

PENGEMBANGAN DESAIN APLIKASI UI/UX TEMPAT WISATA KALIGUA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Yardhan Zaendy Anargya, Hendra Marcos

Informatika, Universitas Amikom Purwokerto,
Jl. Letjend Pol. Soemarto No.127, Purwokerto, Jawa Tengah
yardanzaendy@gmail.com

ABSTRAK

Destinasi wisata alam Kaligua terletak di dataran tinggi Brebes dengan keindahan kebun teh dan objek wisata seperti Telaga Ranjeng serta Goa Jepang, memiliki potensi besar namun menghadapi tantangan dalam pengelolaan pariwisata. Salah satu kendala utama adalah minimnya digitalisasi sistem informasi, menyebabkan wisatawan kesulitan mencari informasi, memesan tiket, dan merencanakan kunjungan. Sistem reservasi tradisional juga menimbulkan ketidaknyamanan seperti antrian panjang dan ketidakpastian ketersediaan tiket. Selain itu, strategi pemasaran digital yang terbatas membuat Kaligua kurang dikenal dibandingkan destinasi lain di Jawa Tengah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi UI/UX untuk Kaligua menggunakan pendekatan *Design Thinking* (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) guna mempermudah akses informasi, pemilihan destinasi, dan pembelian tiket secara daring. Hasilnya menunjukkan aplikasi ini memiliki antarmuka mudah digunakan, akses informasi cepat, serta metode pembayaran fleksibel. Meski demikian, aplikasi ini memiliki kekurangan seperti ketergantungan pada keputusan pengguna dan risiko kesalahan input. Secara keseluruhan, aplikasi ini dapat meningkatkan minat wisatawan, memberikan pengalaman lebih baik, serta mendukung pertumbuhan ekonomi lokal melalui peningkatan layanan pariwisata Kaligua.

Kata kunci : *UI/UX, Design Thinking*

1. PENDAHULUAN

Sebuah sistem yang baik ditandai dengan seberapa mudah pengguna bisa mengoperasikannya. Desain sistem informasi yang baik tidak hanya perlu terlihat menarik dan mudah dipahami, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan penggunanya [1].

Dengan demikian, pengguna dapat merasa nyaman dan mendapat bantuan dalam menyelesaikan tugas. Dalam kasus ini, desainer juga mempertimbangkan bagaimana pengguna beraktivitas saat menggunakan aplikasi. Berdasarkan hal ini, desainer menyelidiki kegiatan sehari-hari pengguna, terutama aspek interaksi, dengan fokus pada kebutuhan mereka. Pendekatan ini sangat penting untuk menciptakan desain yang tidak hanya efektif dalam memecahkan masalah, tetapi juga mudah dan nyaman digunakan oleh pengguna [1].

Pentingnya pendekatan berbasis kebutuhan pengguna inilah yang menjadi dasar penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain aplikasi UI/UX yang dapat meningkatkan pengalaman wisatawan di Kaligua, sebuah destinasi wisata alam di dataran tinggi Brebes yang memiliki potensi besar namun belum sepenuhnya dimanfaatkan karena keterbatasan dalam digitalisasi layanan pariwisata. Pariwisata adalah kegiatan mengunjungi tempat-tempat menarik untuk menikmati keindahan, budaya, atau sekadar bersantai. Melalui pariwisata, Anda dapat mengenal berbagai budaya, mencicipi masakan khas, serta menikmati pemandangan alam dan monumen bersejarah. Selain menawarkan pengalaman baru kepada wisatawan, pariwisata juga membantu meningkatkan perekonomian lokal dan mempromosikan identitas daerah. Tempat wisata

Kaligua memiliki potensi wisata karena banyak tempat yang layak untuk dikunjungi dan menikmati keindahan alam. Namun, potensi ini belum sepenuhnya tergali akibat minimnya infrastruktur digital yang mendukung kemudahan akses informasi dan layanan bagi wisatawan. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi UI/UX yang berfokus pada kebutuhan pengguna menjadi langkah strategis untuk mengatasi tantangan ini, sekaligus memperkuat daya tarik Kaligua sebagai destinasi wisata unggulan di Jawa Tengah [2].

