

PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Dani Hanafi, Isidorus Anung Prabadhi, Galuh Boy Hertantyo

Manajemen Teknologi Keimigrasian, Politeknik Imigrasi

Jl. Satria - Sudirman, Tanah Tinggi, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten, Indonesia

danihnf7@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi aspek krusial dalam pengembangan teknologi digital untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tren metode, platform, dan media yang paling umum digunakan dalam desain UI/UX berdasarkan studi literatur yang tersedia. Studi ini menggunakan metodologi PRISMA terhadap berbagai publikasi ilmiah terkait UI/UX untuk mengevaluasi pendekatan yang sering digunakan, seperti Design Thinking, User-Centered Design (UCD), Human-Centered Design (HCD), dan Lean UX. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji platform desain seperti Figma dan Adobe XD serta media pengembangan yang mencakup aplikasi mobile, website, dan perangkat lunak desktop. Hasil studi menunjukkan bahwa metode Design Thinking dan UCD menjadi pendekatan yang paling sering digunakan dalam desain UI/UX karena berorientasi pada kebutuhan pengguna. Figma dan Adobe XD menjadi platform yang paling populer karena fleksibilitas dan kemudahan kolaborasinya. Sementara itu, media pengembangan aplikasi mobile dan website mendominasi dibandingkan perangkat lunak desktop, seiring dengan meningkatnya permintaan pasar digital. Kesimpulannya, pemahaman mengenai tren metode, platform, dan media pengembangan UI/UX sangat penting bagi akademisi dan praktisi dalam memilih pendekatan yang paling efektif dan efisien untuk menghasilkan produk digital yang berkualitas tinggi terutama dalam bidang keimigrasian.

Kata kunci : *UI/UX, Metode Desain, Platform Desain, Design Thinking, Systematic Literature Review*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi menjadi bagian yang penting bagi kehidupan sehari-hari di masyarakat. Kehadirannya memungkinkan pengguna untuk mengatasi berbagai kendala serta mengakses dan membagikan data dengan cepat, akurat, dan andal. Pemanfaatan internet sebagai media utama dalam mencari serta menganalisis permasalahan telah menjadi tren yang berkembang pesat [1]. Kemajuan ini juga mendorong banyak orang untuk menciptakan solusi berbasis teknologi, seperti pengembangan aplikasi dan website, guna menjawab berbagai tantangan yang dihadapi di berbagai bidang, mulai dari bisnis, pendidikan, kesehatan, hingga pemerintahan.

Dalam proses pengembangan aplikasi dan situs web, perancangan UI/UX menjadi aspek yang sangat krusial. UI/UX tidak hanya menentukan bagaimana tampilan sebuah aplikasi, tetapi juga berpengaruh pada efektivitas dan efisiensi interaksi pengguna dengan teknologi. Desain UI yang baik harus intuitif, menarik, dan mudah digunakan, sementara UX harus memastikan bahwa pengalaman pengguna berjalan dengan lancar, nyaman, serta memenuhi keinginan agar sesuai ekspektasi mereka. Sehingga, perancangan UI/UX yang optimal sangat diperlukan agar aplikasi dan situs web dapat memberikan manfaat maksimal bagi penggunanya.

Berbagai metode telah diterapkan dalam desain UI/UX untuk menjamin bahwa antarmuka yang dirancang dapat sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna. Salah satu pendekatan yang umum

digunakan adalah Design Thinking, yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui beberapa tahapan empati, perumusan masalah, ideasi, prototipe, dan pengujian. Pendekatan ini memungkinkan desainer untuk mengembangkan solusi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, Human-Centered Design (HCD) adalah pendekatan desain yang berfokus pada manusia, dengan prinsip utama menciptakan solusi berdasarkan karakteristik umum, persepsi, dan psikologi manusia. Dengan menempatkan manusia sebagai pusat perancangan, produk yang dihasilkan akan memiliki fungsi dan fitur yang sesuai karena selaras dengan kebutuhan serta pengalaman pengguna secara umum. [2]. Di sisi lain, Lean UX yaitu pendekatan yang memungkinkan pekerjaan mencapai tingkat keberhasilan tinggi dalam waktu singkat melalui kerja kolaboratif dan lintas fungsi, dengan fokus pada pemahaman produk serta pengalaman pengguna [3]. Agile development, di mana kecepatan dan efisiensi menjadi prioritas utama.

