

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMELIHARAAN DAN
PERAWATAN ALAT PEMADAM API RINGAN (APAR)
DENGAN METODE DESIGN THINKING DI PT
DIAGNOS LABORATORIUM UTAMA, TBK**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program sarjana

MUHAMMAD ADI RIYANTO

11213146

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

JAKARTA

2022

PERSEMBAHAN

Ketika aku tahu, aku semakin tahu kalau aku tidak tahu apa-apa (Imam Safe'i)

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T, Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak M. Edi Suryanto, S.H dan Tri Heksa Mulyani, S.Pd.I tercinta yang telah membesarkan aku, selalu membimbing, mendukung, memotivasi dan memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesanku.
2. Bapak Yedi Herdiawan dan Ika Suhartika mertua tercinta yang telah memberiku semangat dan selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesanku
3. Istriku Selly Fadhilah, A.Md.Bns yang telah menjadi partner hidupku dan curahan hatiku, yang telah memberiku semangat dan terus menemaniku hingga saat ini dan seterusnya.
4. Syarif Hidayat Musa, A.Md.Kom yang telah menjadi sahabatku dan memberiku semangat.

*Tanpa mereka,
aku dan karya ini tak akan pernah ada*



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Muhammad Adi Riyanto
NIM : 11213146
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

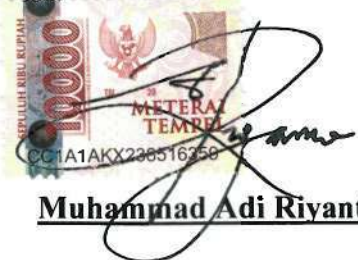
Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: "Perancangan UI/UX Aplikasi Pemeliharaan dan Perawatan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) dengan Metode *Design Thinking* di PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk", adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Nama Institusi dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 05 Januari 2023

Yang menyatakan,


Muhammad Adi Riyanto

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Muhammad Adi Riyanto
NIM : 11213146
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Nama Institusi, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right) atas karya ilmiah kami yang berjudul: "Perancangan UI/UX Aplikasi Pemeliharaan dan Perawatan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) dengan Metode *Design Thinking* di PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk", beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini pihak Nama Institusi berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (data-base), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

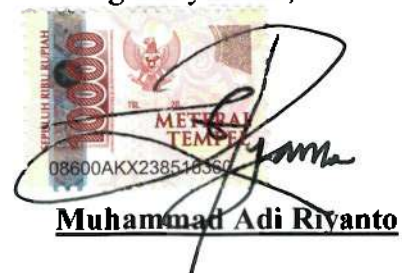
Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Nama Institusi, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 05 Januari 2023

Yang menyatakan,


Muhammad Adi Riyanto

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Adi Riyanto
NIM : 11213146
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Pemeliharaan dan Perawatan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) dengan Metode Design Thinking di PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk

Telah dipertahankan pada periode 2022-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 17 Januari 2023

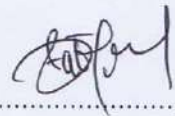
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Wulan Dari, M. Kom

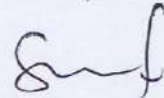

.....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Tati Mardiana, M. Kom


.....

Penguji II : Syafrianto, M. Kom


.....

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “Perancangan UI/UX Aplikasi Pemeliharaan dan Perawatan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) dengan Metode *Design Thinking* di PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk” adalah hasil karya tulis asli Muhammad Adi Riyanto dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama	: Muhammad Adi Riyanto
Alamat	: Perumahan Pesona Laguna Blok B.10 No.7, RT.001/020
No. Telp	: 082114966042
E-mail	: adiriyanto170197@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

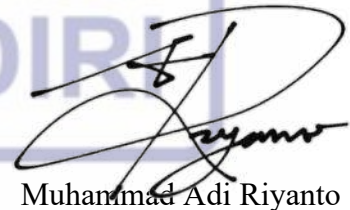
Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah Segala puji bagi Allah SWT untuk berkat, rahmat dan karunianya karena telah selesai nya Skripsi ini. Adapun judul yang telah ditetapkan dalam Skripsi ini yaitu : **“Perancangan UI/UX Aplikasi Pemeliharaan dan Perawatan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) dengan Metode *Design Thinking* di PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk”**. Tujuan penulis membuat skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana program studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil observasi, wawancara dan beberapa literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak akan lancar, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ibu Wulan Dari, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan petunjuk dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Mesha Rizal Sini, Selaku CEO di PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk.
6. Bapak Rangga Taruna, Selaku *Manager* HR di PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk.
7. Ibu Dian Kumalasari Selaku *Manager General Affair* di PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk.

