

PENERAPAN PRINSIP DESIGN THINKING PADA UI/UX APLIKASI MOBILE RENAS FASHION

Luthfia Masruroh Syah¹, Isa Faqihuddin Hanif², Hani Rahmawati³, Eka Novianti⁴, Putri Saidatuzzahra⁵, Khoirunnisa⁶

^{1,2,3,4,5,6} Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

¹luthfiam03@gmail.com, ²isa@uhamka.ac.id, ³hnyrhmwti203@gmail.com, ⁴ekanopi67@gmail.com, ⁵saidatuzzahra@gmail.com, ⁶khonnisseyai@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi telah mengubah pola bisnis secara dramatis, tidak terkecuali dalam industri *fashion*. Usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) seperti Renas *Fashion* di Citeureup, Kabupaten Bogor, kini berupaya menyesuaikan diri dengan arus *digital* yang tengah bergulir. Dalam rangka menghadapi tantangan ini, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional Renas *Fashion* melalui pengembangan aplikasi *mobile* yang inovatif. Melalui penerapan metode *Design Thinking*, penelitian ini berhasil mengidentifikasi permasalahan utama Renas *Fashion*, yaitu proses pemesanan dan pembayaran yang masih konvensional *offline*. Penelitian bertujuan meningkatkan penjualan dan eksistensi toko dengan pendekatan modern, serta memberikan kemudahan kepada konsumen dalam memesan baju secara *online*. Tahapan penelitian meliputi identifikasi pengguna, analisis kebutuhan, *prototyping*, pengujian, serta penyimpulan dan saran perbaikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas operasional Renas *Fashion* dan memberikan pengalaman belanja lebih memuaskan bagi konsumen. Dengan demikian, harapannya entitas bisnis tersebut dapat mengembangkan jangkauan pasar dan meningkatkan kompetitivitas di era *digital*. Kesimpulannya, penelitian ini diharapkan memberikan panduan berharga bagi UMKM lainnya berupaya beradaptasi dengan tren digital dalam industri *fashion*.

Kata kunci : aplikasi *mobile*, *design thinking*, figma, *prototype*, ui/ux

1. Pendahuluan

Dalam era *digital* yang semakin berkembang, teknologi memiliki peran penting dalam mempermudah berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Dengan kehadiran teknologi yang canggih saat ini, hampir semua jenis pekerjaan manusia telah mengalami perkembangan pesat dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga telah membawa perubahan yang signifikan di berbagai sektor (Jamun et al., 2023). Salah satu sektor yang paling menonjol adalah penggunaan aplikasi *mobile* dalam dunia *e-commerce*, yang tidak hanya memudahkan belanja secara *online* tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna melalui desain antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang menyenangkan.

Renas *Fashion*, sebuah usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang berlokasi di Citeureup, Kabupaten Bogor, bergerak di bidang jasa jahit pakaian. Mereka menawarkan layanan jahit berkualitas tinggi untuk berbagai jenis pakaian, mulai dari busana sehari-hari hingga pakaian formal, serta koleksi baju trendi yang siap pakai. Koleksi baju ini tersedia di toko *offline* Renas *Fashion*, memungkinkan pelanggan untuk melihat dan

mencoba langsung sebelum membeli. Untuk meningkatkan interaksi dengan pelanggan, memperluas jangkauan pasar, dan memperbaiki proses penjualan, Renas *Fashion* sedang mengembangkan aplikasi *mobile*. Aplikasi ini dirancang dengan fokus pada desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang menyenangkan, sehingga memastikan navigasi yang mudah, proses transaksi yang lancar, dan interaksi yang memuaskan bagi pengguna.

