

# Analisis Perbandingan *User Interface (UI)* pada Aplikasi Traveloka dan Tiket.com berdasarkan Prinsip *Gestalt*

Mohamad Zhofran Ardyan<sup>1</sup>, Isnawati Muslihah<sup>3</sup>, Anung Rachman<sup>3</sup>  
Institut Seni Indonesia Surakarta<sup>123</sup>

## Abstract

*UI design development in the context of online travel agency need to implement visual principals. This study aims to analyze the comparative application of seven Gestalt principles on the user interfaces of Traveloka and Tiket.com applications. The methodology involves qualitative descriptive and quantitative data, which is then analyzed using the Mann-Whitney U statistical test. The principles examined include Proximity, Similarity, Focal Point, Closure, Continuity, Figure/Ground, and Common Region. The test results demonstrate no significant difference between the two applications, with significance values for all principles exceeding 0.05. These findings indicate that despite minor variations in visual consistency such as color and layout, both Traveloka and Tiket.com possess balanced effectiveness in implementing design principles. Both applications have proven successful in creating clear visual hierarchies and intuitive navigation to facilitate an efficient user experience.*

**Keyword:** *user interface, online travel agency, gestalt principals, traveloka, tiket.com*

## Abstrak

Pengembangan desain UI pada aplikasi *online travel agency* perlu memperhatikan prinsip visual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan penerapan tujuh prinsip Gestalt pada UI aplikasi Traveloka dan Tiket.com. Metodologi yang digunakan melibatkan data kualitatif deskriptif dan data kuantitatif yang dianalisis menggunakan uji statistik *Mann-Whitney U*. Prinsip yang dikaji meliputi *Proximity*, *Similarity*, *Focal Point*, *Closure*, *Continuity*, *Figure-Ground*, dan *Common Region*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua aplikasi, dengan nilai signifikansi pada seluruh prinsip berada di atas 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun terdapat variasi minor dalam konsistensi visual seperti warna dan tata letak, Traveloka dan Tiket.com memiliki tingkat efektivitas yang seimbang dalam menerapkan prinsip desain. Kedua aplikasi terbukti berhasil menciptakan hierarki visual yang jelas dan navigasi yang intuitif untuk memfasilitasi pengalaman pengguna yang efisien.

**Kata Kunci:** *user interface, online travel agency, prinip gestalt, traveloka, tiket.com*

Corresponding author.

Alamat E-mail:

[isnawati.muslihah@isi-ska.ac.id](mailto:isnawati.muslihah@isi-ska.ac.id)

*This is an open-access article under the CC-BY-SA license*



[10.33153/citrawira.v6i2.6108](https://doi.org/10.33153/citrawira.v6i2.6108)



<http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/citrawira>



[citrawira@isi-ska.ac.id](mailto:citrawira@isi-ska.ac.id)

## PENDAHULUAN

Sektor pariwisata Indonesia mengalami kenaikan signifikan melalui pemesan *online* (Erlina, 2023). Hal ini disebabkan karena melimpahnya informasi dan kemudahan akses di era digital (Murfianti, 2020) karena keberagaman kebutuhan sehari-hari (Kristiana Dewi, 2021). Kemudahan dan kebutuhan inilah yang membuat aplikasi pemesan *online* Traveloka dan Tiket.com mendominasi pasar dengan pangsa pasar 72%. Nilai pangsa pasar *online booking* mencapai 99 triliun rupiah pada 2017 dan diproyeksikan mencapai Rp202 triliun pada 2027, dengan pertumbuhan tahunan 7%. Selaras dengan potensi bisnis ini, aspek produk dari Traveloka dan Tiket.com juga perlu digarap dengan baik agar pengguna dapat dengan mudah melakukan *online booking*. Pada kondisi ini, *user interface* (UI) dalam aplikasi Traveloka dan Tiket.com perlu memberikan pengalaman yang nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna.

Studi tentang UI dari platform digital mengarah pada aspek-aspek *user flow*, struktur informasi, hingga pengalaman pengguna (Muslihah dkk., 2025). Studi tentang UI platform *marketplace* di Indonesia berfokus pada *user flow* dan tampilan visual untuk beberapa halaman (Arifin dkk., 2021). Sementara itu, studi tentang UI pada aplikasi transportasi *online* di Indonesia berfokus pada persepsi pengguna untuk menentukan kemudahan penggunaannya (Sabukunze & Arakaza, 2021). Untuk meningkatkan kualitas desain UI, evaluasi dapat dilakukan dengan menguji aspek *usability*-nya (Fachri Munandar & Harry Budi Santoso, 2025). Berdasarkan studi yang ada, bagaimana UI yang dapat menghasilkan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna belum teridentifikasi, khususnya dari aspek prinsip visual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah penerapan prinsip visual yang mampu memberikan pengalaman kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna. Penerapan prinsip visual tersebut diidentifikasi dengan membandingkan UI dari kedua aplikasi *online booking* terbesar di Indonesia, Traveloka (Ver. 3.92.0) dan Tiket.com (Ver. 4.71.1). UI dari kedua aplikasi ini dapat memberikan gambaran penggunaan prinsip visual, khususnya dalam platform *online booking*. Penelitian ini dilakukan dengan mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif pada September 2023 s.d. Desember 2023. Pertama, UI kedua aplikasi dideskripsikan berdasarkan elemen-elemen visual yang digunakan. Kedua, UI kedua aplikasi dikomparasikan penerapan elemen-elemen visualnya. Selanjutnya, penggunaan dan perbandingan elemen visual diinterpretasikan berdasarkan penerapan prinsip visual.