Selain metode yang digunakan, platform untuk merancang UI/UX juga terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan teknologi. Pada masa kini berbagai alat desain telah tersedia untuk membantu desainer dalam menciptakan prototipe interaktif yang dapat diuji dan dikembangkan lebih lanjut. Beberapa platform yang paling sering digunakan antara lain Figma dan Adobe XD. Keunggulan Figma yaitu memungkinkan beberapa orang untuk mengerjakan tugas yang sama secara bersamaan, meskipun berada di lokasi yang berbeda

[4]. Sementara itu, Adobe XD menawarkan integrasi yang kuat dengan produk Adobe lainnya, yang memungkinkan desainer untuk bekerja dengan berbagai aset grafis secara lebih efisien.

Selain metode dan platform, media pengembangan juga menjadi aspek penting dalam UI/UX. Perkembangan teknologi telah memperluas cakupan desain UI/UX yang tidak hanya terbatas pada aplikasi mobile dan website. Pengembangan UI/UX pada aplikasi mobile menjadi salah satu yang paling dominan, mengingat penggunaan smartphone yang semakin meningkat secara global. Selain itu, website tetap menjadi media utama bagi banyak bisnis dan organisasi dalam menjangkau pengguna serta memberikan layanan yang lebih luas.

Meskipun banyak penelitian telah membahas aspek UI/UX, masih terdapat kesenjangan dalam memahami metode, platform, dan media yang paling banyak digunakan dalam industri sekarang. Kurangnya data yang jelas mengenai tren penggunaan metode dan aplikasi perancangan UI/UX dapat menghambat pengembangan produk digital yang lebih inovatif dan efektif. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis tren dalam penggunaan metode, platform, serta media yang paling umum digunakan dalam perancangan UI/UX berdasarkan studi literatur yang ada. Dengan memahami tren ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi desainer, pengembang, serta akademisi dalam memilih pendekatan terbaik untuk pengembangan produk digital yang lebih efisien. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan teknologi dan inovasi UI/UX nantinya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan elemen penting dalam pengembangan perangkat lunak yang menentukan kualitas interaksi pengguna dengan produk digital. UI/UX berfokus pada desain antarmuka yang intuitif dan pengalaman pengguna yang optimal. Berbagai metode telah dikembangkan untuk membantu perancangan UI/UX yang efektif. Menurut Senubekti, Salah satu pendekatan yang paling populer adalah Design Thinking, yang menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, iterasi solusi, dan pengujian berulang untuk menghasilkan desain yang optimal [1]. Saputri mendefinisikan metode Human-Centered Design (HCD) juga banyak digunakan, dengan pendekatan berbasis kebutuhan dan preferensi pengguna sebagai pusat perancangan produk digital [2]. Insani juga berpendapat Lean UX merupakan metode lain yang menggabungkan prinsip Lean Startup dengan desain UX untuk menciptakan solusi yang cepat dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna [3].

Selain metode desain, platform yang digunakan dalam pengembangan UI/UX juga beragam. Beberapa alat yang paling umum digunakan oleh desainer

UI/UX meliputi Figma dan Adobe XD. Insani juga berpendapat bahwa Figma menjadi pilihan utama karena kemampuannya dalam kolaborasi berbasis cloud dan antarmuka yang mudah digunakan [3]. Adobe XD menawarkan fitur prototipe interaktif yang kuat.

