

## PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI STAYZY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Ayutia Yasmin, Apriade Voutama

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang  
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur Karawang  
ayutiayasmin03@gmail.com

### ABSTRAK

Desain antarmuka pengguna yang efektif sangat penting untuk keberhasilan aplikasi *mobile* tepatnya pada aplikasi untuk sewa apartemen secara *online*. Bagi para pengguna, sewa apartemen secara *online* dari aplikasi sangat efisien daripada harus mencari apartemen dengan survei langsung. Studi ini bertujuan untuk menggunakan proses *design thinking* untuk membangun antarmuka Pengguna/Pengalaman Pengguna (*UI/UX*) aplikasi untuk sewa apartemen Bernama “StayZy”. Melalui pendekatan ini, kami memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, mengeksplorasi ide-ide inovatif, dan menguji konsep-konsep yang dihasilkan. Ada lima fase dalam proses *design thinking*: empati, definisi, ideasi, *prototyping*, dan pengujian. Setiap tahap dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan wawasan yang kuat tentang kebutuhan dan preferensi pengguna. Studi ini menunjukkan bahwa penerapan *design thinking* dalam desain *UI/UX* StayZy telah meningkatkan pengalaman pengguna, keterlibatan, dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. Setelah melakukan *usability testing* pada produk, ditemukan bahwa pengguna mengalami beberapa masalah selama pengujian prototipe misalnya, pengguna kesusahan saat ingin melakukan *booking* dikarenakan tombol nya yang tidak ter-*highlight*. Dengan mengimplementasikan metode *design thinking* setelah *user* melakukan pengujian prototipe pada *maze.co* serta uji SUS dan dari keduanya didapatkan skor yang cukup baik dengan nilai diatas 70 yang artinya prototipe aplikasi ini dapat diterima oleh pengguna.

**Kata kunci** : Aplikasi, *Design Thinking*, StayZy, *UI/UX*, *Usability testing*

### 1. PENDAHULUAN

Saat ini, kemajuan teknologi informasi berdampak besar terhadap kehidupan kita sebagai manusia. Teknologi informasi berfokus pada penggunaan komputer untuk mengelola sistem informasi dan memainkan peran penting dalam banyak bidang kehidupan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, masyarakat akan menggunakan teknologi informasi secara efektif dalam berbagai bidang kehidupan [1]. Keterkaitan antara interaksi dan pengalaman pengguna menjadi faktor yang saling mempengaruhi, sehingga istilah *UI/UX* kerap digunakan. Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna memiliki peran penting dalam penggunaan produk, terutama dalam aplikasi. Desain antarmuka pengguna (*UI*) memiliki signifikansi yang besar karena memengaruhi tingkat efektivitas dan efisiensi desain, yang dapat diukur dari durasi penggunaan aplikasi oleh pengguna. Durasi penggunaan tersebut dapat mencerminkan tingkat kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi [2].

Akses yang luas dan mudah terhadap berbagai informasi memungkinkan masyarakat memperluas pengetahuannya dan meningkatkan efisiensi untuk menggunakannya. Seperti contohnya penggunaan teknologi informasi ketika mahasiswa yang merencanakan kunjungan lapangan atau merantau ke tempat yang jauh dari tempat tinggal asal untuk berkuliah. Pada saat seperti itu jelas membuat para mahasiswa yang jauh dari kampus untuk segera mencari tempat tinggal sementara seperti apartemen

atau kost yang akan dijadikan domisili mereka sementara sampai perkuliahan selesai [1].