Penelitian ini berangkat dari argumen bahwa aplikasi Traveloka dan Tiket.com menerapkan prinsip visual *gestalt* sehingga meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna.

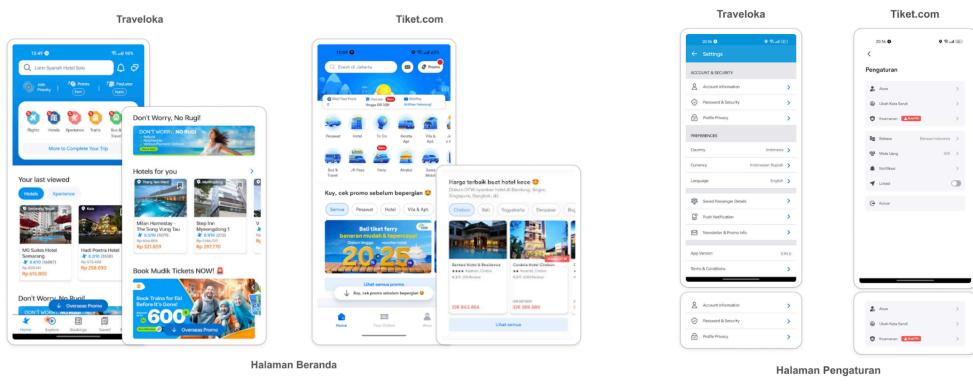
Prinsip visual *gestalt* berkaitan dengan aktivitas manusia dalam mempersepsi informasi visual (Johnson, 2021). Penerapan prinsip visual *gestalt* ini dapat membentuk kesatuan visual yang mudah dimengerti sehingga pengguna dapat mencapai tujuannya (Wiyaringtyas & Damajanti, 2022). Prinsip visual *gestalt* juga dapat secara signifikan meningkatkan kepuasan pengguna, terutama jika diterapkan dalam *high-fidelity prototype* (Ripalda dkk., 2020). Oleh karena itu, penelitian ini dapat menegaskan bahwa penerapan prinsip visual merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam praktik perancangan desain UI.

## PEMBAHASAN

### **Penerapan Prinsip Visual Gestalt pada Aplikasi Traveloka dan Tiket.com.**

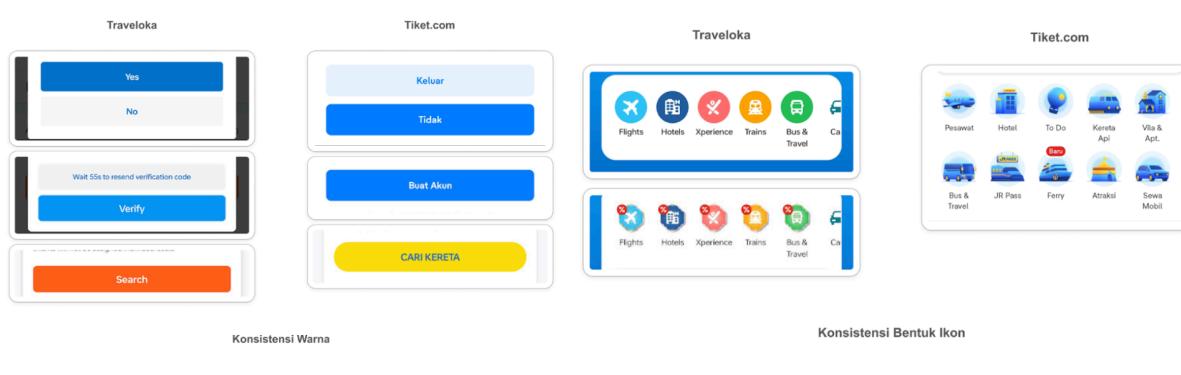
Penerapan prinsip visual *gestalt* pada aplikasi Traveloka dan Tiket.com meliputi tujuh prinsip. Ketujuh prinsip tersebut adalah *proximity*, *similarity*, *closure*, *continuity*, *figure-ground*, *enclosure*, dan *common region*. Selain itu, pada analisis data juga menemukan adanya konsistensi visual yang mendukung prinsip *similarity*. Seluruh prinsip yang teridentifikasi ini berdasarkan beberapa halaman aplikasi Traveloka dan Tiket.com seperti halaman beranda, produk, *pop up*, promo, hingga pemesanan.