Media pengembangan UI/UX juga memainkan peran penting dalam menentukan jenis aplikasi yang dirancang. Saat ini, pengembangan UI/UX lebih banyak difokuskan pada aplikasi mobile dan website dibandingkan perangkat lunak desktop. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya penggunaan perangkat seluler dan kebutuhan aksesibilitas yang lebih luas di berbagai platform digital. Dengan memahami metode, platform, dan media yang paling umum digunakan dalam UI/UX, para desainer dan pengembang dapat mengoptimalkan strategi perancangan untuk menciptakan produk digital yang lebih efektif dan efisien.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini melaksanakan tinjauan komprehensif terhadap berbagai studi terkait metode pengembangan aplikasi terutama desain UI/UX. Selain itu, penelitian ini juga menyusun protokol tinjauan sistematis dan menerapkan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analysis*) [39]. Penelitian ini dibagi ke dalam empat tahapan utama, yaitu: penentuan kriteria kelayakan, identifikasi sumber informasi, seleksi literatur, dan pengumpulan data.



Gambar 1. Flowchart Penelitian

Tahap 1 : Kriteria kelayakan artikel. Ditentukan oleh Inclusion Criteria(IC), yaitu:

- a. IC1: artikel ini adalah penelitian asli yang telah dipelajari dan ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

- b. IC2: penerbitan artikel antara tahun 2020 hingga 2025.
- c. IC3: artikel memiliki tujuan untuk menganalisis metode dan aplikasi peneliti lain dalam membuat desain UI/UX.

Tahap 2 : Penetapan sumber literatur

- a. Literatur dicari pada basis data daring dengan repositori yang signifikan untuk studi akademis seperti Crossref, Semantic Scholar, dan Google Scholar.
- b. Beberapa artikel yang memenuhi syarat untuk IC, dicari juga beberapa penelitian lain yang saling berhubungan dengan penelitian ini.

Tahap 3 : Pemilihan Literatur

- a. Kata Kunci penentuan pertama adalah “Desain Aplikasi UI/UX” dan “Metode Desain UI/UX”.
- b. Untuk mengeksplorasi dan memilih judul, abstrak dan artikel
- c. Kata kunci diperoleh dari hasil pencarian kelayakan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

- d. Baca artikel yang tidak dihilangkan dari tahap sebelumnya, penuh atau sebagian, untuk menentukan item tersebut memenuhi syarat untuk peninjauan berikutnya
- e. Artikel terpilih dievaluasi dan dipilih kembali guna mengidentifikasi penelitian yang relevan.

Tahap 4 : Pengumpulan Data

Data dikumpulkan secara manual dengan menyusun formulir ekstraksi data. Penelitian ini memfilter 82.023 jurnal berdasarkan kata kunci “Desain Aplikasi UI/UX” dan 119.901 artikel berdasarkan kata kunci “Metode Desain UI/UX” dari seluruh sumber dan kriteria dan seluruh artikel, 33 jurnal ilmiah layak menjadi calon referensi menurut judul dan abstrak untuk men-jawab pertanyaan penelitian atau research question. Setelah penelitian dilakukan lebih lanjut, hanya terdapat 32 artikel terpilih yang memenuhi syarat untuk penelitian ini. Tabel 1 menunjukkan data yang sudah dikumpulkan

Tabel 1. Hasil Seleksi Jurnal Penelitian

Sumber	Desain Aplikasi UI/UX	Metode Desain UI/UX	Kandidat	Terpilih
Google Scholar	6.050	6.130	25	15
Crossref	75.113	113.328	17	10
Semantic Scholar	860	443	5	8
Total	82.023	119.901	57	32

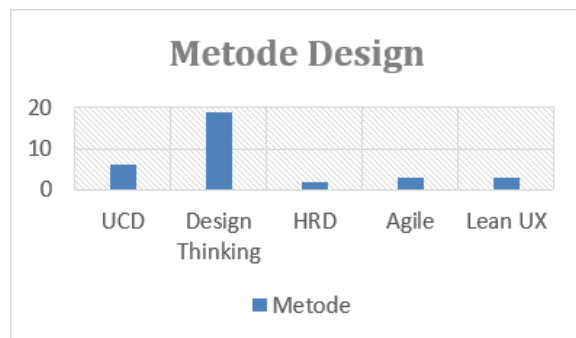
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Hasil Tinjauan Literatur