Kaligua adalah tempat wisata di dataran tinggi Brebes yang menawarkan pemandangan kebun teh hijau yang luas dan udara sejuk khas pegunungan. Di sini, pengunjung bisa menikmati suasana tenang sambil berjalan-jalan di kebun teh, melihat langsung proses pengolahan teh, atau berfoto di spot-spot indah yang ada. Kaligua cocok bagi siapa pun yang ingin beristirahat dari kesibukan dan menikmati alam yang asri. Selain Pemandangan kebun teh, ada banyak tempat pariwisata yang bagus untuk dikunjungi seperti Telaga Ranjeng, Goa Jepang, dan Puncak Sakub yang pemandangannya tidak kalah jauh dengan kebun teh [2].

Namun, meskipun Kaligua memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata, pengelolaannya masih menghadapi beberapa tantangan serius. Salah satu kendala utama adalah minimnya digitalisasi sistem informasi dan layanan pariwisata. Saat ini, wisatawan kerap kali kesulitan mencari informasi seputar objek wisata, rute perjalanan, fasilitas yang tersedia, serta tata cara pemesanan tiket. Sistem reservasi tradisional juga mengakibatkan ketidaknyamanan seperti antrian panjang dan ketidakpastian tentang ketersediaan tiket.

Selain itu, minimnya strategi pemasaran digital membuat Kaligua kurang dikenal dibandingkan destinasi wisata lain di Jawa Tengah yang telah memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan daya tariknya.

Urgensi penelitian ini semakin kuat jika melihat posisi Kaligua sebagai salah satu destinasi wisata di Brebes, wilayah yang relatif kurang berkembang dibandingkan daerah lain di Jawa Tengah. Brebes sendiri lebih dikenal sebagai daerah agraris dengan komoditas unggulan seperti bawang merah dan telur asin, sehingga potensi wisatanya sering terabaikan. Padahal, pariwisata dapat menjadi salah satu penggerak ekonomi lokal yang signifikan, terutama di tengah upaya pemerintah untuk memperkuat sektor non-agraris. Dengan mengembangkan aplikasi UI/UX berbasis *design thinking*, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi konkret bagi pengelolaan wisata Kaligua. Aplikasi ini akan membantu wisatawan mengakses informasi secara cepat dan mudah, memesan tiket secara daring, serta meningkatkan pengalaman mereka saat berkunjung. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya menjawab kebutuhan pengguna tetapi juga berpotensi meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, memperluas jangkauan pemasaran digital, dan mendukung pertumbuhan ekonomi lokal melalui sektor pariwisata.

2. TINJAUAN PUSTAKA

UI/UX dalam pembuatan aplikasi tempat wisata seperti Kaligua sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan mudah bagi pengguna [3].

UI (User Interface) berfokus pada tampilan visual aplikasi, seperti tata letak, warna, ikon, dan elemen-elemen desain yang menarik. Desain UI yang baik membuat aplikasi tampak menarik dan inovatif, sehingga pengguna bisa langsung memahami cara menggunakannya tanpa kesulitan [4].

Sementara itu, UX (User Experience) lebih berfokus pada alur dan kemudahan penggunaan [5].

Untuk aplikasi wisata Kaligua, UI/UX yang baik memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mencari informasi seperti lokasi, harga tiket, fasilitas, dan rute perjalanan. Misalnya, aplikasi harus memudahkan pengguna untuk menemukan spot menarik, mengambil foto, dan membaca ulasan pengunjung lainnya. Ini meningkatkan kemungkinan pengunjung benar-benar mengunjungi tempat wisata tersebut.

Metodologi *design thinking* adalah pendekatan inovatif yang berpusat pada pengguna yang bertujuan untuk menciptakan solusi yang relevan dan efektif melalui pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan pengalaman pengguna [6].

Langkah pertama yang sangat penting dalam proses desain ini adalah memahami diri pengguna Anda. Riset pengguna dilakukan secara menyeluruh untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi

kebutuhan, keinginan, dan tantangan yang dihadapi pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi dan layanan yang ada [7].

