Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (3) 2025, Page: 27909-27917

Gaya Desain Minimalist UI/UX *Website* Senusa Basketball di Tangerang Selatan

Umeir Ilyasa Asshidiq[1], Nuryadi[2]
[1,2] Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat, Indonesia

Corresponding Author: Asshidiq, Umeir Ilyasa, e-mail: ur.asshidiq@student.esaunggul.ac.id

Published: October, 2025

ABSTRACT

Indonesia hosted the 2023 FIBA Basketball World Cup (FBWC), which encourages the development of basketball clubs in the country, including Senusa Basketball Club in South Tangerang. Despite its achievements, the club does not have an effective means of communication, which hinders the dissemination of information and interaction with the community. Therefore, UI/UX design is needed that can increase the effectiveness of information services and strengthen club branding. This research aims to design a UI/UX that reflects the club's visual identity and provides promotional support media. This design is limited to prototyping using Figma without covering technical implementation. This design considers aspects of usability, navigation, visual design, content, compatibility, functionality, accessibility, and interactivity. The results of this design are expected to provide an optimal user experience and become a reference for the development of digital platforms in the field of sports.

Keywords: Basketball club, branding, UI/UX, user experience, visual design

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Banyak klub-klub bola basket di Indonesia yang kini mulai berkembang, terutama dalam sistem manajemen dan strategi *marketing* khususnya dalam *branding* klub atau komunitas yang dibuat dengan baik dan menarik. Maka dari itu perlunya inovasi dalam berbagai aspek, termasuk pengelolaan dan penyampaian informasi untuk mendukung perkembangan olahraga ini. *Senusa Basketball Club* adalah salah satu klub olahraga bola basket di Indonesia yang berbasis di Tangerang Selatan. Klub ini didirikan pada 1 Februari 2016 dan hingga saat ini telah mengelola beberapa tim yang dikelompokkan berdasarkan kategori usia, mulai dari kelompok usia 3 tahun hingga 18 tahun. *Senusa Basketball* telah mencatat berbagai prestasi membanggakan, baik di tingkat daerah, provinsi, maupun nasional. Semua kegiatan latihan dan kompetisi klub ini berpusat di Tangerang Selatan, menjadikannya sebagai salah satu wadah pengembangan bakat dan prestasi olahraga bola basket di wilayah tersebut. Klub bola basket yang berbasis di Tangerang Selatan ini belum memiliki situs *website* resmi mereka yang memberikan akses informasi kepada penggemar atau audiensi. Hal ini menghambat klub dalam menjalin interaksi dengan komunitas, menyebarluaskan informasi terkait kegiatan klub jadwal latihan, dan berita.

UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) merupakan dua aspek penting dalam desain produk digital seperti, aplikasi dan situs web. Meskipun terkait erat, keduanya memiliki perbedaan dalam fokus dan tanggung jawab (Yudhanto, 2024). Secara umum *User Interface* berfokus pada tampilan visual desain, sedangan *User Experience* berfokus pada pengalaman pengguna, dengan kedua aspek ini sebuah desain platform digital dapat dirancang dengan baik secara visual maupun penggunaannya.

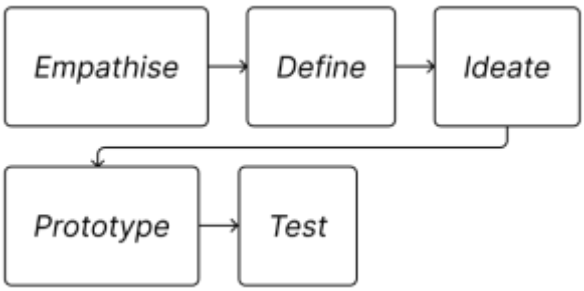
Menurut penelitian oleh Rudjiono & Saputro (2020) Dengan adanya pengembangan *website* yang dilakukan maka jangkauan pasar akan semakin luas serta tidak membutuhkan biaya lebih karena proses pemasaran menggunakan media yang siapa saja bisa mengakses baik di dalam maupun di luar negeri. Dengan adanya desain *user interface/user experience* yang dirancang secara optimal, klub bola basket Senusa dapat memiliki standar yang jelas dalam mengembangkan sebuah platform *website*. Kriteria desain *website* yang baik dapat dilihat dari beberapa hal berupa *usability*, sistem navigasi (struktur), desain visual (*graphic design*), konten, kompabilitas, *loading time*, fungsionalitas, *accesibility*, dan interaktifitas (Ekarini. 2017)