No	Judul	Tahun	Metode	Platform	Aplikasi
1.	Desain..[5]	2023	Design Thinking	Aplikasi	Figma
2.	Perancangan..[6]	2022	Lean UX	Website	Adobe XD
3.	Pengembangan..[7]	2022	Design Thinking	Aplikasi	Figma
4	Desain..[8]	2023	Design Thinking	Website	Adobe XD
5	Desain..[9]	2024	Design Thinking	Aplikasi	Adobe XD
6	Perancangan..[10]	2024	Human Centered Design	Aplikasi	Figma
7	Perancangan..[11]	2024	Design Thinking	Aplikasi	Figma
8	Perancangan..[12]	2021	Lean UX	Website	Adobe XD
9	Penerapan..[13]	2021	Human Centered Design	Aplikasi	Figma
10	Desain..[14]	2023	Design Thinking	Website	Figma
11	Perancangan..[15]	2023	Design Thinking	Aplikasi	Figma
12	Pengembangan..[16]	2022	User Centered Design	Aplikasi	Figma
13	Perancangan..[17]	2024	User Centered Design	Website	Figma
14	Desain..[18]	2024	Design Thinking	Website	Figma
15	Perancangan..[19]	2024	Agile	Aplikasi	Figma
16	Pengembangan..[20]	2022	Agile	Aplikasi	Figma
17	Perancangan..[21]	2024	User Centered Design	Aplikasi	Figma
18	Perancangan..[22]	2024	Design Thinking	Website	Adobe XD
19	Perancangan..[23]	2023	User Centered Design	Aplikasi	Figma
20	Perancangan..[24]	2024	Design Thinking	Aplikasi	Figma
21	Perancangan..[25]	2024	Design Thinking	Aplikasi	Figma
22	Implementasi..[26]	2023	Design Thinking	Aplikasi	Figma
23	Perancangan..[27]	2022	Agile	Aplikasi	Figma
24	Penerapan..[28]	2023	User Centered Design	Website	Figma
25	Penerapan..[29]	2024	Lean UX	Aplikasi	Adobe XD
26	Rancang..[30]	2024	Design Thinking	Aplikasi	Figma
27	Perancangan..[31]	2022	Design Thinking	Aplikasi	Figma
28	Penerapan..[32]	2024	Design Thinking	Aplikasi	Figma

No	Judul	Tahun	Metode	Platform	Aplikasi
29	Perancangan..[33]	2022	Design Thinking	Website	Figma
30	Pemodelan..[34]	2024	Design Thinking	Aplikasi	Figma
31	Penerapan..[35]	2024	Design Thinking	Website	Figma
32	Perancangan..[36]	2022	User Centered Design	Aplikasi	Adobe

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan perancangan aplikasi digunakan sebagai referensi dalam studi ini. Beberapa metode yang telah dikembangkan oleh peneliti terdahulu meliputi:

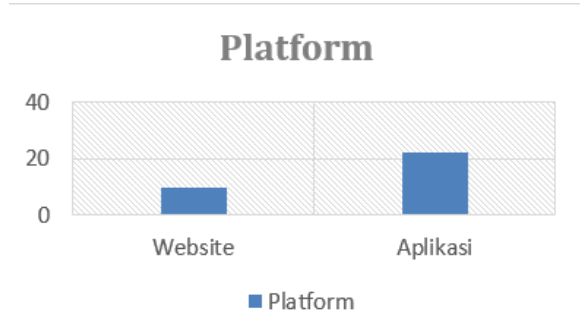


Gambar 2. Jumlah Tinjauan Metode

Berdasarkan grafik di atas, terdapat lima metode yang telah diusulkan oleh peneliti sebelumnya dalam perancangan desain UI/UX. Beberapa metode yang digunakan antara lain Design Thinking, User-Centered Design (UCD), Human-Centered Design (HCD), Lean UX, dan Agile. Dari hasil tinjauan terhadap beberapa penelitian, ditemukan bahwa dua metode yang paling sering diterapkan dalam perancangan sistem informasi geografis peta kerawanan keimigrasian adalah Design Thinking dan UCD. Kedua metode ini kemudian digunakan dalam pengembangan desain UI/UX. Selain itu, grafik menunjukkan bahwa Design Thinking merupakan metode yang paling umum diterapkan dalam perancangan UI/UX.