Prinsip *Proximity* digunakan oleh kedua aplikasi untuk menciptakan struktur visual yang jelas pada halaman beranda dan pengaturan. Pada Traveloka, prinsip ini diterapkan untuk memisahkan segmen yang tersedia, sedangkan Tiket.com menggunakan garis dengan warna latar belakang untuk memberikan ilusi bahwa elemen dikelilingi oleh wadah visual. Penerapan sederhana di Traveloka dinilai sudah cukup untuk menciptakan hierarki visual yang efektif (Liang, 2018). Dalam menu pengaturan, Traveloka mengelompokkan informasi akun dan keamanan menggunakan garis, namun pengguna tetap dapat mengenali pengelompokan tersebut meskipun garis dihilangkan. Berbeda dengan Traveloka, Tiket.com menerapkan prinsip kedekatan dengan memberikan jarak yang cukup antar elemen tanpa garis pemisah, sehingga desain terlihat lebih bersih, sederhana, dan tetap efektif dalam mengkategorikan elemen. Penerapan prinsip *proximity* aplikasi Traveloka dan Tiket.com ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Halaman Beranda (a) dan pengaturan (b) aplikasi Traveloka dan Tiket.com  
(Sumber: Aplikasi Traveloka & Tiket.com)

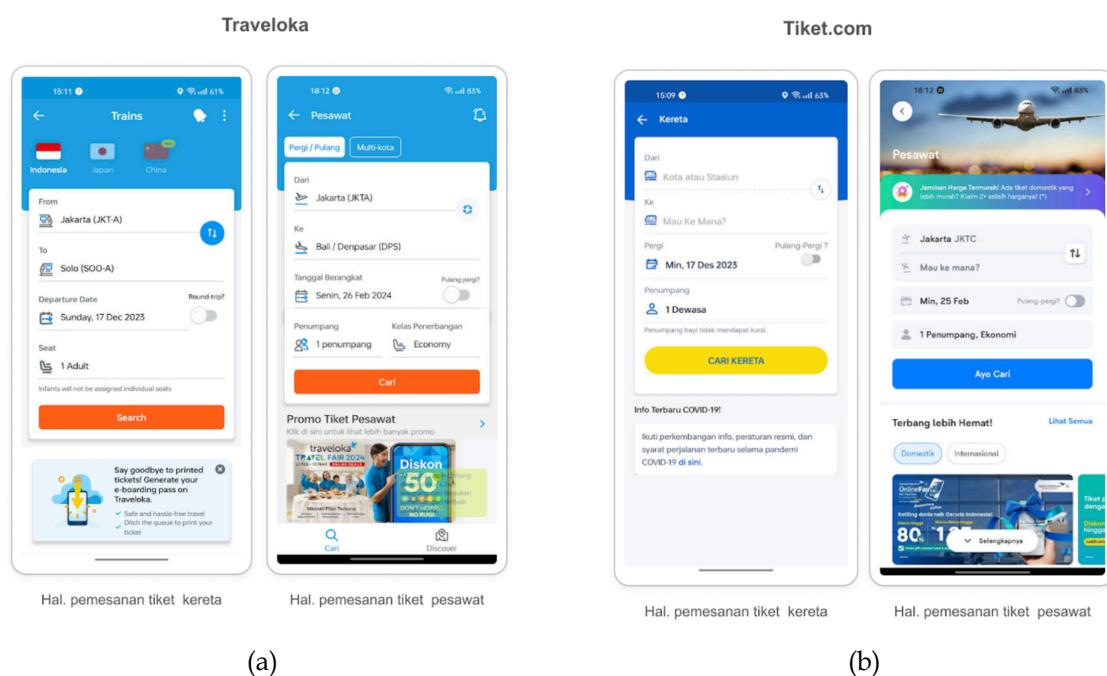
Penerapan prinsip *Similarity* terlihat mencolok pada penggunaan warna dan desain ikon di kedua aplikasi. Traveloka menampilkan variasi warna pada tombolnya, menggunakan biru sebagai warna utama dan jingga sebagai aksen untuk tombol pencarian, serta membedakan ikon melalui warna dan bentuk yang beragam. Pendekatan variatif ini membantu menarik perhatian dan mempermudah pembedaan fungsi. Sebaliknya, Tiket.com memiliki konsistensi warna yang tinggi dengan dominasi biru dan kuning, serta menggunakan kombinasi warna yang serupa untuk setiap ikon. Namun, kesamaan warna ikon yang berlebihan pada Tiket.com ini dinilai dapat mengganggu aksesibilitas karena ikon terlihat mirip satu sama lain, memaksa pengguna menghabiskan waktu ekstra untuk mengenali menu yang diinginkan (Ma dkk., 2024). Penerapan prinsip *similarity* aplikasi Traveloka dan Tiket.com ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Penggunaan warna (a) dan bentuk ikon (b) aplikasi Traveloka dan Tiket.com  
(Sumber: Aplikasi Traveloka & Tiket.com)

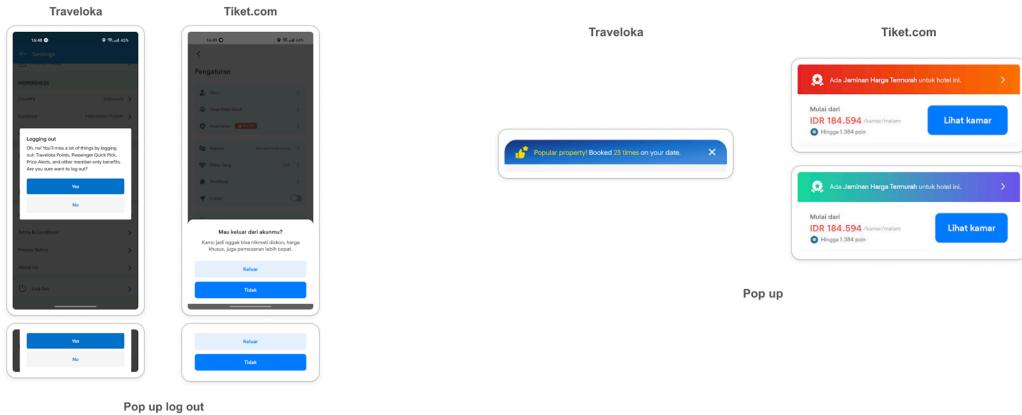
Aspek konsistensi tata letak yang mendukung prinsip kesamaan visual, menunjukkan perbedaan kualitas antara kedua aplikasi. Traveloka mempertahankan tata letak dan elemen