Saat mencari tempat tinggal untuk mahasiswa, kekurangan informasi seringkali menjadi kendala dalam mencari akomodasi yang cocok. Mahasiswa harus melakukan perjalanan langsung ke daerah strategis kampus untuk mencari tempat tinggal yang pas. Namun, metode ini dianggap tidak efisien karena seringkali menyebabkan kekecewaan, baik karena harga yang tinggi maupun fasilitas yang tidak sesuai harapan. tentunya dibutuhkan sistem aplikasi yang memungkinkan mahasiswa memilih akomodasi yang sesuai. Faktor-faktor seperti lokasi dekat kampus atau fasilitas yang tersedia, ketersediaan sistem pembayaran yang dapat diakses dengan mudah dan keamanan yang baik, termasuk tempat parkir yang aman dan mudah diakses, merupakan hal yang penting. Bagi mereka, akses terhadap informasi yang jelas dan lengkap sangatlah penting. Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya suatu aplikasi yang memiliki fitur untuk dapat memberikan informasi yang akurat dan lengkap mengenai tempat tersebut, antara lain foto, kontak pemilik yang terhubung langsung ke WhatsApp, serta informasi kawasan sekitar dan fasilitas yang tersedia. Hal ini membantu agen mempromosikan bisnis mereka serta dapat meningkatkan kepuasan pelanggan, lalu dapat mempermudah calon pelanggan untuk menemukan apartemen dengan efisien dan praktis. Aplikasi dengan desain antarmuka atau *User Interface (UI)* yang simpel dan atraktif dapat meningkatkan kepuasan pengguna [3].

Penggunaan program *Design Thinking*, memberikan pendekatan terstruktur untuk mengembangkan solusi inovatif terhadap tantangan. Ini terdiri dari lima langkah: intuisi, definisi, idealisasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Proses berulang ini terbukti menghasilkan hasil desain yang cepat dan efisien. *Design Thinking* tidak hanya membantu dalam memecahkan masalah tetapi juga membantu dalam merumuskan dan merancang masalah. Hal ini pada dasarnya berpusat pada manusia dan setiap langkah bertujuan untuk memahami dan menanggapi kebutuhan manusia. Pemikiran desain diterapkan di berbagai bidang seperti pendidikan, pariwisata, dan bisnis [4].

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. User Interface

Bagian virtual dari desain sistem Anda adalah antarmuka pengguna (*UI*). Sistem yang visual dapat menghubungkan item dan pengguna. Kepuasan pelanggan meningkat dengan tata letak sistem yang menarik dan mudah dipahami. Selain digunakan untuk membuat sistem secara estetis menarik dan mudah digunakan, komponen antarmuka pengguna juga penting untuk menghasilkan situs web yang responsif dan berkualitas tinggi [5].

### 2.2. User Experience

Pengalaman pengguna adalah kerangka kerja untuk mengatur bagaimana pengguna melihat dan berinteraksi dengan perangkat lunak, dengan penekanan khusus pada menilai seberapa nyaman dan bermanfaatnya fungsi program. Pengalaman pengguna (*UX*) adalah studi tentang pilihan, emosi, perasaan, respons fisik, dan keadaan mental pengguna sebelum, selama, dan setelah penggunaan produk tertentu. Memastikan produk menawarkan layanan yang memadai untuk membuat pengguna senang menggunakannya adalah pentingnya pengalaman pengguna [6].

### 2.3. Design Thinking

*Design Thinking* adalah pendekatan inovatif untuk pemecahan masalah yang mengutamakan kebutuhan pengguna dan individu. Pendekatan ini mengutamakan manusia dan kebutuhan mereka serta menggunakan solusi inovatif dan berguna yang mempertimbangkan sudut pandang pengguna. *Design Thinking* tidak hanya menjawab kebutuhan bisnis, tetapi juga memanfaatkan teknologi. *Design Thinking* menggunakan proses berulang untuk memahami pengguna, merumuskan hipotesis, mengajukan pertanyaan, dan mengeksplorasi alternatif dan jawaban yang tidak langsung terlihat berdasarkan pengetahuan saat ini. *Design thinking* terdiri dari fase empati, definisi, ideasi, pembuatan prototipe dan pengujian [7]