Menurut Yudhanto & Susilo (2024), perkembangan UI/UX berawal dari desain antarmuka sederhana pada masa awal komputer hingga sistem kompleks yang kini berfokus pada personalisasi data dan pengalaman pengguna. Sejarah UI/UX menunjukkan bahwa desain antarmuka selalu berkembang seiring kebutuhan teknologi dan tren visual. UI (*User Interface*) didefinisikan sebagai aspek visual yang memungkinkan interaksi pengguna dengan produk digital, sedangkan UX (*User Experience*) berkaitan dengan keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Secara umum, desain UI berfungsi menciptakan tampilan visual yang konsisten, menarik, dan mudah dipahami. UX berperan memastikan pengalaman pengguna berjalan lancar, menyenangkan, dan efisien. Kombinasi keduanya sangat penting untuk menghasilkan produk digital yang nyaman digunakan dan memiliki daya tarik visual (Ekarini, 2017).

Gaya desain minimalis dalam UI menekankan kesederhanaan dengan mengurangi elemen visual yang tidak penting. Tremosa (2024) dalam *Interaction Design Foundation* menjelaskan bahwa tren minimalis berangkat dari prinsip *less is more*, yaitu semakin sedikit elemen yang digunakan maka semakin besar fokus pengguna terhadap konten inti. Desain minimalis biasanya memanfaatkan tipografi sederhana, warna terbatas, serta *whitespace* yang luas untuk mengurangi gangguan visual dan meningkatkan keterbacaan. Menurut Beaird & George (2016), prinsip utama desain minimalis meliputi: (1) hierarki visual yang jelas, (2) keseimbangan antara ruang kosong dan konten, serta (3) konsistensi penggunaan warna dan tipografi. Pendekatan ini membuat pengguna lebih mudah memahami alur navigasi. Rustan (2008) menambahkan bahwa *layout* sederhana dapat membantu menjaga keteraturan dan kenyamanan baca, terutama pada media digital.

Dalam konteks *website* olahraga, desain minimalis mampu memberikan kesan profesional dan modern tanpa menghilangkan identitas klub. Warna-warna tegas seperti merah, putih, dan hitam dapat digunakan untuk menonjolkan energi dan semangat, sementara struktur *grid* serta tipografi *sans serif* menjaga tampilan tetap bersih dan mudah diakses. Studi oleh Rudjiono & Saputro (2020) menunjukkan bahwa *website* dengan desain sederhana lebih efektif dalam memperluas jangkauan pemasaran karena informasi utama dapat diakses dengan cepat. Selain itu, minimalism relevan dengan kebutuhan pengguna *mobile*. Menurut Nasution & Nusa (2021), desain sederhana mempermudah adaptasi ke layar kecil tanpa mengurangi fungsi. Hal ini menjadikan minimalis tidak hanya sebagai tren estetika, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan usability dan aksesibilitas.

Design Thinking oleh David Kelley & Tim Brown, dari jurnal penulisan oleh Winda Suci Lestari Nasution, & Patriot Nusa (2021). Proses dalam metode *design thinking* merupakan proses berulang dengan beberapa tahapan untuk mengidentifikasi dan memahami pengguna, masalah pengguna dan solusi yang memungkinkan penulis untuk mendefinisikan masalah dari sudut pandang tertentu. Dengan metode *design thinking*, penulis dapat mengeksplorasi berbagai ide secara luas serta menciptakan solusi inovatif melalui proses desain yang lebih terbuka, didukung oleh pembuatan prototipe dan tes. Langkah-langkah proses perancangan desain dengan metode Design Thinking yang dibuat oleh Winda Suci Lestari Nasution, dapat dilihat pada gambar 1, meliputi tahap *Empathise* (Empati), *Define* (Definisi), *Ideate* (Ide), *Prototype* (Prototipe) dan *Test* (Uji coba hasil desain).



