka aplikasi berdasarkan daya tarik oleh pengguna. Perancangan juga bertujuan agar dapat menyesuaikan dengan keinginan, karakteristik, dan kebutuhan pengguna yang relevan.

LANDASAN TEORI Aplikasi Web

Aplikasi Web atau disebut juga dengan berbasis web sangat memiliki Aplikasi kemiripan dengan aplikasi *mobile* asli. Aplikasi *web* dijalankan menggunakan browser tertentu dan biasanya ditulis dalam CSS, JavaScript, atau HTML5. Keuntungan terbesar menerapkan penggunaan aplikasi *web* adalah dalam aplikasi ini tidak membutuhkan memori yang banyak, yang mana Pengguna bisa mengakses aplikasi web dari perangkat apa pun yang dapat terhubung ke jaringan Semua database disimpan diserver tertentu, jadi dalam penggunaan aplikasi web dengan koneksi internet yang kurang bagus biasanya menghasilkan pengalaman pengguna yang sangat buruk. Kelemahan lain pada aplikasi web adalah akses ke tidak begitu banyak API, kecuali geolokasi dan beberapa lainnya. Selain itu, kinerja aplikasi berbasis web terkait erat dengan koneksi jaringan dan pekerjaan browser.

Online Shop

Secara online shop umum adalah toko dimana proses semua transaksinya dilakukan secara digital dengan jaringan internet melalui perantara *perankat* yang digunakan oleh pembeli maupun penjual. Tentunya bertujuan untuk mendapatkan kesepakatan dalam kegiatan jual beli produk.

Prototype Interaksi manusia dan komputer (IMK)

Prototype merupakan perancangan yang desainnya menyerupai bentuk aslinya suatu produk berupa aplikasi atau web yang di kembangkan sebelum lebih luas atau sebelum produk tersebut digunakan. Prototype sangatlah penting pengembangan suatu proyek dalam desain produk maupun aplikasi agar jika terdapat kesalahan maka tidak akan mengeluarkan banyak biaya untuk perbaikan seluruh produk dan aplikasi yang sudah dibuat. Dengan produk yang masih dalam bentuk prototype dan masih dalam pengembangan tentu mudah di atur kembali rancangannya. Prototyping dalam IMK juga sangat penting bagi orang yang melakukan program program yang berbasis IT.

METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian penulis menggunkan metode antara lain :

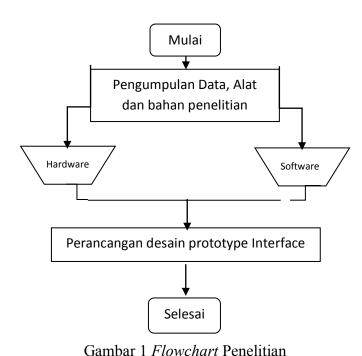
1. Studi Literatur

Motode literatur adalah tahapan peneliti melakukan pembelajaran dari jurnal, buku, artikel, jurnal, maupun referensi lain, yang tersedia secara online yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan.

2. Analisis

Analisis yaitu dengan melihat kebutuhan alat perancangan sistem dan permasalahan yang terjadi dalam peracangan.

Alur Penelitian



ANALISIS DAN PERANCANGAN Analisis Kebutuhan Alat dan Bahan

Tahap ini peneliti melakukan analisa kebutuhan bahan dan alat dalam perancangan tampilan antar muka berbasis web mobile yang meliputi dua komponen, yaitu (hardware) perangkat keras dan (software) perangkat lunak untuk alat rancangan.

Perangkat Keras (Hardware)

Adapun perangkat keras yang di gunakan untuk ranvcangan tampilan ini adalah:

Tabel 1. Hardware

Perangkat	Tipe/Spesifikasi
Laptop Asus	Processor Intel Core
	i3, CPU 7020U, 2.3
	GHz, RAM 4 GB,
	Hardisk 500 GB
Smartphone	RAM 3 GB, ROM
Android Redmi 5+	64 GB
WIFI	-
Adaptor	5 VDC

Perangkat Lunak (software)

Adapun Software yang digunakan dalam pembuatan tampilan mobile ini adalah:

- Sistem Operasi Windows 10, 64 bit
- Mozilla Firefox atau bisa juga Google Chrome
- Aplikasi Figma Online

Bahan Penelitian

Pada penelitian ini bahan yang digunakan adalah data yang berupa kumpulan daftar beberapa produk yang di jual oleh Toko Amira sebagai contoh tampilan pada desain prototype yang dibuat.