yang konsisten antara menu pemesanan kereta dan pesawat, yang sangat penting membantu pengguna memahami hierarki informasi dan pola antarmuka. Sementara itu, Tiket.com menunjukkan inkonsistensi tata letak pada kedua menu tersebut. Namun, Tiket.com mendapatkan nilai lebih dalam hal konsistensi visual pada elemen desain lainnya, seperti jarak horizontal yang menciptakan tampilan yang lebih terstruktur dan profesional. Konsistensi visual yang baik pada elemen antarmuka pengguna ini membuat aplikasi terlihat lebih teratur, yang pada akhirnya meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pengguna saat mengoperasikan aplikasi (Li dkk., 2022). Penerapan prinsip konsistensi aplikasi Traveloka dan Tiket.com ditunjukkan pada Gambar 3.



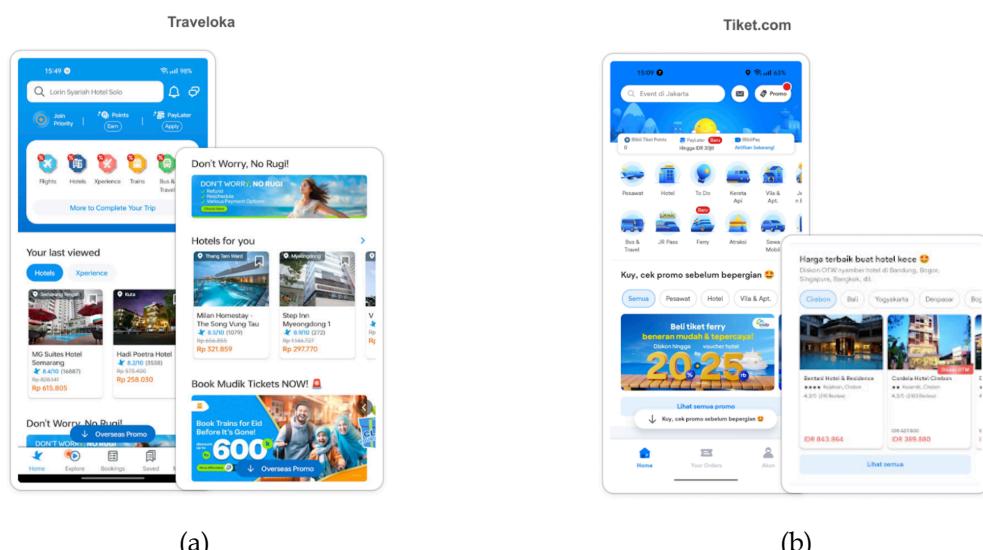
Gambar 3. Konsistensi tata letak (a) dan ukuran (b) aplikasi Traveloka dan Tiket.com  
(Sumber: Aplikasi Traveloka & Tiket.com)

Prinsip *Focal Point* diterapkan untuk mengarahkan perhatian pengguna, namun dengan pendekatan filosofi yang berbeda. Traveloka menggunakan prinsip ini untuk memberikan penekanan pada kebebasan pengguna dalam memilih opsi, sedangkan Tiket.com untuk mengarahkan pengguna memilih opsi yang sudah ditentukan, seperti terlihat pada desain *pop-up* logout. Dalam konteks pemesanan hotel, kedua aplikasi menonjolkan rekomendasi atau popularitas properti. Traveloka menggunakan teks *pop-up* kecil dengan latar mencolok di bagian bawah, sementara Tiket.com menggunakan elemen berwarna untuk merekomendasikan tempat. Meskipun bertujuan menarik perhatian, penggunaan warna berbeda-beda elemen rekomendasi pada Tiket.com dinilai dapat mempengaruhi tingkat konsistensi visual aplikasi tersebut secara keseluruhan (Seifi & Moshayeri, 2024). Penerapan prinsip *focal point* aplikasi Traveloka dan Tiket.com ditunjukkan pada Gambar 4.