### 2.4. Usability Testing

Salah satu metode untuk menilai kegunaan suatu produk adalah dengan mengujinya pada calon

pelanggan, yang mungkin memberikan umpan balik langsung tentang bagaimana mereka berinteraksi dengan sistem tersebut. Tujuannya adalah untuk memverifikasi apakah produk tersebut memenuhi tujuan dan spesifikasi yang diduga. Aplikasi web, antarmuka komputer, objek fisik, dan situs web adalah beberapa produk yang paling sering mendapat manfaat dari pengujian kegunaan. Meskipun ada banyak pendekatan untuk meningkatkan kegunaan, pengujian pengguna adalah yang paling mendasar dan praktis. Kesuksesan desain akhir dari produk yang sepenuhnya fungsional sangat bergantung pada pengujian-pengujian ini [8].

## 3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. *Design Thinking*

*Design thinking* dapat diartikan sebagai sebuah metode pendekatan yang berfokus untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan pengalaman pengguna secara menyeluruh. Proses ini terdiri dari lima langkah: memahami (*empathize*), menentukan (*define*), berideasi (*ideate*), membuat prototipe (*prototype*), dan pengujian (*test*). Berikut merupakan tahapan-tahapan dalam metode *design thinking* [9] :

### 3.1. Empathize

Pada tahap *Empathize* kita melibatkan pemahaman terhadap perasaan kita sendiri serta perasaan orang lain dengan cara melakukan wawancara, observasi ataupun kuisioner agar mendapatkan data yang valid dari *user*. Ini memungkinkan kita untuk berbagi perasaan kita mengenai berbagai isu, situasi, dan permasalahan [9], [10]. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara singkat kepada 4 mahasiswa yang pernah menggunakan aplikasi *booking* apartemen. Untuk mengetahui kebutuhan dan tantangan yang dialami pengguna saat hendak mencari apartemen.

### 3.2. Define

*Define* merupakan langkah dalam proses mendefinisikan kebutuhan pengguna serta mengumpulkan sudut pandang pengguna. Ini meliputi pengembangan *user persona* yang menjadi landasan untuk merancang produk dan aplikasi [9]. Setelah melakukan wawancara pada tahap *emphatize* penulis mendefinisikan kendala dan keinginan yang dialami para *user* dengan cara mengelompokkannya kedalam satu *user persona* dan *user journey map* agar lebih mudah untuk memahami *user*.

### 3.3. Ideate

Dalam fase *ideate*, ide-ide dibuat dan dirumuskan berdasarkan pemahaman akan kebutuhan pengguna serta analisis terhadap kebutuhan tersebut yang kemudian agar dapat digambarkan melalui *brainstorming* [9]. Adapun ide-ide yang telah dikumpulkan disalurkan dengan membuat alur pengguna atau *user flow*.

### 3.4. Prototype

Pembuatan *prototype* melibatkan pengembangan desain visual dari situs web atau aplikasi yang diinginkan serta menerapkan ide-ide tersebut untuk menciptakan prototipe atau produk yang dapat diuji [9]. Pada tahap ini, penulis melakukan tahap *prototype low-fidelity* dan *high-fidelity*, tujuannya dilakukan pembuatan *lo-fi* terlebih dahulu adalah agar dapat melihat gambaran besar dan sederhana dari tata letak dan konsep antarmuka aplikasi yang akan dibuat, lalu jika sudah terkonsep dengan baik pembuatan *hi-fi* akan lebih mudah.

### 3.5. Test

Test adalah metode penilaian untuk mengevaluasi, di mana para responden diberikan serangkaian pertanyaan atau tugas untuk diselesaikan untuk mengetahui jika prototipe yang telah dibuat sudah baik atau masih perlu perbaikan, serta untuk mengetahui umpan balik yang diberikan *user* untuk perkembangan produk kedepannya [11]. Pada tahap ini penulis melakukan pengujian dengan metode *moderate remote* untuk *usability testing* menggunakan software *maze.com*, selain itu penulis juga melakukan kuisioner *System Usability Scale (SUS)* kepada ke-4 mahasiswa yang sebelumnya telah di wawancara. Guna mengevaluasi penggunaan sistem.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian dan perancangan yang telah dilakukan pada aplikasi StayZy dengan mengimplementasikan dari metode *design thinking* melalui beberapa tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*, penulis berharap dengan adanya aplikasi ini, dapat memudahkan pengguna untuk melakukan proses *booking* apartemen. Berikut adalah hasil yang di dapat dari perancangan dan penelitian yang telah dilakukan pada aplikasi “StayZy” dengan metode *design thinking*.