Inovasi teknologi ini memungkinkan terciptanya aplikasi dengan fitur-fitur yang lebih kompleks dan fungsional. Desain antarmuka pengguna (UI) menitikberatkan pada elemen visual seperti tata letak, warna, dan grafik, sedangkan desain pengalaman pengguna (UX) lebih menekankan pada alur interaksi, kelancaran pengalaman pengguna, serta pencapaian tujuan pengguna dengan efisien. Kedua aspek ini saling terkait dan bekerja sama untuk menciptakan produk yang menarik, fungsional, dan memuaskan bagi penggunaannya (Jamilah & Pasha, 2024). Hal ini sangat relevan bagi usaha kecil dan menengah seperti Renas *Fashion* yang ingin tetap kompetitif dan relevan di era *digital*.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa perancangan UI/UX yang efektif dalam konteks

aplikasi *mobile* sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Metode seperti *Design Thinking* telah terbukti efektif dalam menghasilkan desain antarmuka yang relevan dan fungsional. Sebagai contoh, penelitian oleh (Churil & Setyo Utomo, 2024) menemukan bahwa *Design Thinking* dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna dalam bidang edukasi dengan mengatasi tantangan seperti ketidakpuasan terhadap desain dan kesulitan operasional. Di sisi lain, (Soedewi, 2022), dalam penelitian mereka tentang perancangan *website* UMKM Kirihuci dalam konteks *e-commerce*, menunjukkan bahwa *Design Thinking* memberikan kemudahan penggunaan dan menerima umpan balik yang positif. Studi ini memperdalam pemahaman dengan menerapkan *Design Thinking* pada aplikasi *e-commerce* Renas Fashion, menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna tetapi juga memperkuat daya tarik dan fungsionalitas aplikasi. Dengan demikian, temuan ini tidak hanya mendukung hasil penelitian sebelumnya tetapi juga menunjukkan potensi besar metode *Design Thinking* untuk diterapkan secara efektif dalam berbagai bidang, termasuk edukasi dan *e-commerce*.

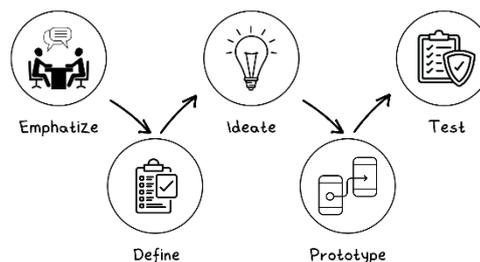
Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan UI/UX aplikasi *mobile* Renas Fashion menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini diharapkan dapat memberikan solusi yang bermanfaat bagi pengguna karena pendekatan ini berpusat pada memahami dan memenuhi kebutuhan serta pengalaman mereka (L. D. Putra et al., 2022). Pendekatan ini akan diterapkan secara sistematis untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Penelitian ini akan melibatkan pengguna dalam setiap proses desain, mulai dari empati hingga pengujian *prototype*, serta melakukan serangkaian pengujian dan validasi untuk mengevaluasi efektivitas desain.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *prototype* aplikasi *mobile* yang menggambarkan konsep dan fitur utama yang diharapkan akan dimiliki oleh aplikasi *mobile* Renas Fashion. *Prototype* ini akan menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut menuju aplikasi *mobile* yang siap dirilis di platform Android, memungkinkan Renas Fashion untuk terus bersaing di pasar *fashion* yang semakin digital dan kompetitif. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi penting dalam bidang desain UI/UX dan memberikan wawasan praktis bagi pengembang aplikasi *e-commerce*.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan metode *Design Thinking*. Metode ini merupakan pendekatan kolaboratif yang menggabungkan berbagai gagasan dari berbagai bidang untuk menemukan solusi (Sari et al., 2020). Metode *Design Thinking* sangat berguna dalam penelitian karena memungkinkan peneliti

untuk mengembangkan solusi yang inovatif dan efektif melalui pendekatan yang kolaboratif dan iteratif. Namun, *Design Thinking* bukanlah satu-satunya metode yang efektif dalam menghasilkan semua jenis permasalahan (Yohnes Madawara et al., 2022). Metode *Design Thinking* sendiri terdiri dari 5 tahap, yaitu *emphatize* (empati), *define* (penentuan), *ideate* (ide), *prototype* (purwarupa), dan *test* (uji coba).