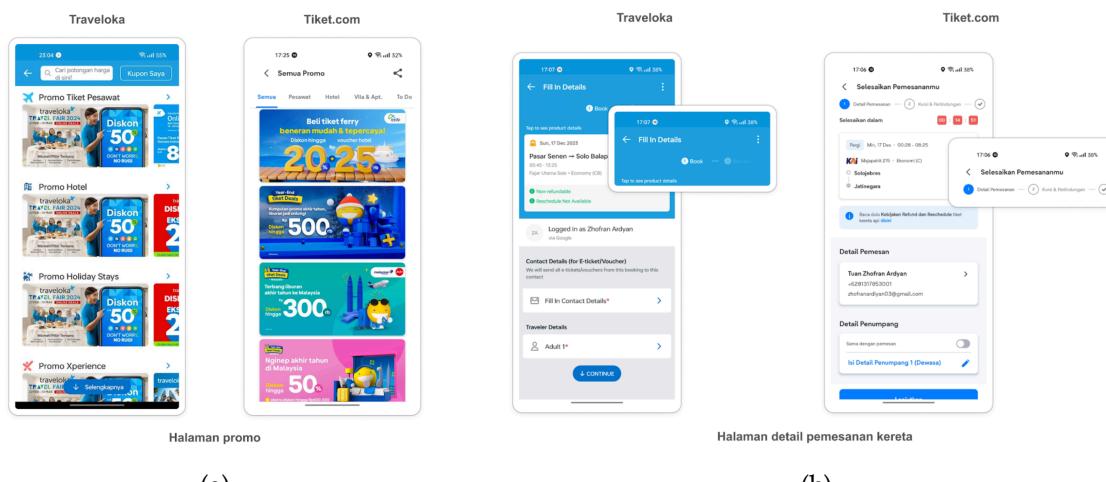
Gambar 4. Elemen *pop up* aplikasi Traveloka dan Tiket.com  
(Sumber: Aplikasi Traveloka & Tiket.com)

Pada prinsip *Closure*, kedua aplikasi berusaha mengkomunikasikan kelengkapan bentuk visual, namun terdapat perbedaan eksekusi. Tiket.com unggul dengan penerapan jarak horizontal yang konsisten secara visual, sedangkan Traveloka memiliki *banner* yang tidak simetris dan jarak horizontal yang kurang konsisten, meskipun hal itu bertujuan memberi sinyal untuk menggeser layar. Terlepas dari perbedaan tersebut, kedua aplikasi berhasil memanfaatkan prinsip ini dengan baik pada fitur *tab bar* di halaman detail hotel. Pengelompokan kategori terkait seperti fasilitas, lokasi, dan deskripsi dalam tab bar membantu navigasi pengguna menjadi lebih cepat dan terorganisir. Hal ini mencegah kebingungan saat pengguna mengakses halaman yang memuat banyak segmentasi informasi secara sekaligus (Nilsson, 2009). Penerapan prinsip *closure* aplikasi Traveloka dan Tiket.com ditunjukkan pada Gambar 5.



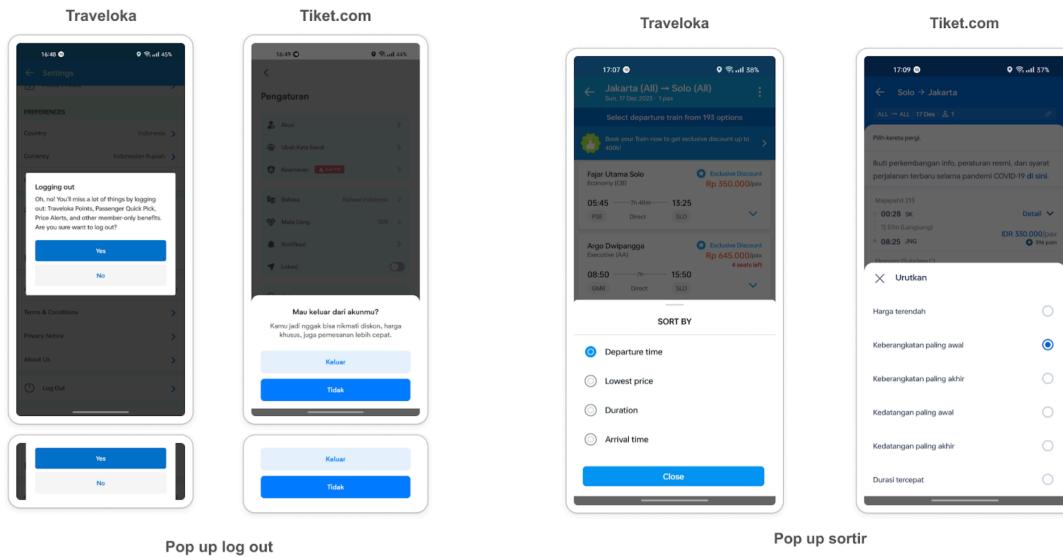
Gambar 5. Halaman beranda (a) dan detail produk (b) aplikasi Traveloka dan Tiket.com  
(Sumber: Aplikasi Traveloka & Tiket.com)

Prinsip *Continuity* diterapkan untuk memastikan alur navigasi yang lancar tanpa membebani pengguna. Tiket.com menggunakan *tab bar* untuk mengorganisir promo secara vertikal, memungkinkan pengguna menggulir tanpa gangguan dan mencegah kelelahan visual. Sebaliknya, Traveloka menggabungkan *scrolling* vertikal dan horizontal yang dinilai kurang efektif karena dapat memunculkan promosi yang sama berulang kali dan memicu kelelahan. Dalam proses pemesanan tiket kereta, kedua aplikasi menggunakan *stepper* untuk memecah tahapan pengisian formulir. Tiket.com memberikan kejelasan informasi yang lebih baik melalui *ux writing* (Tymoshchuk dkk., 2021) dan perataan elemen ke kanan, berbeda dengan Traveloka yang menempatkan elemen di tengah dengan efek bayangan yang kurang tegas dalam memandu langkah selanjutnya. Penerapan prinsip *closure* aplikasi Traveloka dan Tiket.com ditunjukkan pada Gambar 6.