### 4.1. Emphatize

Langkah pertama dalam proses empati dimulai dengan membuat rencana penelitian atau biasa disebut dengan *research plan* yang mencakup tujuan penelitian, metode, kriteria penggunaan, dan harapan. Tujuannya adalah untuk menyediakan proses penelitian pengguna terstruktur yang berfokus pada tujuan penelitian yang dilakukan [11].

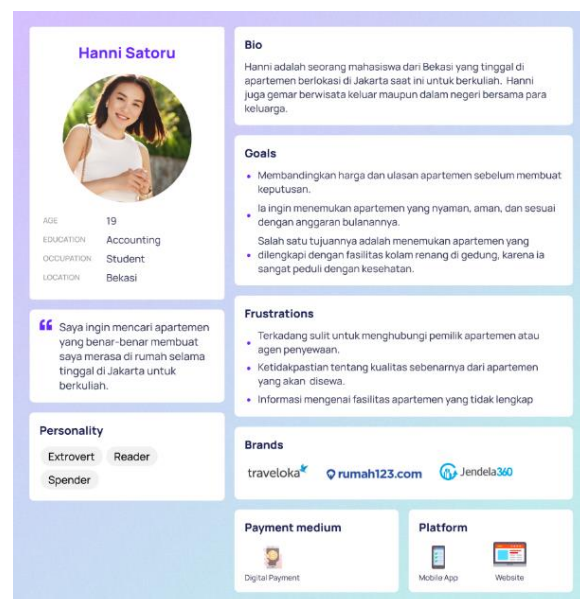
Tahap awal dalam proses empati adalah melakukan survei melalui wawancara dengan target pengguna untuk menemukan masalah yang mereka

hadapi saat memesan apartemen secara *online*. Wawancara dilakukan dengan mahasiswa baru yang telah menggunakan layanan pemesanan apartemen *online*, dengan total 4 responden yang terlibat. Tujuannya adalah untuk memahami pengalaman pengguna dengan berbagai aplikasi sewa apartemen *online*. Hasil survei menunjukkan bahwa pengguna menginginkan kemudahan dalam berkomunikasi dengan pemilik dan agen, informasi yang jelas mengenai properti dan fasilitas kamar, serta akses langsung ke lokasi apartemen melalui Google Maps. Berikut beberapa pertanyaan wawancara terkait aplikasi StayZy [12].

Berikut adalah daftar pertanyaannya :

1. Apa saja kekurangan atau hambatan dialami anda saat memakai aplikasi booking apartemen?
2. Adakah bagian tertentu dari aplikasi yang menurut Anda mempermudah atau mempersulit proses mencari unit apartemen?
3. Bagaimana Anda mengatasi atau beradaptasi dengan kendala-kendala yang pernah Anda alami saat memesan apartemen dari aplikasi?
4. Apa yang menjadi prioritas utama Anda ketika menyewa apartemen sebagai mahasiswa?
5. Apa saran atau tanggapan yang dapat Anda berikan untuk meningkatkan penggunaan dan kegunaan aplikasi booking apartemen?