Mengacu pada Gambar 2, mayoritas penelitian tentang perancangan sistem informasi geografis mengadopsi metode Design Thinking. Selain itu, beberapa jurnal yang membahas pengembangan aplikasi di bidang keimigrasian juga memanfaatkan pendekatan ini. Hal ini disebabkan metode Design Thinking memungkinkan pengembang merancang pemecahan masalah yang optimal dan mudah digunakan oleh masyarakat dalam mengakses layanan keimigrasian. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna serta penyelesaian masalah secara iteratif dan kreatif [37].

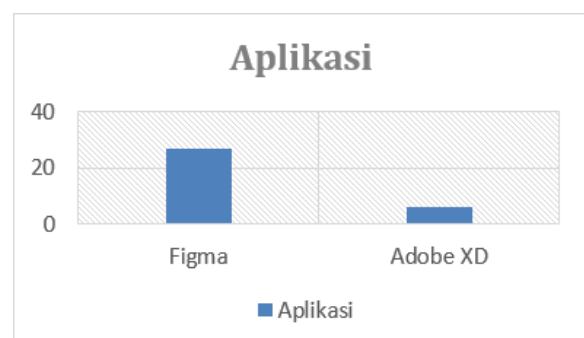
Selain itu, metode ini memberikan fleksibilitas dalam mengadaptasi perubahan berdasarkan umpan balik pengguna. Selain itu, aplikasi juga menawarkan stabilitas dan kinerja yang lebih baik dibandingkan website, terutama dalam hal kecepatan dan responsivitas. Karena aplikasi berjalan langsung di perangkat pengguna.



Gambar 3. Jumlah Tinjauan Platform

Berdasarkan grafik di atas, Aplikasi menjadi platform yang lebih populer dibandingkan website dalam perancangan desain UI/UX karena memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal. Aplikasi umumnya lebih responsif dan cepat dibandingkan website karena dapat dioptimalkan khusus untuk perangkat tertentu, seperti smartphone dan tablet. Dengan desain yang lebih adaptif, aplikasi dapat memberikan navigasi yang lebih intuitif serta interaksi yang lebih baik dibandingkan antarmuka berbasis web. Hal ini menjadi keunggulan signifikan dibandingkan website, yang membutuhkan koneksi internet stabil agar dapat berfungsi dengan baik.

Keunggulan lain dari aplikasi adalah kemampuannya dalam memanfaatkan fitur bawaan perangkat, seperti GPS, kamera, notifikasi push, pemindai sidik jari, dan sensor lainnya. Dengan adanya notifikasi push, aplikasi dapat memberikan pembaruan, pengingat, atau informasi penting secara real-time, sehingga pengguna tetap terhubung dengan layanan yang ditawarkan. Tidak heran jika aplikasi menjadi pilihan utama dalam perancangan UI/UX dibandingkan website, terutama untuk layanan yang membutuhkan akses cepat, interaktivitas tinggi, serta pengalaman pengguna yang lebih nyaman dan efisien.



Gambar 4. Jumlah Tinjauan Aplikasi

Berdasarkan gambar di atas, dapat terlihat bahwa Figma merupakan aplikasi yang paling sering digunakan dalam perancangan desain UI/UX dibandingkan dengan Adobe XD. Figma menjadi pilihan utama para desainer karena kemampuannya sebagai platform berbasis cloud yang memungkinkan kolaborasi secara real-time [38]. Dengan fitur ini, tim desain dapat berkolaborasi dalam satu proyek secara langsung tanpa perlu mengunduh atau menginstal perangkat lunak tambahan, memberikan fleksibilitas lebih dibandingkan Adobe XD yang masih mengandalkan aplikasi desktop untuk fungsionalitas penuh.