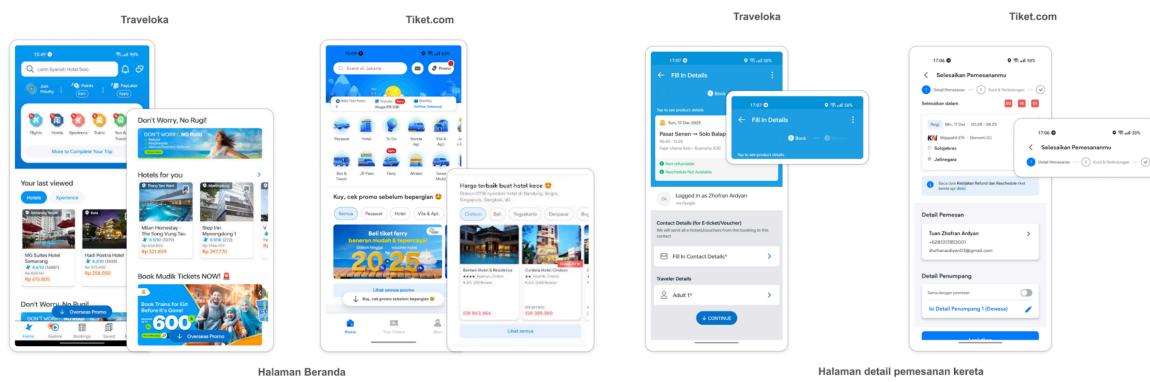


Gambar 6. Halaman promo (a) dan pemesanan tiket kereta api (b) aplikasi Traveloka dan Tiket.com  
(Sumber: Aplikasi Traveloka & Tiket.com)

Prinsip *Figure-Ground* dan *Common Region* digunakan untuk menonjolkan objek utama dan mengelompokkan area informasi (Yalcinkaya & Singh, 2019). Tiket.com lebih konsisten menerapkan *pop-up* di bagian bawah layar untuk kemudahan jangkauan, serta menggunakan latar belakang gelap agar informasi utama terlihat menonjol. Terkait *Common Region*, Traveloka cenderung menggunakan *container* persegi yang terlihat jelas pada menu beranda, yang sebenarnya bisa digantikan oleh hierarki visual saja agar tidak terlalu ramai. Tiket.com lebih efisien menggunakan prinsip ini pada menu dompet digital untuk menonjolkan informasi saldo. Namun, keduanya sukses menerapkan prinsip *Common Region* pada formulir pemesanan dan ulasan tamu untuk meningkatkan keteraturan dan kejelasan informasi bagi pengguna. Penerapan prinsip *figure-ground* dan *common region* aplikasi Traveloka dan Tiket.com ditunjukkan pada Gambar 7 dan 8.



Gambar 7. Halaman *pop up* aplikasi Traveloka dan Tiket.com  
(Sumber: Aplikasi Traveloka & Tiket.com)



Gambar 8. Halaman beranda (a) dan pemesanan tiket kereta api (b) aplikasi Traveloka dan Tiket.com  
(Sumber: Aplikasi Traveloka & Tiket.com)

### Komparasi Penerapan Prinsip Visual Gestalt Aplikasi Traveloka dan Tiket.com

Penelitian ini mengkaji perbandingan antarmuka Traveloka dan Tiket.com dengan mengonversi penilaian kualitatif dari tujuh prinsip Gestalt menjadi data kuantitatif untuk dianalisis menggunakan uji *Mann-Whitney U*. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05 untuk semua prinsip, yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan dalam efektivitas desain antara kedua aplikasi tersebut. Secara spesifik pada penerapan prinsip *Proximity*, kedua aplikasi berhasil menampilkan promosi dan fitur penting dalam kelompok yang jelas di halaman beranda serta pengaturan. Pendekatan pengelompokan ini sukses menciptakan hierarki visual yang membantu pengguna membandingkan aspek penting seperti harga dan fasilitas tanpa gangguan visual yang berarti.