Analisis Kelayakan

Penulis juga melakukan tahap menganalisis kelayakan alat yang akan di gunakan untuk merancang desain tampilan ini dalam memastikan alat yang digunakan sesuai dengan yang diharapkan.

Perancangan Sistem

Pada perancangan sistem ini yaitu desainer prototype melakukan perancanagan antar muka yang rencananya akan digunakan pada toko online Amira dengan alat dan bahan yang sudah di kumpulkan sebelumnya. Untuk desain sistem yaitu menggunakan aplikasi Figma dan goggle chrome.

Tampilan antarmuka aplikasi web Toko Amira Kosmetik terdiri beberapa menu yang bisa diakses oleh diantaranya yaitu: penggguna, menu Login/Masuk, Buat akun Pencarian, Home. Detail Produk. Chat. Membalas menentukan jumlah pesan, barang, halaman keranjang pembelian, Check Out, Pengaturan jasa kirim, Pengaturan alamat, Akun/ Profile, Pengaturan Tema Aplikasi, melihat halaman tentang aplikasi, dan Buat Pusat bantuan. Menu Akun untuk menjadi digunakan pengguna aplikasi dengan status pemilik akun untuk melihat maupun membeli produk dari aplikasi web Toko Amira Kosmetik yaitu dengan mengisikan form yang telah tersedia pada aplikasi Toko Amira Kosmetik. Menu login digunakan oleh pengguna yang sudah memiliki akun atau suda mendaftar sebelumnya dengan tujuan agar dapat mengakses semua menu pengguna di aplikasi Toko Amira Kosmetk. Pada halaman Pencarian digunakan untuk mencari produk yang diingankan oleh pengguna. Halaman detail produk berisikan deskripsi atau detail dari suatu barang, mulai dari tipe, kegunaan, dan lain sebagainya. Di bagian chat berfungsi sebagai pengiriman pesan untuk menanyakan tentang produk pada penjual. Halaman jumlah produk yaitu untuk menentukan jumlah suatu produk yang akan di beli.di keranjang beli bertjuan untuk melihat barang yg sudah dipilih untuk dibeli, pada halaman ini jua dapat dilakukan pembatalan produk yang sudah dipilih.pada halaman pengaturan jasa kirim yaitu sebagai mengatur jasa pengiriman, pembayaran, serta pengisian alamat pembeli. Pada ikon garis tiga terdiri dari pengaturan yang berisikan tentang kami, bantuan, dan tema yang dapat diubah dengan warna terang, dan gelap, pada pada ikon garistiga juga terdapat akun yang mana ini mengarah pada akun dan profile pengguna yang sudah dibuat sebelumnya.

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna

Berikut adalah hasil dari rancangan prototype tampilan antarmuka aplikasi web Toko Amira Kosmetik.

1. Tampilan Awal



Gambar 2. Prototype Tampilan Awal toko amira kosmetik

Penulis memilih warna merah muda pada tampilan awal aplikasi toko amira kosmetik bertujuan untuk menarik perhatian wanita yang kebanyakan menyukai warna tersebut selain itu warna merah muda juga menyimbolkan kasih sayang, kepedulian, dan Kemudian kelembutan. untuk tulisan yang terdapat pada tampilan yang bertuliskan "Welcome to Toko Amira Kosmetik" yaitu sebagai tanda dari keramahan toko tersebut kepada pengguna yang akan membeli produk di toko Amira Kosmetik ini. Penulis tidak banyak mengaplikasikan warna pada tampilannya karena penulis menginginkan suatu tampilan yang terlihat simple dan elegan.