Gambar 1. Langkah – Langkah Metode *Design Thingking*
Sumber : Asshidiq (2025)

METODE PENELITIAN

Pada perancangan ini metode pengumpulan data yang diambil adalah menggunakan metode penelitian kualitatif, Menurut Creswell (2008) mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. tujuan metode kualitatif mencari makna pengalaman partisipan, maka arah penelitian harus disesuaikan dengan masukan dari informan Raco, 2010). Melalui metode kualitatif ini, perancangan UI/UX dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna secara lebih personal, memastikan bahwa desain yang dihasilkan akan efektif dan dapat memenuhi harapan klub dan penggunanya. metode kualitatif memiliki beberapa tahap yang biasa diikuti sehingga jalur pemikirannya dapat diikuti. Metode ini terdiri dari empat tahapan yaitu, observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur. Selain metode penelitian, penulis juga menggunakan metode perancangan Design Thinking David Kelley dan Tim Brown. Dengan metode *design thinking*, penulis dapat mengeksplorasi berbagai ide secara luas serta menciptakan solusi inovatif melalui proses desain yang lebih terbuka, didukung oleh pembuatan prototipe dan tes. Langkah-langkah proses perancangan desain dengan metode Design Thinking yang dibuat oleh Winda Suci Lestari Nasution, terdiri dari tahapan:

1. *Empathise*, Tahap awal ini bertujuan untuk memperoleh wawasan mendalam mengenai pengguna, termasuk tantangan serta kebutuhan mereka.
2. *Define*, Dalam metode *design thinking*, tahap ini berfungsi untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang perlu diselesaikan. Hasil dari tahap empati digunakan untuk menganalisis masalah serta mencari kesempatan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, dengan mendefinisikan masalah berdasarkan observasi, dan literasi pengguna.
3. *Ideate*, Tahap ini adalah proses mencari dan mengembangkan ide dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Dari sini, akan dihasilkan kumpulan ide yang bisa digunakan.
4. *Prototype*, Pada Tahapan ini, realisasi dari ide-ide yang sudah digambarkan atau dibuat akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu dibuat menjadi prototipe
5. *Test*, Prototipe yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya akan di *experiment* atau diuji coba oleh pengguna, dari hasil *user experience* dalam penggunaan *prototype*, maka kesan dan pesan akan diberikan oleh pengguna guna untuk perbaikan dan meningkatkan kualitas desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Senusa Didirikan pada 1 Februari 2016, nama Senusa berasal dari Satu Nusantara atau Se-Nusantara, klub bola basket ini dinamakan seperti itu untuk membawa nilai-nilai nasionalis, dengan harapan klub bola basket ini dapat bermanfaat untuk Indonesia, dan juga dimana manfaatnya dicondongkan untuk generasi muda. Berbentuk ke pelatihan bola basket dari kelompok umur 3 tahun-18 tahun, dan berlokasi di Tangerang Selatan.

Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengguna utama *website* Senusa Basketball meliputi anggota klub, orang tua, dan calon pemain baru. Anggota klub membutuhkan informasi yang terstruktur mengenai jadwal latihan, berita terbaru, serta profil tim. Orang tua membutuhkan akses mudah terhadap jadwal, lokasi, serta pencapaian anak mereka dalam kegiatan klub. Sementara itu, calon pemain dan masyarakat umum membutuhkan informasi yang jelas mengenai proses pendaftaran, visi misi klub, serta prestasi yang sudah dicapai Senusa.

Konsep Desain Minimalis

Website dirancang dengan pendekatan desain minimalis yang menekankan kesederhanaan, keterbacaan, dan konsistensi visual. Elemen utama yang diterapkan antara lain pemilihan warna tegas sesuai identitas klub (merah, putih, hitam), tipografi modern yang mudah dibaca, penggunaan fotografi sebagai elemen visual utama, serta tata letak berbasis *grid* dan *whitespace* yang memadai untuk menjaga fokus pengguna pada konten.