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

- a. *Emphatize* (Empati)
Tahap ini melibatkan upaya memahami secara mendalam kebutuhan dan masalah yang dihadapi pengguna melalui observasi, partisipasi, dan berempati. Tujuannya adalah untuk wawasan yang jelas tentang pengalaman dan motivasi mereka, sehingga kita dapat merasakan dan melihat dari sudut pandang mereka (Fariyanto & Ulum, 2021).
- b. *Define* (Penentuan)
Tahap ini berfokus pada mengenali masalah yang perlu dipecahkan. Melalui wawancara, observasi, dan analisis data, tim dapat merumuskan masalah dengan cara yang dan spesifik.
- c. *Ideate* (Ide)
Tahap ini merupakan proses menghasilkan solusi dari berbagai ide yang dihasilkan melalui sesi *brainstorming* (Haryuda et al., 2021).
- d. *Prototype* (Purwarupa)
Hasil dari desain dari tahap sebelumnya akan menjadi acuan disimulasikan setiap aplikasi. Desain ini menghubungkan setiap entitas sehingga berfungsi seperti aplikasi dan dapat diuji seperti aplikasi sesungguhnya (I. M. Putra & Indah, 2023).
- e. *Test* (Uji coba)
Pada tahap ini, *prototype* diuji kepada pengguna dengan harapan mereka dapat memahami hasilnya (Ratna Nur Fadilah & Dhian Sweetania, 2023).

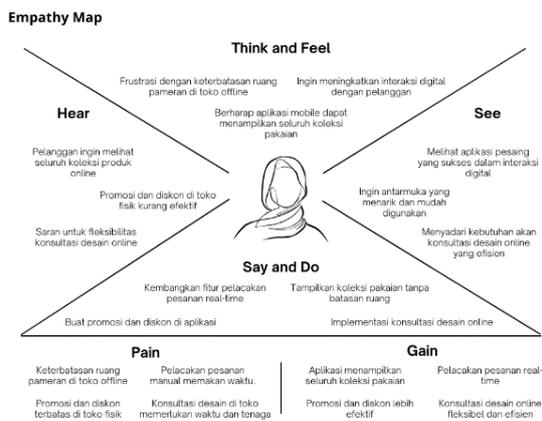
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 *Emphatize*

Tahap ini adalah tahap awal dalam metode *Design Thinking* dimana fokus utamanya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam

tentang pengalaman pengguna dan permasalahan yang ingin diselesaikan. Tahap ini dilakukan melalui pengamatan langsung atau wawancara dengan pengguna untuk mengumpulkan data dan memperoleh pemahaman empatik yang lebih mendalam. Peneliti melakukan proses *Empathy Map* yang bertujuan untuk mengidentifikasi strategi bisnis berdasarkan perasaan dan kebutuhan pengguna (Asharudin et al., 2023). Hal ini memungkinkan peneliti untuk melihat masalah dari perspektif pengguna, bukan dari perspektif teknologi atau penyedia layanan.

Dari wawancara tersebut, diperoleh gambaran umum *Empathy Map* yang dihasilkan dari proses wawancara terhadap calon pengguna, seperti yang ditampilkan pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. *Empathy Map*

Setelah hasil wawancara didapatkan, langkah selanjutnya adalah pembuatan *User Persona* berdasarkan tahap *emphatize*. *User Persona* digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai tipe pengguna (Aziza, 2021). Melibatkan pengguna diharapkan dapat memberikan informasi dan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pengguna. Berikut pada Gambar 3 merupakan *User Persona* yang didapat dari proses wawancara dengan pemilik Renas Fashion.



Gambar 3. *User Persona* Pemilik Renas Fashion

3.2 Define

Setelah menyelesaikan wawancara pada calon pengguna, tahap *define* merupakan tahap kedua yang krusial setelah tahap *emphatize*. Pada tahap ini,

peneliti berfokus pada mengidentifikasi dan merumuskan masalah inti yang harus diselesaikan. Salah satu teknik yang digunakan dalam tahap ini adalah *Affinity Diagram*, yang berfungsi untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar kemudian mengelompokkannya berdasarkan tema dan hubungannya (Effendi et al., 2024). Proses ini membantu peneliti dalam mengidentifikasi hubungan antar data dan menentukan prioritas masalah. Berikut adalah proses *Affinity Diagram* yang dihasilkan dari tahapan *define*.