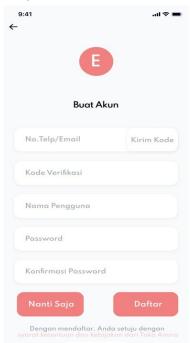
2. Login



Gambar 3. *Prototype* Halaman *Login*Toko Amira Kosmetik
Pada tampilan halaman login penulis
menampilkan halaman yang berisi
nama pengguna dan sandi untuk

masuk pada akun yang sudah dibuat, kemudian pada tampilannya juga terdapat menu *Button Choice* yang digunakan untuk memilih salah satu antara tombol masuk atau lupa password. Dibagian paling bawah halaman juga terdapat Buat Akun yang dapat diklik untuk membuat akun baru apabila belum memiliki akun.

3. Buat Akun

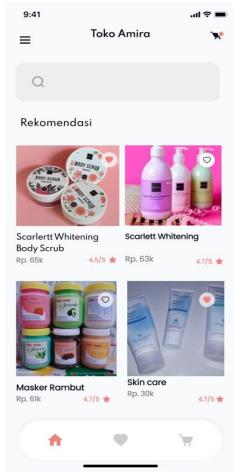


Gambar 4. *Prototype* Halaman bust akun Toko Amira Kosmetik

Pada perancangan halaman ini menampilkan form yang digunakan untuk mengisi no telpon, kode verivikasi yang dikimkan melalui email atau nomor telepon, kemudian nama pengguna, password, dan konfirmasi password, sebagai langkah awal untuk membuat akun serta masuk pada halaman aplikasi toko amira kosmetik.

4. Home

Pada tampilan prototype home menampilkan beberapa produk yang direkomendasikan oleh toko, serta ikon garis tiga, ikon keranjang, ikon pencarian, dan ikon favorit.

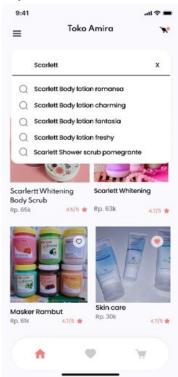


Gambar 5. *Prototype* Halaman *Home* Toko Amira Kosmetik

Adapun pada tampilan ini juga menyertakan rating dari produk yang diberikan oleh pengguna. Disini kita juga dapat mengklik like atau ikon hati untuk produk yang disukai atau penanda sebagai produk favorit.

5. Ikon Search

Ikon search ini digunakan untuk mencari barang maupun produk yang tersedia di toko amira. Apabila menuliskan produk scarlett maka munculah dibagian bawah penacarian yang bermacam macam produk dikeluarkan scarlett, mulai dari body lotion, serum, body wash dan sebagainya.



Gambar 6. *Prototype* Halaman pencarian Toko Amira Kosmetik

6. Detail Produk

Tampilan halaman detail produk berisikan deskripsi tentang produk yang sudah di klik sebelumnya di menu home dimana disini fungsi menjelaskan dari lulur. berat/netto nya, varian dan lainnya vang berhubungan tentang produk tersebut. Pada halaman ini tentu akan mempermudah calon pembeli untuk mengetahui info dan detail dari produk itu sendiri.



Gambar 7. *Prototype* Halaman Detail produk Toko Amira Kosmetik

7. Chat



Gambar 8. *Prototype* Halaman *Chat*Toko Amira Kosmetik

Untuk halaman chat ini merupakan tampilan yang berisi pesan-pesan yang dikirmkan pembeli kepada penjual, untuk menanyakan produk yang ada pada toko, apakah produk masih tersedia atau tidak. Pada chat ini juga pengguna dapat melakukan komplen apabila barang yang dibeli tidak sesuai dengan harapan konsumen. Ini merupakan cara penjual dalam memberikan layanan yang nyaman dan ramah bagi pembeli atau konsumen.

8. Balas pesan

Pada tampilan akan ini yang digunakan oleh pengguna apabila Mengirimkan pesan. Disini terdapat nama pengirim, pengguna juga dapat mengetahui kapan pengirim pesan aktif sebelumnya. tampilan ini, pengguna juga dapat melihat kapan pengiriman pesan, serta dapat melihat apakah pesan sudah dibaca atau belum, yang apabila centang dua pada pesan yang kita kirim berubah berwarna biru, maka pesan diterima, dan sudah dibaca.