Gambar 2. Desain Minimalis
Sumber: *Interaction Design Foundation*, 21 Maret 2025

Dengan menggunakan gaya desain ini, perancangan UI/UX Klub Senusa *Basketball* diharapkan mampu menghadirkan tampilan yang modern, tegas, dan fungsional. Pendekatan minimalis memastikan desain tetap bersih dan mudah digunakan, lalu juga menggunakan *bold typography* memberikan identitas visual yang kuat dan berkarakter, mencerminkan semangat olahraga yang dinamis dan kompetitif.

1. Warna

   Warna utama yang digunakan dalam perancangan UI/UX ini, yaitu merah (B90A0A), merah (#CF0909), putih (#F8F8F8), dan hitam (#121212). Pemilihan warna ini tidak hanya didasarkan pada aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan makna psikologis serta kesesuaiannya dengan identitas klub bola basket Senusa. Warna merah merepresentasikan warna Senusa Basketball, Warna putih memberikan kesan bersih dan modern, memastikan keseimbangan dalam tampilan desain, dan warna hitam menghadirkan elemen ketegasan dan profesionalisme, yang semakin memperkuat identitas visual dari desain UI/UX ini.

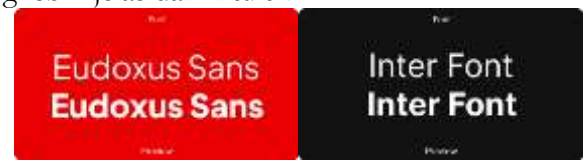


Gambar 3. Warna Utama
Sumber: Asshidiq (2025)

2. Tipografi

   Dalam perancangan ini, tipografi dipilih dengan mempertimbangkan keterbacaan, karakter visual, serta kesesuaian dengan konsep *Sporty Minimalist Design*. Menggabungkan elemen *Minimalis Design* dan *Neubrutalism*, desain ini menggunakan *bold typography* sebagai elemen utama untuk menciptakan kesan tegas, dinamis, dan berani, sesuai dengan semangat kompetitif Klub Senusa. *Font* utama yang digunakan adalah *Eudoxus Sans* (Senusa Basketball), yang memiliki bentuk huruf tegas dan modern untuk memperkuat identitas visual. Font ini digunakan pada judul dan elemen-elemen penting guna memberikan fokus utama pada informasi yang disampaikan. Sementara itu, *font* pendukung seperti *Inter* (Senusa Basketball) dipilih untuk teks isi agar tetap nyaman dibaca dan memberikan keseimbangan visual pada keseluruhan desain. Penggunaan *bold typography* tidak

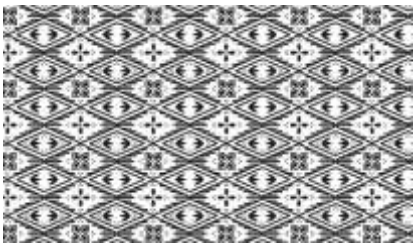
hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai elemen visual yang memperkuat hierarki desain. Kombinasi ukuran huruf, ketebalan, serta kontras warna diterapkan untuk mengarahkan perhatian pengguna pada elemen-elemen penting dalam UI, memastikan pengalaman pengguna yang lebih jelas dan intuitif.



Gambar 4. *Eudoxus Sans Font* dan *Inter Font*
Sumber: Asshidiq (2025)

3. Elemen Desain

Dalam perancangan UI/UX klub Senusa Basketball, fotografi memainkan peran sentral dalam membangun identitas visual dan pengalaman pengguna. Penggunaan gambar berkualitas tinggi dari momen pertandingan, latihan, serta potret pemain dan pelatih akan memberikan kesan yang lebih dinamis, profesional, dan autentik. Elemen fotografi ini tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mampu menyampaikan semangat dan karakter klub secara visual. Selain fotografi, tipografi dan warna *gradient* juga menjadi elemen penting dalam desain ini. Tipografi digunakan dengan kontras yang baik antara *heading* dan teks isi agar tetap mudah dibaca, sementara itu warna *gradient* dipilih untuk menciptakan tampilan yang lebih energik dan modern. Sebagai bentuk pendekatan budaya lokal, penulis juga mengintegrasikan motif batik Banten, khususnya Sabakingking, ke dalam desain sebagai *background pattern*. Motif ini tidak hanya memperkaya estetika visual tetapi juga menjadi simbol identitas kultural, mencerminkan nilai-nilai lokal dari Tangerang Selatan yang merupakan tempat asal klub Senusa. Penggunaan elemen ini memperkuat narasi visual yang membedakan desain UI/UX Senusa dari klub lain, serta memberikan rasa memiliki bagi komunitas lokal terhadap platform digital ini.