Pendekatan ini menjadi sangat penting saat mengembangkan aplikasi wisata Kaligua karena produk akhir harus memenuhi harapan pelanggan yang ingin mengunjungi tempat wisata dengan cara yang praktis dan menyenangkan [8].

Dengan melakukan penelitian pengguna, tim desain dapat mendapatkan informasi berharga tentang preferensi pengunjung melalui wawancara dan survei.

Dengan memahami latar belakang, perilaku, dan motivasi pengunjung, desainer dapat mengidentifikasi elemen-elemen utama yang perlu difasilitasi dalam aplikasi [9].

Misalnya, mungkin pengunjung ingin menemukan informasi tentang lokasi, fasilitas, atau ulasan sebelum mengunjungi tempat wisata. Penelitian ini juga memungkinkan desainer untuk mengidentifikasi isu-isu yang mungkin tidak terduga, seperti kesulitan dalam mengakses informasi penting yang dapat mempengaruhi keputusan kunjungan mereka [10].

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi wisata Kaligua dengan User Interface(UI) yang menarik dan User Experience(UX) yang mudah dipahami. Dengan aplikasi ini, diharapkan pengguna dapat mengakses informasi tempat wisata Kaligua dengan lebih cepat, mudah, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat berkunjung dan kepuasan mereka.

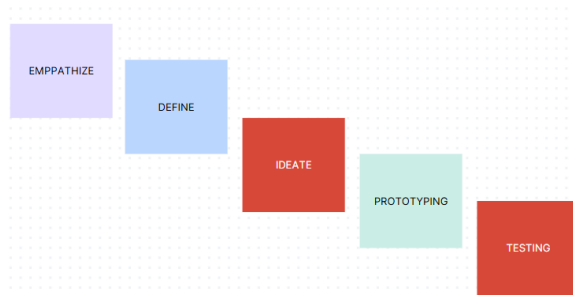
3. METODE PENELITIAN

Dalam mengembangkan aplikasi UI/UX untuk tempat wisata Kaligua, yang menggunakan metode penelitian Design Thinking. Metode ini dipilih karena pendekatannya yang sangat berpusat pada pengguna, serta proses iteratifnya yang memungkinkan kami memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna dengan lebih mendalam. Dengan Design Thinking, kami dapat merancang solusi yang lebih relevan dan sesuai, melalui tahap-tahap eksplorasi, uji coba, dan penyempurnaan yang terus-menerus.

Proses ini sangat iteratif, yang berarti kami terus menguji dan menyempurnakan setiap konsep hingga akhirnya kami menemukan solusi yang paling sesuai dan memenuhi kebutuhan kami. Design Thinking membantu kami membuat aplikasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah dipahami, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan nyata pengunjung Kaligua dengan fokus yang kuat pada pengguna.

3.1. Tahapan Metode Design Thinking

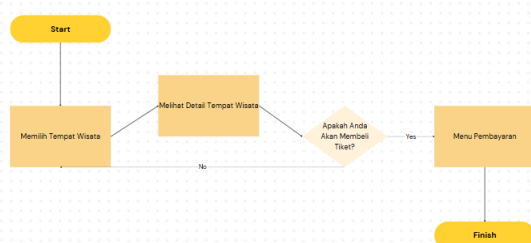
Design Thinking terdiri dari lima tahapan utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Setiap tahap memiliki peran penting dalam menciptakan solusi yang efektif bagi pengguna.