Affinity Diagram



Gambar 4. Proses *Affinity Diagram*

Berdasarkan proses *affinity diagram* yang sudah dilakukan, peneliti kemudian melanjutkan ke tahap *How Might We* (HMW). Metode *How Might We* digunakan untuk mengidentifikasi masalah pengguna secara detail (Krismanda & Setiyawati, 2022). Tujuannya adalah untuk meneliti langkah-langkah nyata dalam menangani masalah-masalah yang telah diidentifikasi serta mengevaluasi berbagai solusi yang mungkin dapat diterapkan. Berikut pada Tabel 1 yang merupakan tabel *How Might We* yang sudah diringkas dan diperoleh dari proses *affinity diagram* sebelumnya.

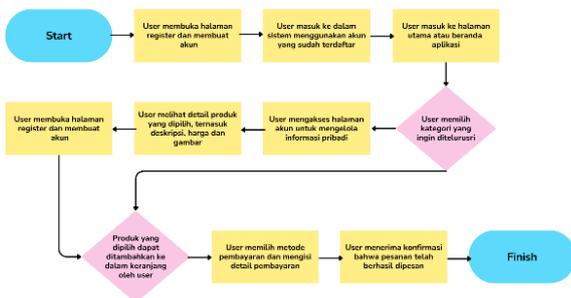
Tabel 1. *How Might We*

Problem	Insight	How?	Might
Ruang terbatas	Tidak semua koleksi tampil	Tampilkan semua koleksi?	Koleksi lengkap di aplikasi
Pelacakan lambat	Manual dan tidak efisien	Percepat pelacakan?	Pelacakan <i>real-time</i>
Promosi fisik tidak efektif	Promosi kurang jangkauan	Tingkatkan promosi?	Promosi di aplikasi
Interaksi digital rendah	Aplikasi pesaing lebih sukses	Tingkatkan interaksi digital?	Fitur interaksi digital
Konsultasi online	Butuh layanan yang lebih baik	Buat konsultasi lebih efisien?	Konsultasi desain <i>online</i>

3.3 Ideate

Pada tahap *ideate*, peneliti mengembangkan dan mematangkan ide-ide desain untuk aplikasi *mobile* Renas Fashion. Proses ini mencakup pembuatan *User Flow*, yang menjelaskan tahapan-tahapan atau aktivitas yang dijalani oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi (Ardiansyah & Rosyani, 2023). Tahap ini membantu peneliti untuk secara

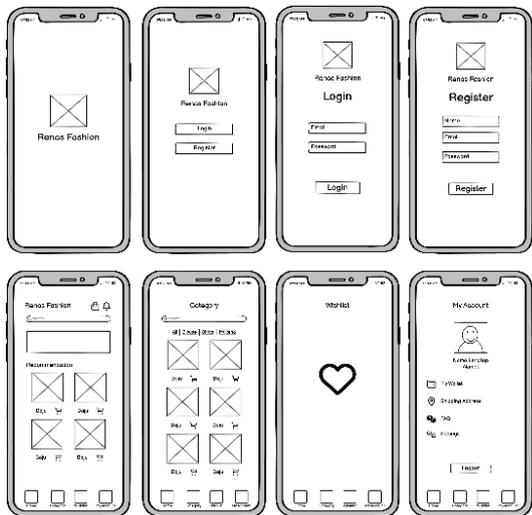
rinci mempertimbangkan pengalaman pengguna serta bagaimana solusi yang diusulkan dapat mengatasi yang ada. Berikut pada Gambar 5 merupakan *user flow* yang dihasilkan dari tahapan sebelumnya.



Gambar 5. *User Flow*

Selain membuat *User Flow*, peneliti juga mengembangkan *Wireframe* sebagai langkah awal dalam merancang desain. *Wireframe* adalah metode perancangan desain aplikasi untuk *platform web* dan *mobile* secara struktural (Irwansyah et al., 2021). *Wireframe* ini berperan sebagai kerangka dasar yang menggambarkan tata letak elemen-elemen penting pada setiap halaman aplikasi.

Dengan mengombinasikan *User Flow* dan *Wireframe*, peneliti dapat mengeksplorasi dan menguji berbagai konsep desain, memastikan bahwa setiap elemen mendukung pengalaman pengguna yang intuitif dan efisien. Pada Gambar 6, ditunjukkan contoh *wireframe* dari antarmuka aplikasi Renas Fashion yang kami rancang.