### 4.2. Define



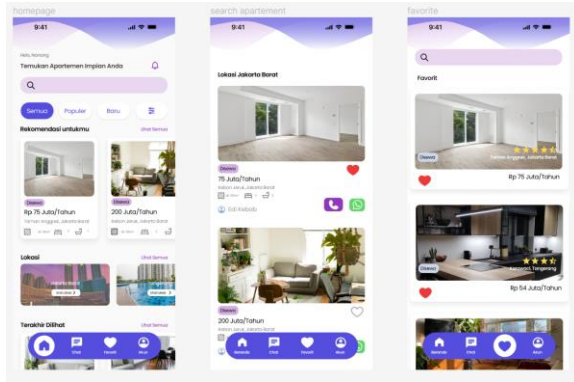
Gambar 2. User persona

Setelah menyelesaikan tahap *emphatize* untuk memahami masalah yang dialami pengguna, langkah berikutnya adalah tahap *define* [13]. Pada tahap ini, kasus-kasus dikelompokkan ke dalam kategori yang sesuai. Setelah data terkumpul, analisis data menjadi penting untuk membuat keputusan desain yang terarah, seperti mengenali kebutuhan dan meminimalkan hambatan yang dihadapi pengguna [14]. Pada tahap ini, penulis mengelompokkan *user*



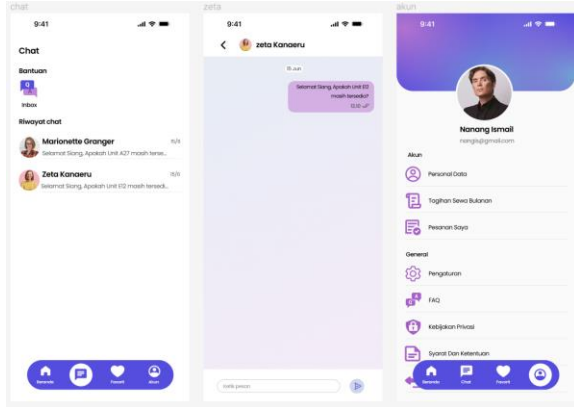
Pada langkah selanjutnya Setelah merancang prototipe *Low-Fidelity*, dilanjut untuk membuat *High-Fidelity* untuk menjadi desain akhir agar dapat lanjut ke tahap pengujian [17]. Pada pembuatan Hi-Fi yang menggunakan aplikasi Figma dapat dilihat pada gambar 7.

Pada tampilan pertama saat memasuki aplikasi, pengguna akan melihat *landing page* untuk login atau membuat akun untuk masuk ke dalam aplikasi.

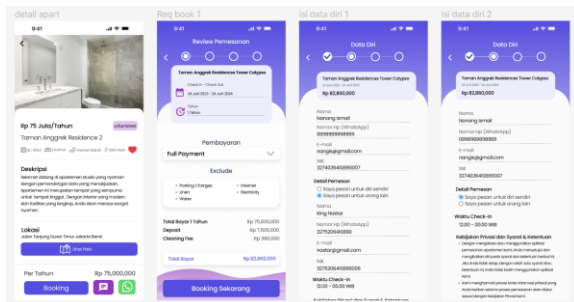


Gambar 8. *High-Fidelity homepage*

Setelah login pada aplikasi, pengguna dialihkan ke halaman *homepage*. Pada *homepage* pengguna dapat mencari apartemen sesuai yang diinginkan. pengguna juga dapat memarkah apartemen dengan klik tombol hati.