Gambar 1. Design Thinking

- Empathize**, tahap ini merupakan tahap pertama dari design thinking. Pada tahap ini peneliti diharapkan memahami masalah pengguna dengan cara mengumpulkan informasi tentang pengguna yang kemudian diproses untuk mengesampingkan asumsi sendiri tentang permasalahan dan mendapatkan wawasan nyata tentang pengguna serta kebutuhan mereka.
- Define**, pada tahap ini merupakan proses membagi informasi sampai ke inti masalahnya. Informasi dari langkah sebelumnya diurutkan sehingga dapat dipetakan ke inti masalahnya.
- Ideate**, pada tahap ini merupakan tahap menggabungkan ide-ide untuk membuat produk yang dapat menyelesaikan masalah pelanggan. Inti dari tahap ini adalah mencari ide seliar mungkin dan berpikir out of the box.
- Prototyping**, tahap ini adalah tahap memvisualisasikan ide yang telah dibuat sebelumnya ke dalam sebuah desain. Pada tahap ini solusi yang dibuat bisa jadi diterima, diperbaiki, dirancang ulang, atau bahkan ditolak.
- Testing**, tahap ini merupakan tahap pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah produk itu layak dan bermanfaat sebelum dipergunakan dan disebarluaskan kepada pengguna lainnya. Pada tahap testing ini menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dalam pengujiannya. System Usability Scale merupakan salah satu metode umum yang digunakan untuk mengukur usability sebuah produk.

3.2. Flowchart



Gambar 2. Flowchart Penjelasan Flowchart Aplikasi Wisata Kaligwa

Flowchart ini menjelaskan alur kerja aplikasi pariwisata Kaligwa untuk pengguna yang ingin memesan tiket wisata. Berikut adalah tahapan prosesnya:

- Start (Mulai)**
Proses dimulai dengan pengguna membuka aplikasi. Simbol oval "Start" menunjukkan awal dari alur kerja.
- Memilih Tempat Wisata**
Langkah pertama pengguna adalah memilih lokasi wisata yang ingin dikunjungi. Proses ini digambarkan dengan kotak persegi panjang, yang merepresentasikan aktivitas atau tindakan.
- Melihat Detail Tempat Wisata**
Setelah memilih tempat wisata, pengguna dapat melihat detail lebih lanjut tentang lokasi tersebut, seperti fasilitas, deskripsi tempat, atau harga tiket. Proses ini kembali digambarkan dengan kotak persegi panjang.
- Pengambilan Keputusan: Apakah Anda Akan Membeli Tiket?**
Selanjutnya, pengguna diminta untuk mengambil keputusan apakah akan membeli tiket atau tidak. Jika pengguna memilih "Yes" (Ya), alur dilanjutkan ke langkah berikutnya, yaitu menuju Menu Pembayaran. Jika pengguna memilih "No" (Tidak), alur kembali ke langkah Memilih Tempat Wisata.
- Menu Pembayaran**
Jika pengguna memutuskan untuk membeli tiket, aplikasi akan mengarahkan ke menu pembayaran untuk menyelesaikan transaksi.
- Finish (Selesai)**
Setelah proses pembayaran selesai, alur kerja berakhir. Simbol oval "Finish" menunjukkan akhir dari proses.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, akan dibahas hasil dari pengembangan aplikasi wisata Kaligwa beserta alur kerjanya. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mencari informasi tempat wisata, memilih destinasi, hingga membeli tiket secara online. Berikut adalah hasil dari implementasi fitur-fitur aplikasi

4.1. Empathize

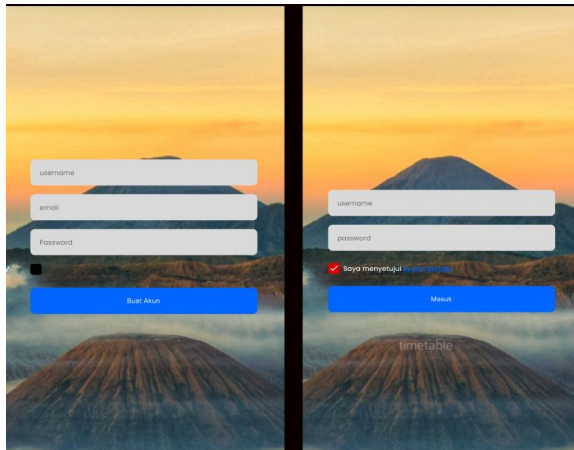
Terletak di Dataran Tinggi Brebes Jawa Tengah, Wisata Kaligwa menjadi destinasi yang menawarkan keindahan alam luar biasa dan suasana damai. Dengan perkebunan teh hijau yang membentang sejauh mata memandang, segarnya udara, dan pemandangan pegunungan yang mempesona, tempat ini menawarkan pengalaman berwisata yang tak terlupakan.