Gambar 6. *Wireframe* Aplikasi Renas Fashion

3.4 Prototype

Setelah menyelesaikan *User Flow* dan *Wireframe* untuk aplikasi *mobile* Renas Fashion, peneliti akan melanjutkan ke tahap *prototype*. Pada tahap ini, desain *High Fidelity* akan diterapkan menggunakan aplikasi Figma. *High Fidelity* adalah jenis prototipe yang lebih mendekati tampilan akhir dari desain solusi, dengan detail dan kelengkapan

yang lebih menyeluruh. Hasil dari prototipe *High Fidelity* ini akan diuji pada tahap berikutnya untuk memperoleh umpan balik dari pengguna mengenai solusi yang telah dikembangkan (Isadora et al., 2021). Tahap ini memungkinkan peneliti untuk merancang gambaran akhir yang lebih *detail* dan interaktif dari aplikasi, serta melakukan pengujian fungsi dan navigasi sebelum melanjutkan ke tahap implementasi. Berikut hasil perancangan desain *High Fidelity* dari aplikasi *mobile* Renas Fashion.

Pada Gambar 7 yaitu halaman awal aplikasi, pengguna dapat melihat logo dari Renas Fashion. Selanjutnya, pengguna akan diarahkan ke halaman yang menawarkan pilihan untuk *login* atau *register*.



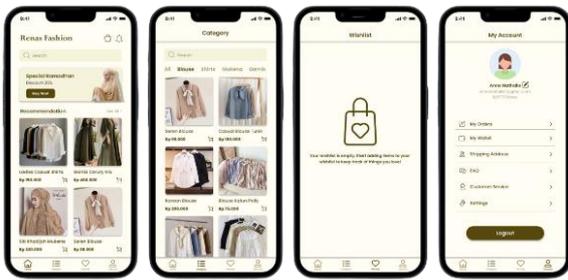
Gambar 7. Halaman Awal Aplikasi

Berikutnya pada Gambar 8 yaitu halaman *Register* dan *Login*, pengguna diminta untuk mendaftar dengan memasukkan nama, *email*, dan *password*. Setelah pendaftaran, pengguna dapat masuk menggunakan akun yang telah terdaftar.



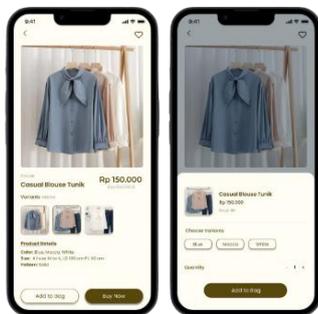
Gambar 8. Halaman *Register* dan Halaman *Login*

Pada Gambar 9, terdapat 4 halaman utama pada aplikasi *mobile* Renas Fashion yaitu *Home*, *Category*, *Wishlist*, dan *My Account*. Pada halaman *Home*, pengguna dapat melihat berbagai fitur dan produk unggulan, termasuk penawaran spesial, produk populer, dan rekomendasi yang dipersonalisasi. Pada halaman *Category*, pengguna dapat dengan mudah menelusuri kategori untuk menemukan jenis produk yang diinginkan. Halaman *Wishlist*, memungkinkan pengguna untuk menyimpan produk favorit untuk dibeli nanti. Terakhir, pada halaman *My Account*, pengguna dapat mengelola informasi pribadi dan preferensi mereka.



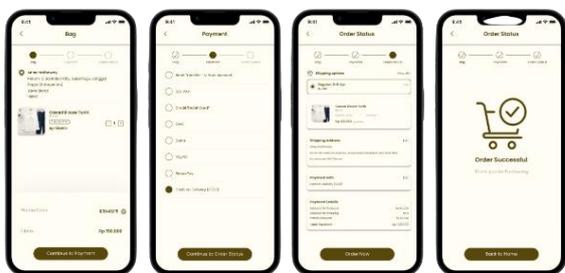
Gambar 9. Halaman Utama

Pada Gambar 10, yaitu halaman *Detail Product*, pengguna dapat melihat deskripsi lengkap, harga, ukuran, warna, dan gambar produk. Pengguna dapat menambahkan produk ke *bag* atau *wishlist*, serta berbagi produk melalui media sosial.