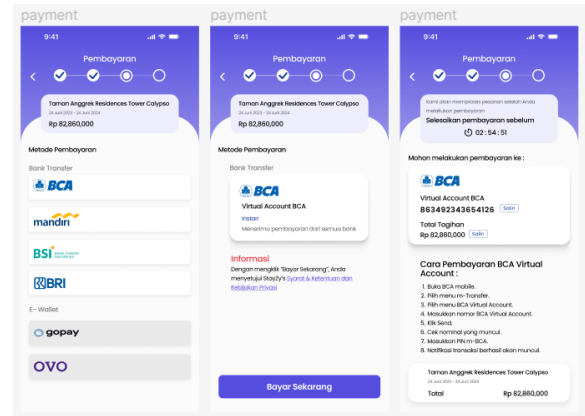
Gambar 9. *High-Fidelity pesan & akun*



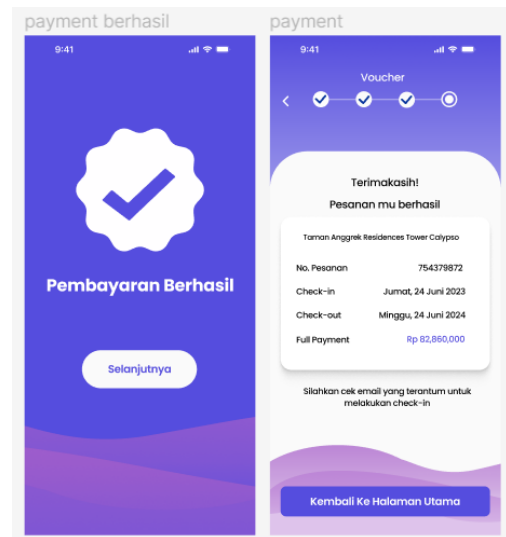
Gambar 10. *High-Fidelity pemesanan*

Pengguna juga dapat mengirim pesan pada agen untuk memastikan unit apartemen yang diinginkan tersedia atau tidak. Pada halaman akun,

*user* dapat melihat pesanan yang sudah berhasil atau tagihan sewa bulanan.



Gambar 11. *High-fidelity pembayaran*



Gambar 12. *High-Fidelity invoice*

Setelah yakin dengan apartemen yang akan dipesan, *user* dapat *membooking* melalui aplikasi dengan mengisi data diri yang sesuai dan melakukan pembayaran. Jika telah melakukan pembayaran, pengguna akan mendapatkan *invoice* untuk *check-in* pada apartemen yang dipesan.

4.5. Test

Tahap akhir dalam menerapkan konsep desain adalah pengujian. Tujuan melakukan pengujian dari adalah untuk mengelompokkan *feedback* dan evaluasi yang signifikan dari responden terkait prototipe aplikasi yang telah dibangun. Hal ini bertujuan untuk menilai jika penyelesaian yang telah dikembangkan mampu memecahkan masalah yang dihadapi oleh responden [18]. Dengan menggunakan metode *moderate remote* untuk *usability testing* pada 4 *user* yang telah melakukan wawancara pada tahap *emphatize*, *user* menguji *prototype* secara remote menggunakan platform seperti Maze.co. sebelum dilakukannya testing penulis membuat skenario dan *test task* untuk *user* dengan *succes criteria* yang sudah

ditentukan. Berikut adalah *succes criteria* yang telah dibuat:

Gambar 13. Test task

Dari skenario dan *test task* yang sudah dilakukan pada Maze.co, akan menghasilkan skor yang *usability testing* dari prototipe aplikasi yang telah

diuji. Berikut adalah skor *usability testing* yang didapat.



Gambar 14. Skor maze

Setelah melakukan *testing*, *user* diberi pertanyaan mengenai kendala saat melakukan testing pada prototype aplikasi StayZy. 2 dari 4 *user* mengalami kendala yang sama saat melakukan usability testing yaitu pada bagian pemesanan tulisan “*Booking*” dan “*Booking Sekarang*” terlihat kurang jelas, lalu 1 dari 4 *user* beranggapan bahwa tulisan dan elemen pada bagian pembayaran terlalu dekat dengan bagian layar atas *handphone*. Pada tahap ini juga user akan diberikan pertanyaan dari skala 1-5 mengenai pengujian prototipe yang telah dilakukan sebelumnya, tahap ini disebut dengan *System Usability Scale (SUS)* [19]. Adapun pertanyaan pada survei *SUS* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Pertanyaan *SUS*