Bagi mereka yang mencari ketenangan, Kaligwa adalah tempat yang sempurna untuk melarikan diri dari hiruk pikuk dan keramaian kota. Wisatawan tidak hanya dapat menikmati pemandangan, tetapi mereka juga dapat mengunjungi tempat-tempat menarik seperti gua bersejarah Jepang, Tuk Bening dengan airnya yang jernih, dan dek observasi yang menawarkan pemandangan menakjubkan.

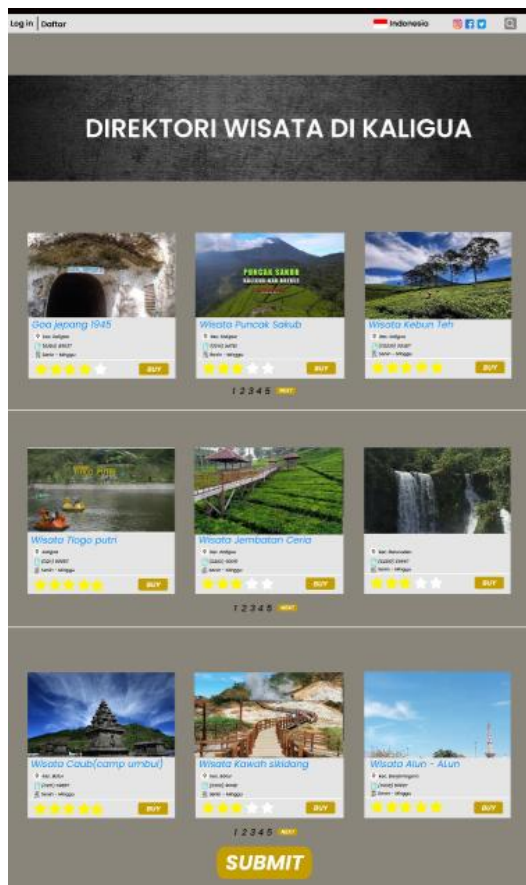
Kegiatan seperti berjalan-jalan di antara perkebunan teh, minum teh hangat di daerah asal, dan berbincang dengan petani setempat memberikan kesempatan untuk lebih dekat dengan alam dan budaya lokal.

Perjalanan ke Kaligua tidak hanya menawarkan pemandangan yang menakjubkan, tetapi juga memberikan pengalaman yang mendalam yang membuat Anda bersyukur dan menekankan pentingnya pelestarian lingkungan. Jika Anda sedang mencari tempat untuk menyegarkan diri dan tubuh, Kaligua adalah tempat yang tepat.

4.2. Define



Gambar 3. Login dan Register

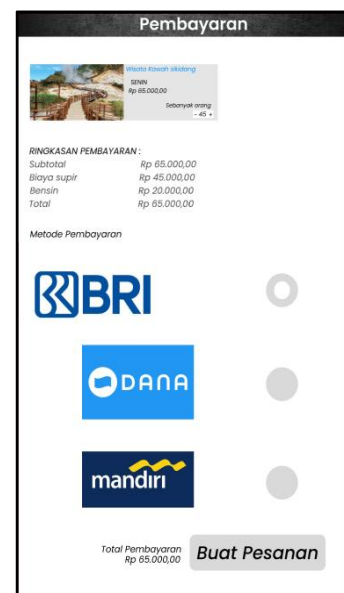


Gambar 4. Direktori Wisata

Pengguna memulai dengan memasukkan data seperti username, email, dan password. Halaman ini memastikan keamanan data dan memberikan akses ke fitur aplikasi. Kita perlu melakukan registrasi akun sebelum melakukan login di aplikasi. Jika data yang dimasukkan valid, pengguna diarahkan ke halaman utama.