Tabel 1. Rangkuman Kualitatif Analisis Perbandingan Elemen

Prinsip <i>Gestalt</i>	Jml. <i>Sampling</i> (Pasang)	Halaman/Elemen <i>user interface</i>	TR	TK	Deskripsi
<i>Proximity</i>	3	Beranda	3	3	
		Pengaturan	3	3	
		Deskripsi dan Ulasan Hotel	3	3	
<i>Similarity</i>	4	Konsistensi Warna	2	3	Kurangnya konsistensi pada warna <i>button</i> biru di traveloka
		Konsistensi bentuk ikon	3	2	Bentuk ikon pada tiket menggunakan warna serupa pada ikon yang dapat mempengaruhi efisiensi waktu.
		Konsistensi tata letak	3	2	Perbedaan tata letak pada halaman pemesana tiket kereta dan pesawat di tiket.com.
		Konsistensi ukuran	2	3	Ukuran <i>banner</i> yang tidak konsisten pada Traveloka
<i>Focal Point</i>	2	<i>Pop-up log out</i>	2	3	Traveloka lebih mementingkan kebebasan pilihan pengguna
		<i>Pop-up</i>	3	2	Warna yang tidak konsisten pada Tiket.com
<i>Closure</i>	2	Beranda	2	3	Konsistensi <i>banner</i> pada Traveloka yang mempengaruhi aksesibilitas
		<i>Tab bar</i>	3	3	
<i>Continuity</i>	3	Promo	2	3	Traveloka yang menggunakan navigasi vertikal dan horizontal yang dapat mempengaruhi aksesibilitas.
		Detail pemesanan tiket kereta	3	3	
		Pemesanan tiket kereta	3	3	
<i>Figure/Ground</i>	2	<i>Pop-up/logout</i>	1	3	Kurangnya konsistensi letak <i>pop-up</i> pada Traveloka
		<i>Pop-up sortir</i>	3	3	
<i>Common region</i>	4	Beranda	3	3	
		Pengaturan	3	3	
		Pemesanan tiket kereta	3	3	
		Ulasan tamu hotel	3	3	

**Keterangan :**

- TR : Traveloka
- TK : Tiket.com
- "Sudah memenuhi konsistensi dan aksesibilitas yang baik" = 3
- "Hanya memenuhi konsistensi" = 2
- "Hanya memenuhi aksesibilitas yang baik" = 2
- "Tidak memenuhi keduanya" = 1

Tabel 2. Hasil analisis *Mann-Whitney U Test*

No	Prinsip <i>Gestalt</i>	<i>Mann-Whitney U test</i>
1	<i>Proximity</i>	4.500
2	<i>Similarity</i>	6.000
3	<i>Focal Point</i>	2.000
4	<i>Closure</i>	1.000
5	<i>Continuity</i>	3.000
6	<i>Figure/Ground</i>	1.500
7	<i>Common region</i>	8.000

Dalam aspek *Similarity*, analisis difokuskan pada konsistensi warna, bentuk, dan tata letak untuk meningkatkan kecepatan interaksi pengguna. Tiket.com terbukti memiliki konsistensi warna yang lebih baik, sementara Traveloka menunjukkan sedikit variasi pada tombol namun tetap sesuai dengan sistem desain merek mereka. Terkait prinsip *Focal Point*, kedua platform memanfaatkan elemen desain *pop-up* yang menonjol, seperti pada dialog *log out* atau rekomendasi hotel, guna memastikan pengguna menyadari tindakan atau informasi penting. Meskipun Traveloka lebih menekankan pada kebebasan pengguna dibandingkan pendekatan desain Tiket.com, perbedaan filosofi ini tidak berdampak signifikan secara statistik dalam pengujian penelitian ini.

Penerapan prinsip *Closure* dan *Continuity* berperan vital dalam menjaga alur navigasi yang intuitif pada kedua aplikasi. Sistem navigasi utama dan *tab bar* dirancang menggunakan prinsip *Closure* untuk memberikan pemahaman visual yang utuh dan kohesif bagi pengguna. Tiket.com unggul dalam konsistensi ukuran *banner*, sedangkan Traveloka menyesuaikan ukuran *banner* secara konsisten pada tiap halamannya. Sementara itu, prinsip *Continuity* diterapkan dengan sangat baik pada alur pemesanan tiket kereta yang menyajikan informasi secara berurutan untuk meminimalkan kebingungan. Navigasi promo di Traveloka yang menggabungkan gulir vertikal dan horizontal juga dinilai masih memiliki aksesibilitas yang dapat ditoleransi.

Analisis prinsip *Figure/Ground* menunjukkan bahwa Tiket.com memiliki tingkat konsistensi lebih tinggi dengan menempatkan menu *pop-up* selalu di bagian bawah layar, sedangkan Traveloka memvariasikan posisi untuk membedakan prioritas informasi. Terakhir, prinsip *Common Region* digunakan secara efektif oleh kedua aplikasi di halaman beranda dan pengaturan untuk mengelompokkan elemen terkait dalam satu area visual, sehingga memudahkan identifikasi informasi kunci. Secara keseluruhan, uji kuantitatif membuktikan bahwa kedua aplikasi memiliki kualitas desain yang seimbang dan sama-sama efisien dalam memudahkan pengguna mengenali serta memproses informasi yang relevan.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan perbedaan yang signifikan dalam penerapan prinsip-prinsip Gestalt antara antarmuka Traveloka dan Tiket.com, yang dibuktikan melalui hasil uji statistik *Mann-Whitney U* dimana ketujuh prinsip (*Proximity, Similarity, Focal Point, Closure, Continuity, Figure-Ground, dan Common Region*) menghasilkan nilai di atas 0,05. Hal ini menjawab hipotesis penelitian dengan mengindikasikan bahwa kedua aplikasi memiliki tingkat efektivitas yang seimbang dan sama-sama berhasil menggunakan prinsip visual untuk menciptakan hierarki yang jelas serta navigasi yang intuitif bagi pengguna. Meskipun ditemukan variasi kualitatif, seperti Tiket.com yang lebih unggul dalam konsistensi visual warna dan bentuk ikon, serta Traveloka yang lebih fleksibel namun tetap mengikuti sistem desain mereknya, perbedaan-perbedaan detail tersebut terbukti tidak memberikan dampak statistik yang signifikan terhadap kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Mengingat studi ini berfokus pada konversi penilaian deskriptif menjadi data kuantitatif, penelitian selanjutnya disarankan untuk tidak hanya berhenti pada evaluasi elemen UI, tetapi juga melibatkan pengujian langsung kepada pengguna akhir (*user testing*) dengan skala yang lebih besar. Hal ini penting untuk memvalidasi apakah inkonsistensi minor yang ditemukan seperti variasi letak *pop-up* pada Traveloka atau kemiripan warna ikon pada Tiket.com benar-benar mempengaruhi efisiensi waktu atau tingkat kesalahan pengguna dalam skenario penggunaan nyata. Selain itu, penelitian masa depan dapat memperluas cakupan dengan membandingkan aplikasi di luar kategori *Online Travel Agent* (OTA) untuk melihat apakah prinsip Gestalt diterapkan dengan standar yang sama di industri digital lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Arifin, J., Fasha, E. M., & Ayu, M. A. (2021). User Interface Design Patterns for Marketplace Mobile Application in Indonesia Based on User Behavior. *2021 IEEE 7th International Conference on Computing, Engineering and Design (ICCED)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ICCED53389.2021.9664843>