Gambar 5. Sabakingking Banten *Pattern*
Gambar 5. Asshidiq (2025)

Struktur dan Navigasi

1. *Sitemap*

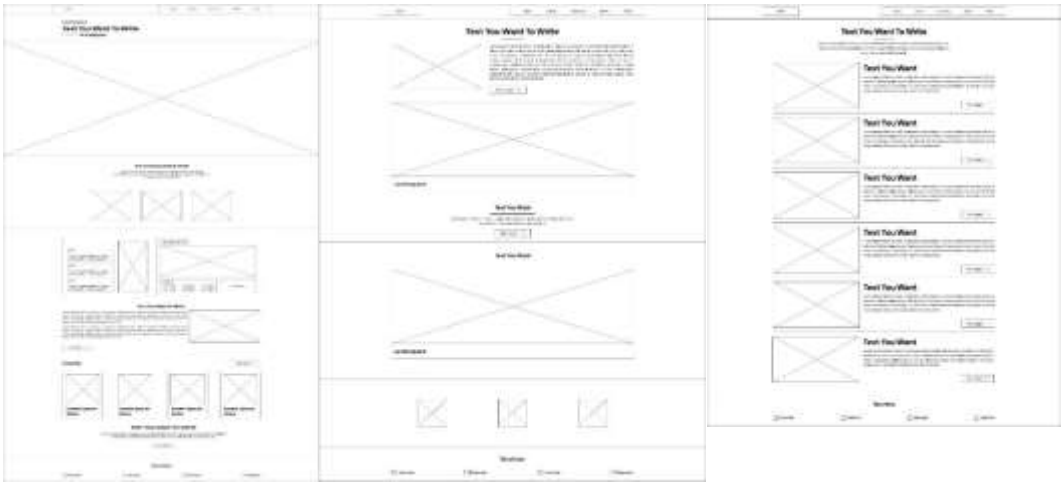
Sitemap merupakan diagram hierarkis yang menggambarkan struktur informasi serta keterkaitan antara halaman dalam sebuah situs web atau aplikasi. Pembuatan *Sitemap* dilakukan pada tahap definisi, yaitu saat memahami kebutuhan pengguna, dan biasanya dibuat setelah menyusun *user personal*. *Sitemap* memiliki beberapa kegunaan diantara-Nya adalah sebagai struktur navigasi, membantu dalam mengidentifikasi dimana konten/informasi diletakkan, menentukan pengelompokan informasi dari suatu desain *web/app*, dan juga menunjukkan hubungan setiap laman yang ada pada desain UI/UX (Amini 2021).



Gambar 6. *Sitemap*
Sumber: Asshidiq (2025)

2. *Wireframe*

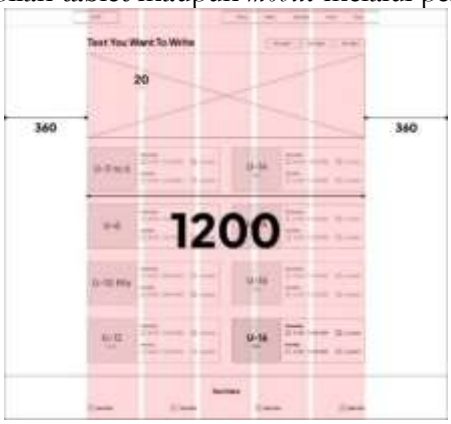
Penggambaran visual sederhana dari antarmuka pengguna yang menampilkan tata letak elemen-elemen utama tanpa menunjukkan detail desain atau elemen grafis, bertujuan untuk mempermudah perancangan tata letak serta menyusun struktur antarmuka pengguna secara lebih terorganisir yang mana juga memungkinkan untuk tetap fokus pada kerapian tata letak sebelum memasukkan elemen-elemen grafis (Yudhanto 2024). Berikut beberapa *wireframe* yang telah di desain.