| No | Pertanyaan  |
|----|---|
| 1  | Saya berpikir akan sering memakai Aplikasi StayZy.  |
| 2  | Saya rasa Aplikasi StayZy terlalu kompleks dan bisa dibuat agar lebih simpel                      |
| 3  | Saya merasa Aplikasi StayZy gampang untuk dipakai.  |
| 4  | Saya pikir saya memerlukan bantuan teknis untuk menggunakan aplikasi StayZy.                      |
| 5  | Saya merasa bahwa ada banyak fitur yang terintegrasi dengan baik dalam sistem.                    |
| 6  | Saya merasakan banyak inkonsistensi dalam aplikasi StayZy.  |
| 7  | Saya yakin Sebagian besar pengguna akan cepat mempelajari aplikasi StayZy.                        |
| 8  | Saya merasakan bahwa aplikasi StayZy sangat tidak praktis saat digunakan.                         |
| 9  | Saya merasa sangat yakin bisa menggunakan aplikasi StayZy.  |
| 10 | Saya menyadari harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya menggunakan aplikasi StayZy. |

Hasil skor dari 4 responden yang telah melakukan survei *SUS* dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. Skor *SUS*

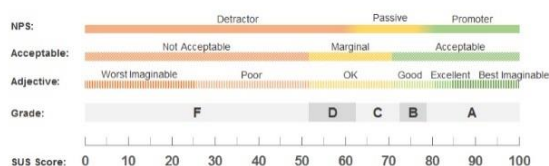
| user      | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | <i>SUS Raw</i> | Skor Final |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----------------|------------|
| U1        | 4  | 5  | 5  | 5  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 1   | 30             | 75         |
| U2        | 4  | 2  | 5  | 2  | 4  | 1  | 5  | 1  | 5  | 3   | 34             | 85         |
| U3        | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 3  | 3  | 2  | 5  | 2   | 24             | 60         |
| U4        | 4  | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 1  | 5  | 2   | 26             | 65         |
| Rata-rata |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     | 28,5           | 71,3       |

Keterangan :

U = *User*

P = pertanyaan

Perhitungan dari skala 1-5 pada setiap pertanyaan dihitung dengan cara: jika pertanyaan bernomor ganjil, skor yang dinilai oleh user dikurangi dengan angka 1. Pada pertanyaan bernomor genap, dikurang 5 dari nilai yang diberikan oleh pengguna namun hasilnya tidak bersifat negatif [20]. Setelah dilakukan survei dan menghitung rata-rata dari skor *SUS* didapatkan nilai 71,25 pada aplikasi StayZy. Dilihat dari indeks penilaian pada gambar 15, prototipe aplikasi StayZy masuk kedalam *grade C* dan dapat diterima.