Erlina, S. F. (2023). *Nilai Online Booking Pariwisata Tumbuh, Traveloka dan Tiket.com Punya Pangsa Pasar Terbesar.* <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/04/20/nilai-online-booking-pariwisata-tumbuh-traveloka-dan-tiketcom-punya-pangsa-pasar-terbesar#:~:text=Pada~2017~nilai,OTA~lainnya~28%25>

Fachri Munandar, & Harry Budi Santoso. (2025). User Interface Improvement by Evaluating Usability and User Experience: Case Study of Indonesia's Government Financial Management Information System. *The Indonesian Journal of Computer Science*, 14(1). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v14i1.4630>

Johnson, J. (2021). *Designing with the Mind in Mind* (3rd Editio). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/C2018-0-02561-X>

Kristiana Dewi, A. K. (2021). Pembentukan Persuasif Dalam Struktur Naratif Pada Iklan Gopay Indonesia Versi Bumbu Rahasia Dari Bu Sisca Yang Bikin #LebihEnak. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(2), 159–186. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i2.4015>

Li, W., Zhou, Y., Luo, S., & Dong, Y. (2022). Design Factors to Improve the Consistency and Sustainable User Experience of Responsive Interface Design. *Sustainability*, 14(15), 9131. <https://doi.org/10.3390/su14159131>

Liang, Y. (2018). Application of Gestalt psychology in product human-machine Interface design. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 392, 062054. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/392/6/062054>

Ma, C., Wang, H., Wu, J., & Xue, C. (2024). Applying gestalt similarity to improve visual perception of interface color quantity: An EEG study. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 100, 103521. <https://doi.org/10.1016/j.ergon.2023.103521>

Murfianti, F. (2020). HAK CIPTA DAN KARYA SENI DI ERA DIGITAL. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 12(1), 44–58. <https://doi.org/10.33153/acy.v12i1.3147>

Muslihah, I., Laksani, H., Bagaskara, D., Rupa, S., & Desain, D. (2025). Design and implementation of a web-based thesis guidance system using the waterfall method. *Journal of Soft Computing Exploration*, 6(2), 62–70. <https://doi.org/10.52465/JOSCEX.V6I2.513>

Nilsson, E. G. (2009). Design patterns for user interface for mobile applications. *Advances in Engineering Software*, 40(12), 1318–1328. <https://doi.org/10.1016/j.advengsoft.2009.01.017>

Ripalda, D., Guevara, C., & Garrido, A. (2020). *Framework Based on Gestalt Principles to Design Mobile Interfaces for a Better User Experience* (hlm. 158–165). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-51828-8\\_21](https://doi.org/10.1007/978-3-030-51828-8_21)

Sabukunze, I. D., & Arakaza, A. (2021). User Experience Analysis on Mobile Application Design Using User Experience Questionnaire. *Indonesian Journal of Information Systems*, 15–26. <https://doi.org/10.24002/ijis.v4i1.4646>

Seifi, A., & Moshayeri, A. (2024). The Influence of Color Schemes and Aesthetics on User Satisfaction in Web Design: An Empirical Study. *International Journal of Advanced Human Computer Interaction*, 2(2).

Tymoshchuk, O., Oliveira, E., Branco, A., Carvalho, D., Antunes, M. J., Pedro, L., Almeida, A. M., & Ramos, F. (2021). Accessibility and microcopy remote testing of mobile applications: The case of the CeNTER platform. *2021 16th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, 1–6. <https://doi.org/10.23919/CISTI52073.2021.9476413>

Wiyaringtyas, A. R., & Damajanti, I. (2022). Kajian Visual Graphic User Interface (Gui) Pada Aplikasi Konseling Online Riliv Dan Bicarakan.Id. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v4i2.437>

Yalcinkaya, M., & Singh, V. (2019). Exploring the use of Gestalt's principles in improving the visualization, user experience and comprehension of COBie data extension. *Engineering, Construction and Architectural Management*, 26(6), 1024–1046. <https://doi.org/10.1108/ECAM-10-2017-0226>