Gambar 7. *Wireframe*
Sumber: Asshidiq (2025)

Layout* dan *Grid

Desain *website* Senusa Basketball menggunakan sistem *grid* 12 kolom dengan lebar konten utama sebesar 1200px. Pendekatan ini dipilih karena merupakan standar umum dalam perancangan *layout* modern yang memberikan fleksibilitas tinggi, baik untuk penyusunan konten secara simetris maupun responsif. Lebar 1200px diposisikan di tengah layar agar konten tetap seimbang secara visual dan nyaman dibaca. Menurut *Onero Solutione* (2024), lebar 960px sebelumnya banyak digunakan karena sesuai dengan resolusi layar desktop pada masanya. Namun, dengan berkembangnya teknologi perangkat, ukuran yang lebih besar seperti 1140px hingga 1200px kini lebih disukai untuk memaksimalkan ruang yang tersedia. Dengan tetap memperhatikan keseimbangan visual serta prinsip *white space*, desain ini mampu menjaga keterbacaan pada layar besar sekaligus mudah diadaptasi ke tampilan tablet maupun *mobile* melalui penyesuaian kolom.



Gambar 8. *Layout* dan *Grid*
Sumber: Asshidiq (2025)

Prototipe Desain UI/UX

Pada hasil desain UI/UX Senusa ini, terdapat dua elemen desain utama yang secara konsisten hadir di setiap laman, yaitu *Navigation Bar* dan *Footer* (Kontak). Kedua elemen ini berfungsi sebagai komponen navigasi dan informasi yang esensial, memperkuat struktur dan kemudahan akses pengguna di seluruh halaman. *Navigation Bar* memudahkan pengguna untuk menjelajahi setiap bagian situs, sedangkan *Footer* menyediakan informasi kontak yang lengkap dan langsung, menjadikannya pusat interaksi dan konektivitas antara klub dan pengunjung website.



Gambar 9. Desain Beranda, Tentang dan Sejarah
Sumber: Assidiq (2025)

Kelebihan dan Tantangan Desain Minimalis

Penerapan gaya minimalis pada *website* ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu fokus yang lebih jelas pada informasi inti, tampilan yang profesional, performa *website* yang lebih ringan, serta kemudahan akses baik melalui perangkat desktop maupun *mobile*. Tantangan utama dalam perancangan adalah menjaga identitas klub agar tetap kuat meskipun desain dibuat sederhana. Hal

ini diatasi dengan tetap menonjolkan warna khas klub, fotografi eksklusif dari kegiatan Senusa, serta tipografi yang memberikan kesan *sporty* dan energik.

KESIMPULAN

Perancangan UI/UX untuk Klub Bola Basket Senusa di Tangerang Selatan berhasil menjawab kebutuhan akan platform digital yang representatif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Melalui pendekatan *user-centered design* dan metode *Design Thinking*, desain ini mampu merumuskan solusi visual yang komunikatif, fungsional, dan mudah digunakan, sesuai dengan karakter serta kebutuhan target pengguna seperti anggota klub, orang tua, calon peserta baru, dan komunitas basket. *Website* dirancang dengan fokus pada penyampaian informasi yang terstruktur dan konsisten, mencakup profil klub, jadwal latihan, galeri kegiatan, hingga berita terkini. Desain visual mengadopsi tema *sporty* minimalis dengan sentuhan *bold typography* dan warna-warna utama merah, putih, dan hitam, menciptakan kesan profesional, energik, serta merepresentasikan identitas nasional dan nilai-nilai klub. Elemen lokal seperti motif batik Sabakingking turut memperkuat kesan budaya dan kedekatan dengan komunitas Tangerang Selatan. Secara keseluruhan, desain UI/UX ini berhasil menggabungkan estetika visual dengan kebutuhan fungsional. Hasil prototipe dapat menjadi acuan penting bagi klub dalam proses pengembangan *website* ke tahap implementasi teknis, sekaligus membuka peluang perluasan *branding* dan interaksi digital. Dengan kehadiran platform ini, Senusa diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dan memperkuat citra sebagai klub olahraga yang adaptif dan profesional di era digital.