Gambar 10. Halaman *Detail Product*

Terakhir, pada Gambar 11, terdapat 4 halaman yang akan dilalui pengguna saat memesan produk, yaitu *bag*, *payment*, *order status*, dan *order succesful*. Pada halaman *bag*, pengguna dapat melihat dan mengelola daftar produk yang akan dibeli, termasuk mengubah jumlah atau menghapus produk. Setelah itu, pengguna melanjutkan ke halaman *payment* untuk memasukkan metode pembayaran. Pada halaman *order status*, pengguna diminta untuk memasukkan alamat pengiriman, memilih metode pemesanan, dan mengonfirmasi pesanan. Setelah pesanan dikonfirmasi, pengguna akan mendapatkan notifikasi *order succesful*.



Gambar 11. Halaman Alur Pemesanan

Desain *prototype* lainnya juga telah dibuat sesuai dengan fitur aplikasi *Renas Fashion*. Karena keterbatasan penulisan, desain *prototype* lainnya tidak dapat ditampilkan disini. Meskipun demikian, Anda dapat mengaksesnya melalui peramban web

pada tautan berikut ini: [Prototype Aplikasi Mobile Renas Fashion](#).

3.5 Test

Peneliti kini telah mencapai tahap akhir dalam proses *Design Thinking*, yaitu pengujian atau *testing*. Pada tahap ini, peneliti menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi aplikasi *mobile Renas Fashion*. Metode SUS digunakan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kegunaan suatu sistem atau aplikasi. Metode ini mencakup 10 pertanyaan dengan skala jawaban linier dari 1 hingga 5. Angka 1 bermakna sangat tidak setuju, sementara angka 5 berarti sangat setuju (Ilham Firman Ashari & Rahmat Rizky Muharram, 2022).

Metode perhitungan pada *System Usability Scale* (SUS) adalah sebagai berikut: (Ariska & Nurlela, 2022)

- Untuk pertanyaan dengan nomor ganjil, kurangi skor yang diberikan oleh penguji dengan 1.
- Untuk pertanyaan dengan nomor genap, kurangi 5 dengan skor yang diberikan oleh penguji.
- Setelah itu, jumlahkan semua skor dan kalikan dengan 2,5.

Para penguji yang akan menguji *prototype* adalah responden yang sebelumnya telah mengisi kuesioner. Terdapat sepuluh pertanyaan yang menjadi total ukur pengujian ini. Berikut pada Tabel 2 adalah skor hasil evaluasi dengan metode *System Usability Scale* (SUS):

Tabel 2. Skor Evaluasi oleh Penguji

Peng uji	Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
P1	5	2	4	1	5	1	5	1	5	1
P2	4	1	5	2	5	1	4	1	4	1
P3	5	1	4	1	5	2	5	1	5	1
P4	4	2	5	1	5	1	5	1	4	2
P5	5	1	5	1	5	1	4	1	5	1

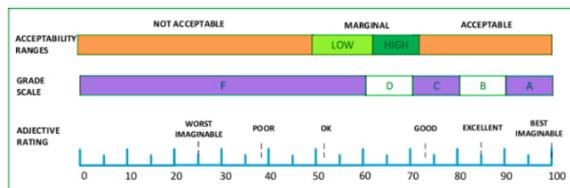
Berdasarkan evaluasi penguji pada Tabel 2, kemudian dilakukan perhitungan berdasarkan cara yang sudah dijelaskan sebelumnya. Setelah perhitungan selesai, ringkasan hasil dari evaluasi penguji disajikan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Perhitungan Skor *System Usability Scale*

Peng uji	Pertanyaan										Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
P1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38	95
P2	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	36	90
P3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38	95
P4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	36	90
P5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	38	95
Total											38	93

Berdasarkan Tabel 3 diatas, jawaban dari setiap penguji dijumlahkan, kemudian hasilnya dikalikan dengan 2,5. Total perkalian tersebut dijumlahkan dan hasilnya dibagi dengan jumlah responden, yaitu 5 orang. Hingga hasil yang didapatkan dari total skor *system usability scale* adalah 93. Dari hasil nilai

tersebut, penilaian *system usability scale* mampu disimpulkan dengan ketentuan Gambar 12 berikut ini.