Selain itu, Figma menawarkan berbagai fitur unggulan seperti component-based design, auto layout, dan integrasi yang mudah dengan berbagai alat pengembangan lainnya. Sementara itu, meskipun Adobe XD juga memiliki fitur kolaborasi, penggunaannya masih terbatas dibandingkan Figma karena memerlukan akun Adobe serta memiliki integrasi yang lebih kompleks. Hal ini membuat Figma lebih banyak digunakan oleh desainer, terutama dalam proyek yang mengutamakan efisiensi dan kemudahan akses. Popularitas Figma terus meningkat seiring dengan kebutuhan industri akan alat desain yang lebih fleksibel dan berbasis cloud. Dengan kemampuannya untuk mendukung kolaborasi secara langsung dan kemudahan dalam berbagi proyek, Figma semakin menjadi standar utama dalam perancangan UI/UX dibandingkan Adobe XD.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan, jelas bahwa perancangan desain aplikasi UI/UX sekarang sudah banyak menggunakan metode Design Thinking, aplikasi Figma, dan platform berbasis aplikasi. Metode Design Thinking memberikan pendekatan yang menitikberatkan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna serta penyelesaian masalah secara kreatif dan iteratif, sehingga menghasilkan desain yang lebih intuitif dan fungsional. Sementara itu, Figma menjadi alat utama yang digunakan oleh desainer karena fitur kolaborasi berbasis cloud-nya, memungkinkan tim untuk bekerja secara real-time tanpa batasan perangkat atau lokasi. Figma menjadi pilihan utama dalam proses perancangan UI/UX dan platform aplikasi lebih banyak digunakan dibandingkan website karena menawarkan pengalaman pengguna yang lebih responsif, dapat diakses secara offline, serta memanfaatkan fitur bawaan perangkat seperti GPS dan notifikasi push. Hal ini menjadikannya pilihan utama dalam pengembangan layanan digital, terutama untuk aplikasi yang memerlukan akses cepat dan interaksi tinggi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan berbagai kajian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan metode Design Thinking, aplikasi Figma, dan platform berbasis aplikasi merupakan elemen utama untuk perancangan desain UI/UX saat ini. Metode Design Thinking

terbukti efektif dalam menghasilkan desain yang bagus sesuai dengan pengguna, karena pendekatan ini mempunyai fokus untuk pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna sehingga memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan ekspektasi pengguna. Sementara itu, aplikasi Figma menjadi pilihan utama bagi desainer UI/UX karena kemampuannya dalam mendukung kolaborasi real-time serta fleksibilitas dalam berbagi proyek tanpa perlu instalasi tambahan dan juga penggunaan platform aplikasi memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal dengan responsivitas tinggi, aksesibilitas yang lebih baik, serta integrasi dengan fitur bawaan perangkat, seperti kamera, GPS, dan notifikasi push. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam penerapan metode Design Thinking, penggunaan Figma, serta pengembangan platform aplikasi yang lebih baik dalam berbagai sektor, termasuk layanan keimigrasian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, "Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma," *J. Inform. Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- [2] R. Saputri, T. Mulyati, K. M. Aznel, and F. Ciptandi, "Redesain antarmuka situs web bimbingan konseling dengan pendekatan user centered design," *J. Desain*, vol. 11, no. 3, p. 588, 2024, doi: 10.30998/jd.v11i3.19273.
- [3] M. A. Insani, M. A. Gustalika, and I. Kresna, "Prototype Desain User Interface Aplikasi My School Menggunakan Metode Lean UX," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4, pp. 626–635, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1806.
- [4] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [5] N. Purwati, A. Syukron, K. Attabi, and S. Sawwara, "Desain UI/UX Aplikasi SEWA Menggunakan Metode Design Thinking," *EVOLUSI J. Sains dan Manaj.*, vol. 11, no. 2, pp. 16–26, 2023, doi: 10.31294/evolusi.v11i2.17154.
- [6] F. I. Pradhana, "Perancangan Desain Ui/Ux Aplikasi Mobile Startup Sajiloka Dengan Lean Ux," pp. 1–1, 2022.
- [7] N. T. Kusumaningdyah and S. Sukadi, "Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software," *J. Softw. Eng. Ampera*, vol. 3, no. 3, pp. 145–152, 2022, doi: 10.51519/journalsea.v3i3.220.
- [8] A. W. Milbar Gamas, A. S. Wardani, and M. N. Muzaki, "Desain UI/UX Aplikasi Konter

- Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking,” *Inform. J. Ilmu Komput.*, vol. 19, no. 2, pp. 122–133, 2023, doi: 10.52958/iftk.v19i2.6297.
- [9] T. Pustaka, “DESAIN UI / UX APLIKASI SHOLIST UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI TRANSAKSI BELANJA DENGAN FITUR SELF-SERVICE DAN NOMOR,” vol. 8, no. 6, pp. 12583–12588, 2024.
- [10] S. Tarawih, “Perancangan UI / UX Aplikasi GoMasjid Menggunakan Pendekatan Human Centered Design,” vol. 15, no. 3, pp. 607–618, 2024.
- [11] A. Aldi, A. H. Mufidah, and C. B. Sanjaya, “PAKET WISATA DI DESA WONOKITRI,” vol. 12, no. 3, 2024.
- [12] M. Syafii, “PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN DEKORASI PERNIKAHAN PADA UKM MNDECORATION MENGGUNAKAN METODE LEAN UX,” 2021.
- [13] D. Wulantari, “Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: Pt.X).,” *Jitter- J. Ilm. Teknol. Dan Komput.*, vol. 2, no. 3, 2021.
- [14] A. P. M. Adoe and M. B. Muvid, “Desain UI/UX Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking,” *SATIN - Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 2, pp. 125–133, 2023, doi: 10.33372/stn.v9i2.1031.
- [15] Sudarta, “Perancangan dan Pembuatan Desain UI/UX Aplikasi E-Patient Di RS PKU Sukoharjo dengan Metode Design Thinking Dan Lean Startup,” vol. 16, no. 1, pp. 1–23, 2022.
- [16] A. R. Novianto and S. Rani, “Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design,” *J. Sains, Nalar, dan Apl. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.20885/snati.v2i1.16.
- [17] Mohamad Firdaus and Indra Bakti, “Perancangan Dan Pembuatan Desain UI/UX Aplikasi Simpura Dengan Figma,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–14, 2024, doi: 10.32546/jutech.v5i1.2436.
- [18] D. Arif Maulana and H. Satriyawan, “Desain Ui/Ux Website Layanan Dutamas Komputer Menggunakan Metode Design Thinking,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 4, pp. 6148–6156, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10188.
- [19] D. Mulyana, M. Defriani, and M. R. Muttaqin, “Perancangan UI / UX Aplikasi Dasteur Geulis Berbasis Mobile Menggunakan Metode Agile UX,” vol. 2, no. 5, pp. 38–50, 2024.
- [20] M. Okty and D. Pratama, “Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI / UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA,” vol. 8, no. 2, pp. 155–166, 2022.
- [21] Y. T. Yanutiar and D. A. Prabowo, “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Mobile Antrean Online Menggunakan Metode UCD (Studi Kasus: BAPENDA Kabupaten Pematang),” *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 8, no. 1, p. 12, 2024, doi: 10.26798/jiko.v8i1.954.
- [22] K. Banyumas and J. Tengah, “KABUPATEN XYZ MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” vol. 8, no. 4, pp. 8136–8143, 2024.
- [23] P. Z. Dinata, M. A. Urwah, M. R. Rahmawan, and E. Junaeti, “Perancangan UI / UX pada web e- commerce ‘ Hallo Coffee ’ menggunakan metode user-centered design,” vol. 5, no. 1, pp. 45–58, 2023, doi: 10.37905/jji.v4i2.17511.
- [24] A. Yasmin and A. Voutama, “PERANCANGAN UI / UX PADA APLIKASI STAYZY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” vol. 8, no. 3, pp. 2756–2763, 2024.
- [25] S. Alfarabi and M. Faisal, “Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 5, no. 1, pp. 69–76, 2024.
- [26] A. Adam Naufal Yahya, Ananda; Imam Agung, “Implementasi pendekatan Design Thinking pada proses desain antarmuka pengguna (UI/UX) Aplikasi Peep Club.id menggunakan Figma,” *Pharmacogn. Mag.*, vol. 75, no. 17, pp. 399–405, 2021.
- [27] M. I. M. Putra and S. Sofiana, “Perancangan Desain Ui/Ux Pada Aplikasi Sipond (Sistem Informasi Pondok) Dengan Menggunakan Metode Agile Ux (User Experience) ...,” *BULLET J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 03, p. 2022, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/view/594%0Ahttps://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet/article/download/594/271>
- [28] M. S. Maulana, A. Sasongko, and R. D. Wardiyanto Romadhon, “Penerapan Desain Ui/Ux Pada Aplikasi E-Commerce Herbal Jamupuri Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd),” *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 2, pp. 128–131, 2023, doi: 10.31294/reputasi.v4i2.2466.
- [29] M. R. Nabawi, F. Wulandari, N. Safaat, and T. Darmizal, “Penerapan Desain UI/UX Pada Aplikasi Buku Kas Laundry Menggunakan Metode Lean Ux,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 5, no. 3, pp. 862–872, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i3.5082.
- [30] R. Armiani and T. Ibadi, “Rancang Ulang UI/UX Aplikasi Giwang Sumsel Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 13, no. 1, p. 392, 2024, doi: 10.35889/jutisi.v13i1.1838.
- [31] Aas Aisyiah, M. Naufal Muhadzib Al-Faruq, and Nur Aini, “Perancangan UI/UX Aplikasi MinaTani Sistem Informasi Agriculture Technology Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Penelit. Rumpun Ilmu Tek.*, vol. 1, no. 4, pp. 64–77, 2022, doi:

- 10.55606/juprit.v1i4.780.
- [32] L. Masruroh Syah, I. Faqihuddin Hanif, E. Novianti, P. Saidatuzzahra, Khoirunnisa, and H. Rahmawati, "Penerapan Prinsip Design Thinking pada UI/UX Aplikasi Mobile Renas Fashion," *J. Inform. Polinema*, vol. 10, no. 4, pp. 463–470, 2024, doi: 10.33795/jip.v10i4.5232.
- [33] A. A. Ananda, Lia Selvia, Orchid La O.P, and Yuni Eka Achyani, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Daftar Acara Siaran (Das) Lpp Rri Purwokerto Menggunakan Figma," *J. SAINTEKOM*, vol. 12, no. 2, pp. 189–199, 2022, doi: 10.33020/saintekom.v12i2.324.
- [34] I. friska Herdani, F. Okmayura, S. Elvianti, T. Fitri, A. D. Khalik, and A. Chairunnisa, "Pemodelan Design Thingking Pada Perancangan Ui Dan Ux Untuk Aplikasi 'E-Nails Art,'" *J. Inf. Syst. Manag. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 2, pp. 200–212, 2024, doi: 10.59407/jismdb.v1i2.395.
- [35] T. Satriyo and J. A. Razaq, "Penerapan Desain UI/UX dalam Pengembangan Aplikasi Administrasi Keuangan Logistik untuk Efisiensi Operasional di PT Prima Cipta Express dengan Metode Design Thinking," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 6, no. 2, pp. 111–123, 2024, doi: 10.35746/jtim.v6i2.520.
- [36] R. Pudjayadi and S. Al Hakim, "Perancangan UI/UX My Seven Berbasis Mobile Dengan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Ilm. FIFO*, vol. 14, no. 2, p. 123, 2022, doi: 10.22441/fifo.2022.v14i2.002.
- [37] S. Indriyana, A. Voutama,) Azhari, and A. Ridha, "Siti Indriyana, et, all Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes," *Juni*, vol. 4, no. 2, pp. 1487–1496, 2023.
- [38] I. Kresna A and D. Yuliana, "Rancang Bangun User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website Di Kabupaten Tegal," *LEDGER J. Inform. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 29–38, 2022, doi: 10.20895/ledger.v1i2.828.
- [39] P. Assiroj, Meyliana, A. N. Hidayanto, H. Prabowo, and H. L. H. S. Warnars, "Hoax News Detection on Social Media: A Survey," *1st 2018 Indones. Assoc. Pattern Recognit. Int. Conf. Ina. 2018 - Proc.*, pp. 186–191, 2018, doi: 10.1109/INAPR.2018.8627053.