Halaman ini menampilkan daftar tempat wisata di Kaligua dengan informasi singkat seperti nama tempat, gambar, harga tiket, dan deskripsi singkat.

Pengguna dapat memilih tempat wisata yang diinginkan untuk melihat detail lebih lanjut. Setelah memilih destinasi, pengguna diarahkan ke halaman detail tempat wisata. Informasi yang ditampilkan meliputi deskripsi lengkap, fasilitas, dan ulasan dari wisatawan lain. Pada detail wisata, terdapat deskripsi tentang tempat wisata yang kita pilih, pada deskripsi terdapat informasi singkat tentang objek wisata, informasi harga, dan lain-lain.



Gambar 5. Halaman Pembayaran

Setelah kita memilih tempat wisata yang kita pilih, selanjutnya akan diarahkan menuju halaman pembayaran. Aplikasi menyediakan berbagai metode pembayaran, termasuk transfer bank (BRI, Mandiri) dan dompet digital (DANA). Halaman pembayaran dilengkapi dengan rincian biaya yang transparan. Setelah pembayaran berhasil, tiket digital akan diterbitkan dan dapat diakses oleh pengguna.

4.3. Ideate

Setelah login, pengguna dapat memilih jadwal keberangkatan yang tersedia untuk tempat wisata tertentu. Fitur ini memberikan fleksibilitas dalam merencanakan perjalanan.

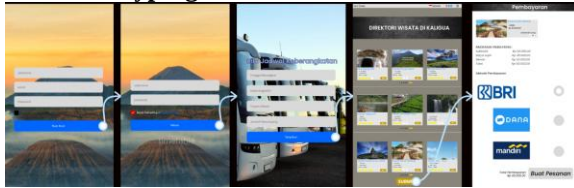
Halaman ini belum final untuk disertakan dalam proyek Anda. Untuk saat ini, halaman ini masih bersifat tentatif, dan jika kami menerima banyak permintaan dari pengunjung dan pengguna, kami akan mempertimbangkan untuk menambahkan halaman

jadwal keberangkatan dan menawarkan pilihan kendaraan khusus bagi wisatawan yang ingin berkunjung. Kami berharap ini akan meningkatkan kenyamanan dan kemudahan Anda saat merencanakan tur Anda.



Gambar 6. Jadwal Keberangkatan

4.4. Prototyping



Gambar 7. Prototyping

4.5. Testing

Pada Tabel 1 menunjukkan hasil pengujian sistem aplikasi dan *website* pariwisata Kaligua menggunakan *google forms* dengan jumlah responden sebanyak 100 orang. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi aspek kegunaan, desain dan kepuasan pengguna dari layanan yang diberikan.

Berikut hasilnya:

- Kemudahan mencari informasi:**
Sebagian besar responden merasa mudah mencari informasi di *website*.
- Desain Antarmuka:**
Desain aplikasi dianggap menarik dan intuitif oleh sebagian besar responden.
- Pemesanan Tiket Mudah:**
Proses pemesanan tiket dinilai sangat mudah.
- Tampilan Peta Situasi:**
Peta Situasi dianggap jelas dan informatif.
- Pengalaman Pengguna:**
Sebagian besar pengguna merasa puas dengan pengalaman mereka menggunakan aplikasi.

Tabel 1. Hasil testing dari kuesioner

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1.	Apakah informasi yang tersedia pada aplikasi mudah ditemukan?	0	2	8	11
2.	Apakah desain antarmuka aplikasi wisata kaligua menarik?	0	1	8	10
3.	Apakah proses pemesanan tiket pada aplikasi mudah dilakukan?	0	3	8	9
4.	Apakah tampilan peta wisata kaligua jelas dan informatif?	0	2	5	13
5.	Apakah penggunaan aplikasi wisata kaligua memuaskan?	0	2	6	12
Total Responden		0	10	35	55
Total		100			