Gambar 15. Pengukuran nilai *SUS*

## 5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian untuk merancang *UI/UX* pada aplikasi StayZy dengan mengimplementasikan metode *design thinking* setelah *user* melakukan pengujian prototipe pada maze.co serta uji *SUS* dan dari keduanya didapatkan skor yang cukup baik dengan nilai diatas 70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa prototipe dari aplikasi StayZy dapat diterima. Temuan dari studi yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa melalui tahap-tahap *design thinking* penulis dapat mendefinisikan hambatan yang dialami *user* dalam menggunakan aplikasi StayZy. Dengan demikian diharapkan aplikasi StayZy dapat membantu *user* untuk mencari unit apartemen secara efisien. Saran yang dapat diberikan penulis adalah agar hasil pengujian lebih dapat dipercaya, penulis menyarankan untuk meningkatkan desain antarmuka pengguna pada aplikasi *mobile* yang fungsional dan mengujinya menggunakan metode yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. F. Hayati, A. R. Dewi, and F. R. Lubis, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN KAMAR KOST PADA RUKOST AYAH BUNDA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, vol. 6, no. 1, pp. 29–33, Apr. 2022, doi: 10.46880/jmika.Vol6No1.pp29-33.
- [2] M. R. Sulistyono, A. Setiawan, and N. Nuryanto, "Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Sistem E-Marketplace Berbasis Website," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1364–1376, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3534.
- [3] R. Hidayat, A. Mauluda, T. Misriati, and R. Aryanti, "Perancangan User Interface Pada Aplikasi Pencari Kost Dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 9, no. 1, pp. 83–88, 2023.
- [4] L. Setiyani and E. Tjandra, "UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang)," *International Journal of Science, Technology & Management*, vol. 3, no. 3, pp. 690–702, May 2022, doi: 10.46729/ijstm.v3i3.505.
- [5] R. Irfani, "PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE 'Si Dimas' UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 3, pp. 2084–2087, Dec. 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.7106.
- [6] S. Milah, M. A. Sunandar, and M. Andayani Komara, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENYEWAAN PERALATAN BAYI BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN (HCD) DI BABYSTUFFRENT PURWAKARTA," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 3, pp. 1714–1721, Nov. 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.7066.
- [7] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, "PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PEMBELIAN HASIL TANI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, Jul. 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
- [8] D. Kamińska, G. Zwoliński, and A. Laska-Leśniewicz, "Usability Testing of Virtual Reality Applications—The Pilot Study," *Sensors*, vol. 22, no. 4, p. 1342, Feb. 2022, doi: 10.3390/s22041342.
- [9] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, Dec. 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [10] M. A. Prasetyo, M. C. Rozikin, R. S. Dewi, U. Internasional, and S. Indonesia, "Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Kost ABC di Kota XYZ Menggunakan Metode Design Thinking," *Aisyah J. Informatics Electr. Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–44, 2021.
- [11] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, and T. I. Hermanto, "Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 980, Aug. 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4442.
- [12] C. S. Surachman, M. R. Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, "Implementasi

- Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in,” *TelKa*, vol. 12, no. 02, pp. 157–169, Nov. 2022, doi: 10.36342/teika.v12i02.2922.
- [13] D. Saputra and R. Kania, “Designing User Interface of a Mobile Learning Application by Using a Design Thinking Approach: A Case Study on UNI Course,” *Journal of Marketing Innovation (JMI)*, vol. 2, no. 2, Sep. 2022, doi: 10.35313/jmi.v2i2.36.
- [14] O. D. Alao, E. A. Priscilla, R. C. Amanze, S. O. Kuyoro, and A. O. Adebayo, “User-Centered/User Experience Uc/Ux Design Thinking Approach for Designing a University Information Management System,” *Ingénierie des systèmes d information*, vol. 27, no. 4, pp. 577–590, Aug. 2022, doi: 10.18280/isi.270407.
- [15] A. Hadi, Y. Sukmono, A. Harjanto, and D. Suprihanto, “REDESIGNING THE UI/UX WEBSITE FOR THE INDUSTRIAL ENGINEERING DEPARTMENT AT MULAWARMAN UNIVERSITY USING DESIGN THINKING METHOD,” *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, vol. 5, no. 1, pp. 105–119, 2024.
- [16] N. N. Rifa, “PERANCANGAN ULANG UI/UX DESIGN FACEBOOK LITE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 1, pp. 11–17, 2024.
- [17] A. R. Pradana and M. Idris, “Implementasi user experience pada perancangan user interface mobile e-learning dengan pendekatan design thinking,” *AUTOMATA*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [18] M. D. Sriardi, T. -, and F. Nurapriani, “IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHODS IN UI/UX DESIGNING JOB SEARCHING APPLICATIONS,” *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA)*, vol. 7, no. 1, pp. 223–240, Aug. 2023, doi: 10.34012/jurnalsisteminformasidanilmukomputer.v7i1.4047.
- [19] Muhammad Fiqri Widiyantoro, Taufik Ridwan, N. Heryana, A. Voutama, and Siska, “Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Metode Design Thinking,” *JURNAL FASILKOM*, vol. 13, no. 02, pp. 121–131, Aug. 2023, doi: 10.37859/jf.v13i02.5265.
- [20] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, “Perancangan UI/UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking,” *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2022.