Gambar 12. *System Usability Scale*

Berikut aspek-aspek dari *System Usability Scale* dari aplikasi yang dibuat:

- Acceptability Ranges*, yaitu batas yang dianggap dapat menerima atau memuaskan untuk suatu hal. Menurut hasil pengukuran, *prototype* ini dikategorikan sebagai *Acceptable*.
- Grade Scale*, yaitu serangkaian kriteria untuk mengevaluasi kinerja. Menurut hasil pengukuran, *prototype* ini dikategorikan pada *grade scale A*.
- Adjective Rating*, yaitu deskripsi yang digunakan untuk menggambarkan kinerja atau kualitas. Menurut hasil pengukuran, *prototype* ini dikategorikan sebagai *Excellent*.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini berhasil menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi *mobile Renas Fashion*, menghasilkan desain yang responsif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan tingkat *usability* tinggi (skor 93, kategori *Excellent*). Penelitian ini memberikan panduan berharga bagi UMKM dalam mengadopsi pendekatan *digital* untuk meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pengguna. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan menambahkan fitur seperti pelacakan pesanan *real-time* dan konsultasi desain *online*, melakukan pengujian lebih mendalam, serta pemeliharaan aplikasi secara berkala berdasarkan *feedback* dari pengguna. Strategi pemasaran yang efektif melalui media sosial dan kampanye promosi juga sangat dianjurkan. Dengan mengikuti saran ini, *Renas Fashion* dapat memaksimalkan manfaat aplikasi dan meningkatkan efisiensi operasional serta pengalaman pengguna di era *digital*.

Daftar Pustaka:

Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4), 839–853. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>

Ariska, D., & Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking.

Jurnal Infortech, 4(2), 86–91.

Asharudin, F., Supriatin, S., Nur'aini, & Sidik, A. D. (2023). Penerapan Design Thinking Dalam Perancangan User Interface Website Smarteye Virtual Convention Center. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(1), 274–282. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i1.3158>

Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>

Churil, A., & Setyo Utomo, F. (2024). Online Deagle Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Informatics and Interactive Technology*, 1(01), 1–10. <https://doi.org/10.33395/sinkron.xxx.xxx>

Effendi, P. M., Herlambang, Y., Pratama, C., Hafidz, M. Al, Informasi, S., Teknik, F., Hayam, U., & Perbanas, W. (2024). *Design Thinking: Pengembangan Prototype Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis Web*. *Hajizah*, 413–420.

Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>

Ilham Firman Ashari, & Rahmat Rizky Muharram. (2022). Pengembangan Antarmuka Pengguna Kolepa Mobile App Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale. *JSil (Jurnal Sistem Informasi)*, 9(2), 168–176. <https://doi.org/10.30656/jsii.v9i2.4993>

Irwansyah, M. A., Novriando, H., & Apriandi, R. (2021). Analisis User Experience Aplikasi Bujang Kurir Menggunakan Google Analytics(GA). *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 7(1), 64. <https://doi.org/10.26418/jp.v7i1.43588>

Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(5), 1057–1066. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844550>

Jamilah, R. S., & Pasha, D. (2024). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan UI/UX Smart Aset dan Infrastruktur Jaringan Universitas Teknokrat Indonesia: Pendekatan

- Human Centered Design. *Media Online*, 4(5), 2616–2627.
<https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1807>
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Ngalu, R. (2023). Pentingnya Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2149–2158.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.559>
- Krismanda, T. D., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Fitur Digital Banking Jago Last Wish Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 126–135.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.561>
- Putra, I. M., & Indah, D. R. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 3(6), 688–697.
<https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.872>
- Putra, L. D., Primajaya, A., & Prihandani, K. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Online Untuk Mengurangi Dampak Technostress. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(2), 125–130.
<https://doi.org/10.31539/intecom.v5i2.3920>
- Ratna Nur Fadilah, & Dhian Sweetania. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146.
<https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17.
<https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Yohnes Madawara, H., Fiodinggo Tanaem, P., & Hosanna Bangkalang, D. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 111–125.

Halaman ini sengaja dikosongkan