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS :Tidak Setuju

S :Setuju

SS :Sangat Setuju

Hasil pengujian pada Tabel 1 dari responden menunjukkan bahwa mayoritas pengguna memberikan tanggapan positif terhadap aplikasi wisata Kaligua. Sebagian besar responden menyatakan bahwa informasi pada aplikasi mudah ditemukan (90%), desain antarmuka menarik (90%), proses pemesanan tiket mudah dilakukan (100%), tampilan peta wisata jelas dan informatif (90%), serta penggunaan aplikasi memuaskan (90%). Tanggapan dominan berada pada kategori "Setuju" dan "Sangat Setuju", sedangkan tanggapan negatif ("Tidak Setuju") sangat minimal. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi sudah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dalam aspek kemudahan akses informasi, tampilan, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

4.6. Kelebihan

Mudah Diakses: Alur kerja aplikasi dimulai dari proses login hingga pembayaran tiket secara bertahap, sehingga mudah dipahami oleh pengguna.

Fleksibilitas dalam Memilih Destinasi: Pengguna diberikan kebebasan untuk memilih tempat wisata dan melihat detail sebelum memutuskan untuk membeli tiket. **Metode Pembayaran yang Beragam:** Adanya opsi pembayaran melalui bank dan dompet digital mempermudah pengguna dari berbagai latar belakang.

4.7. Kekurangan

Ketergantungan pada Keputusan Pengguna: Jika pengguna tidak membeli tiket, mereka harus kembali ke halaman awal untuk memilih ulang, yang bisa memakan waktu.

Kemungkinan Kesalahan Input: Data yang dimasukkan pada halaman login atau pembayaran harus dijamin keakuratannya agar proses berjalan lancar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi wisata Kaligua telah dikembangkan untuk mempermudah wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka dengan menyediakan informasi lengkap tentang destinasi, harga tiket, fasilitas, serta rute perjalanan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki antarmuka yang intuitif, navigasi yang mudah, serta mendukung berbagai metode pembayaran seperti transfer bank dan dompet digital, yang meningkatkan kenyamanan pengguna. Selain itu, fitur tiket digital memungkinkan akses tanpa perlu mencetak tiket fisik, sehingga lebih praktis dan ramah lingkungan. Pengujian kepada pengguna menunjukkan kepuasan terhadap kemudahan penggunaan dan kelengkapan informasi, meskipun masih terdapat masukan untuk meningkatkan sistem pencarian destinasi dan optimalisasi kecepatan akses aplikasi.

Secara keseluruhan, aplikasi ini telah mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam merencanakan wisata secara praktis dan efisien, serta memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan fitur rekomendasi destinasi, peningkatan keamanan transaksi, dan pengembangan fitur interaktif guna mendukung pertumbuhan industri pariwisata lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Priambodo and S. Anwar, "PENGEMBANGAN KOMPONEN DESAIN LAYOUT, WARNA, KONTROL PADA USER INTERFACE (UI) APLIKASI MOBILE BAREKSA MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)." Vol. 14 - Nomor 1 – April. 2020
- [2] Rachman and J. Sutopo, "Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Jepara Menggunakan Metode Design Thinking," J Indones Manaj Inform dan Komun, Jan. 2024
- [3] F. Ali and R. A. Yoga, "Perancangan Aplikasi Mobile Smart Tourism Kota Bogor," Magenta | Official Journal STMK Trisakti, Jul. 2021
- [4] Sartika, A. Rachman, and I. K. Yunianto, "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Candi BumiAyu Sebagai Media Promosi," J Comput Sci Vis Commun Des, Jul. 2023
- [5] M. Muhyidin, M. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," J Digit, Dec. 2020
- [6] F. Fariyanto, S. Suaidah, and F. Ulum, "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN)," vol. 2, pp. 52–60, Jul. 2021.
- [7] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," J Ilm Teknol Infomasi Terap, Dec. 2021
- [8] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," Walisongo J. Inf. Technol., vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022.
- [9] N. Sugiyarti and R. A. Hasani, "Re-Design UI/UX IBS Core dengan Metode DesignThinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna", doi: 10.30865/klik.v4i1.1028.
- [10] Indah Pratiwi and S. Rani, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata," Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia, vol. 3, no. 6, pp. 249–258, Jul. 2023.