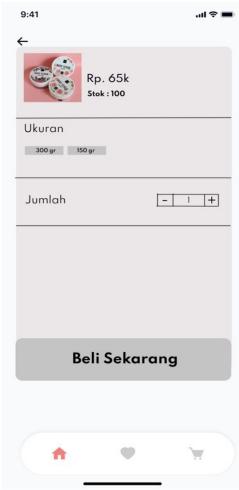


Gambar 9. *Prototype* Halaman *Chating/*balas pesanToko Amira Kosmetik

9. Menentukan jumlah produk

Pada gambar 9. Merupakan tampilan prototype untuk menentukan jumlah suatu pruduk yang akan di beli, pada

tampilan ini juga menampilkan harga, stok yang tersedia, serta ukuran dari suatu produk. Untuk jumlah yang ingin dibeli dapat diatur yaitu dengan cara klik tombol min/kurang untuk mengurangi dan tombol tambah/plus untuk menambah jumlah produknya.

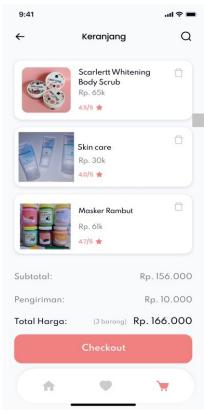


Gambar 10. *Prototype* Halaman jumlah produk Toko Amira Kosmetik

10. Halaman Keranjang dan Checkout

Pada halaman ini ditampilkan produk yang akan dibeli dan dipilih. Dan apabila sudah yakin dengan produk yang akan dibeli, maka pada tampilan menyediakan tombol CheckOut untuk mengkonfirmasi produk yang dibeli. Pada halaman ini kita juga bisa melihat produk yang sudah kita sukai sebelumnya, maka sistem akan mengarahkan kita pada

halaman favorit ini, dan Untuk membatalkan suka pengguna dapat mengklik ikon tong sampah untuk menghapusnya, ini juga berlaku pada pembatalan produk yang sudah dipilih untuk dibeli tadi.



Gambar 11. *Prototype* Halaman *CheckOut*Toko Amira Kosmetik

11. Perngaturan jasa kirim dan pembayaran

Dapat dilihat pada gambar 12 bahwa pada tampilan ini merupakan dialog berbasis pengisisan borang yang mana pembeli mengisikan alamatnya, kemudian penulis juga menggunkan menu radio button untuk memilih pembayaran dan memilih jasa pengiriman barang. Kemudian ada tombol konfirmasi mengonfirmasi untuk atau mengirimkan data alamat, menu pembayaran, dan pemilihan jasa kirim.



Gambar 12. *Prototype* Halaman Pengriman produk Toko Amira Kosmetik

12. Pengisian Alamat

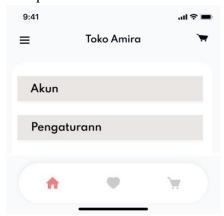
Setelah mengkonfirmasi pengaturan jasa kirim dan pembayan, halaman berikunya akan yang tampil yaitupada Gambar 13 yang merupakan desain prototype pengisian alamat lengkap pembeli, dengan menu yang berupa dialog pengisian borang dan apabila sudah terisi semua maka pengguna melanjutkan transaksi dengan mengklik konfirmasi.



Gambar 13. *Prototype* Halaman Pengaturan alamat aplikasi Toko Amira Kosmetik

13. Halaman Ikon garis tiga

Apabila kita mengklik akin garis tiga maka tampilan yang dihasilkan seperti gambar 14, yaitu tampilannya terdiri dari akun dan pengaturan. Pada akun disini di gunakan untuk melihat akun yang pengguna, dan pengaturan digunakan untuk melihat tentang kami, pusat bantuan, dan tema aplikasi.



Gambar 14. *Prototype* Halaman ikon garis tiga Toko aplikasi Amira Kosmetik

14. Profil

Setelah menge klik akun pada ikon garis tiga maka tampilannya seperti gambar 15, yang isinya data diri pengguna seperti nama, username, jenis klamis, tanggal lahir dan seterusnya.