REFERENSI

Alwan, R. R., Saeppani, A., & Sofiyan, Y. (2024). *User Interface Design Of Soil Fertility Measuring Application Perancangan Desain User Interface Aplikasi Pengukur*. *1*(2), 107–113.

Beaird, J., & George, J. (2014). *The Principles of Beautiful Web Design*.

Ben. (2023). *Menpora Dito Harap Piala Dunia Basket FIBA 2023 Jadi Momentum Basket Indonesia Menuju Pentas Dunia*. Kemenpora. https://www.kemenpora.go.id/detail/3592/menpora-dito-harap-piala-dunia-basket-fiba-2023-jadi-momentum-basket-indonesia-menuju-pentas-dunia

D'Royan. (2023). *7 Dampak Buruk Suatu Bisnis Tidak Memiliki Website*. D'royan Digital Marketing Indonesia. https://digitalmarketingindonesia.com/2023/08/7-dampak-buruk-suatu-bisnis-tidak-memiliki-website/

Daniel Rudjiono, & Heru Saputro. (2021). Pengembangan Desain *Website* Sebagai Media Informas Dan Promosi (Studi Kasus: PT.Nada Surya Tunggal Kecamatan Pringapus). *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, *13*(2), 56–66. https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.300

Raco, J.R. , M.E., M. S. (2010). METODE Penelltlan Kualltatlf: Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulannya. *PT Grasindo*, 146.

Ekarini, F. (2017). Analisis Desain *Website* Bni, Bukopin, J.Co Donuts Dan Mcdonals Menurut Buku "the Principles of Beautiful Web Design." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *2*(1), 8–20. https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.14489

Jakti, R. A. D. R. I. K., & Purbasari, M. (2011). Teori yang Memperkuat Kebutuhan Penamaan Warna untuk Buku Khazana Warna. *Humaniora*, *2*(2), 1474. https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3217

Kowalski, J. B. (2021). *Website Design 101: Essential Terms*. Medium. https://medium.com/tylerdi/website-design-101-essential-terms-64bc4a52847f

Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, *2*(2), 1084. https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158

Munib, A., & Wulandari, F. (2021). Studi Literatur: Efektivitas Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *7*(1), 160–172. https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16154

Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, *1*(1), 18–27. https://doi.org/10.35877/jetech532

Rafli, M. (2024). *Microinteraction : Sentuhan kecil pada User Interface yang dapat meningkatkan Pengalaman Pengguna*. Binus University, School of Information Systems. https://sis.binus.ac.id/2024/10/21/microinteraction-sentuhan-kecil-pada-user-interface-yang-dapat-meningkatkan-pengalaman-pengguna/

Ramziya, M. (2023). *Understanding The Anatomy of a Website*. Wowmakers. https://www.wowmakers.com/blog/anatomy-of-a-website/

Setiawan, A. (2023). *Indonesia Jadi Tuan Rumah Kejuaraan Dunia Bola Basket FIBA 2023*. Portal Informasi Indonesia. https://indonesia.go.id/kategori/editorial/7377/indonesia-jadi-tuan-rumah-kejuaraan-dunia-bola-basket-fiba-2023?lang=1

Sikder, R. (2021). *Font Sizes*. Medium. https://medium.com/@unimakeit/font-sizes-7d221530251f

Tria, N. A. A., Hadziq, F., & Rizky, J. A. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Mobile App MyITS Alumni pada Platform Android dan Ios Melalui Pendekatan User-Centered Design. *Jurnal Teknik Its*, *10*(2), 2301–9271.

Yudhanto, Y., & Susilo, S. A. (2024). *Panduan Aplikasi Digital UI/UX*.