Gambar 15. *Prototype* Halaman *Akun/Profile* aplikasi Toko Amira Kosmetik

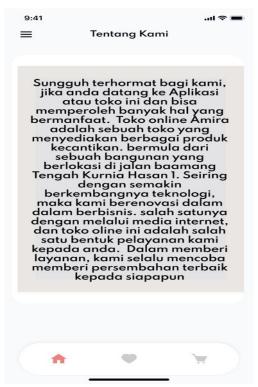
15. Pengaturan

Pada halaman pengaturan terdapat beberapa tulisan yang dapat diklik dan mengarahkan pengguna ke halaman yang berbeda, antara lain yaitu Tentang kami, Bantuan, dan tema yang dapat dirubah dengan tema gelap atau terang



Gambar 16. *Prototype* Halaman Pengaturan aplikasi Toko Amira Kosmetik

16. Halaman Tentang kami



Gambar 17. *Prototype* Halaman Tentang kami aplikasi Toko Amira Kosmetik

Untuk halaman Tentang kami merupakan halaman yang dihasilkan dari mengklik tombol tentang kami pada pengaturan. Prototype ini menampilkan informasi tentang toko amira kosmetik, dan aplikasi web toko tersebut, sebagai informasi untuk para pengguna. Pada tampilan ini juga berisi rasa terima kasih kepada pengguna yang setia dan sudah berkenan dalam penggunaan aplikasi yang disediakan oleh toko amira kosmetik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan hasil pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini berupa desain tampilan berbasis web mobile pada toko amira kosmetik, Desain yang telah dibuat ini digunakan untuk mempermudah bagi para pengguna dalam menggunakan sistem aplikasi Web Mobile yang tentunya userfriendly dan mudah digunakan serta sebagai kemudahan dalam bertransaksi bagi para penggunanya menggunakan dimana hanya dengan handphone penjual dan pembeli sudah dapat melakukan jual beli tanpa harus tatap muka secara langsung.

Saran

Saran yang dapat dipertimbangkan dalam pengembangan pengguna antarmuka lebih lanjut nya sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan peninjauan ulang terhadap sistem di masa yang akan datang. bertujuan untuk melihat perubahan yang mungkin terjadi. Peninjauan tersebut berguna untuk melihat kondisi apakah system berbasis web masih sesuai denga apa yang dibutuhkan toko amira kosmetik perlu dilakukan apakah penambahan atau perubahan terhadap system yang telah ada.

2. Rekomendasikan prototype desain yang telah dikembangkan dapat dilanjutkan dan direalisasikan dalam membangun aplikasi web

DAFTAR PUSTAKA

- Kaffah, S. A., & Anshori, I. F. (2021, July). Analisa Aplikasi Cake Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer Menggunakan Evaluasi Heuristic. Teknik Informatika Kaputama (JTIK), 5, 291-299.
- Fauzia, S., Agustin, F. E., Syaripudin, U., & Ichsani, Y. (2016, October). Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang.Com Dengan Teknik Flat Design Pada Pt. Selaras Utama Internasional. Teknik Informatika, 9, 148-157.
- Irsyad, M., Slamet, C., & Susanto, A. (2012). Perancangan Website Sekolah Pada SubSystem User Interface. Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 1-11.
- Nasution, M. I., & Andriana, S. D. (2016, Maret). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Untuk Tuna Aksara. MATICS*, 8, 11-16.
- Syahputra, A. (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis Desktop Pada Percetakan Ud. Azka Gemilang Menggunakan Metode Prototype. Seminar Nasional Royal (SENAR), 105-110.
- Tamba, A. R. (2019, Maret 30).

 Prototyping Interaksi Manusia

 Komputer(IMK). 2.
- Tresnawati, D., & Maulana, I. (2017).

 Perancangan Dan Pembuatan Game
 Edukasi Pencegahan Nyamuk
 Demam Berdarah Berbasis Android.
 Algoritma a Sekolah Tinggi
 Teknologi Garut, 14, 358-367.