8. M. Luthfi selaku *Supervisor General Affair* dan teknisi umum di PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk
9. M. Aksan, Joshua serta Ananda Kinanty selaku rekan saya.
10. Muhammad Edi Suryanto, S.H dan Tri Heksa Mulyani, S.Pd.I selaku orangtua tercinta.
11. Syarif Hidayat Musa selaku sahabat saya.
12. Selly Fadhilah selaku penyemangat saya dan istri saya tercinta, pemberi dukungan dari awal memulai perkuliahan sampai penulis membuat skripsi ini dan semoga selalu menemani penulis sampai seterusnya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang. Akhir kata, penulis mohon dibukakan pintu maaf yang sebesar-besarnya apabila ada kesalahan atau kekurangan yang penulis lakukan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang menggunakan, khususnya bagi mahasiswa/I Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 05 Januari 2023



Muhammad Adi Riyanto

DAFTAR ISI

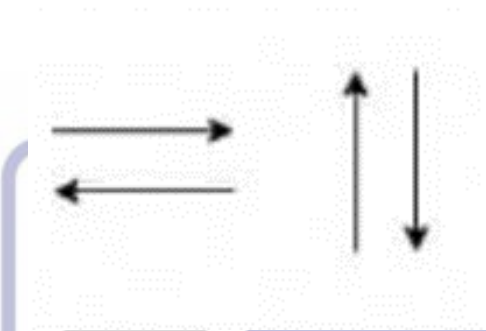
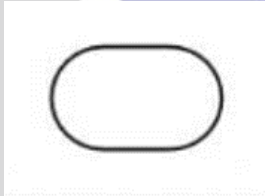
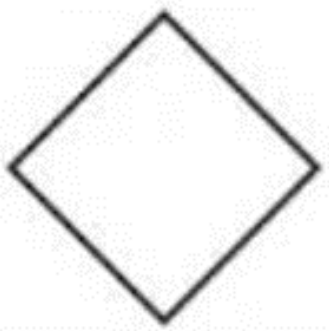
Lembar Judul Skripsi.....	i
Lembar Persembahan.....	ii
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi.....	iii
Lembar Pernyataan dan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iv
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Skripsi	v
Lembar Pedoman Penggunaan Hak Cipta.....	vi
Kata Pengantar	viii
Abstrak.....	x
Daftar Isi	xii
Daftar Simbol	xiii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Tabel.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Ruang Lingkup	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.1.1. UI/UX	5
2.1.2. Figma.....	7
2.1.3. <i>User Flow</i>	7
2.1.4. <i>User Scenario</i>	8
2.1.5. <i>Maze</i>	8
2.1.6. <i>Wireframe</i>	9
2.1.7. Metode <i>Design Thinking</i>	9
2.1.8. <i>Prototype</i> (Prototipe).....	9
2.2. Penelitian Terkait	10
2.3. Tinjauan Organisasi/ Objek Penelitian.....	11
2.3.1. Struktur Organisasi.....	11
2.3.2. Sejarah PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk.....	13
2.3.3. Visi dan Misi PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1. Tahapan Penelitian	15
3.2. Metode Penelitian.....	17
3.3. Analisis Data	17
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	20
4.1. Hasil Tahap <i>Emphasize</i>	20
4.2. Hasil Tahap <i>Define</i>	20

4.3.	Hasil Tahap <i>Ideate</i>	22
4.4.	Hasil Tahap <i>Prototype</i>	24
	4.4.1. <i>Wireframe low-fidelity (Wireframe)</i>	24
	4.4.2. <i>Wireframe high-fidelity (Prototype)</i>	33
4.5.	Hasil Tahap <i>Test</i>	44
BAB V PENUTUP		50
5.1.	Kesimpulan.....	50
5.2.	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA		51
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		53
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI		54
SURAT KETERANGAN RISET		55
LAMPIRAN		56
	Lampiran A. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....	56
	Lampiran B. Bukti <i>Submit/ Publish</i> Artikel Ilmiah.....	62



DAFTAR SIMBOL

Simbol *User Flow*

	FLOW Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain, simbol ini disebut juga dengan connecting line
	TERMINATOR Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program
	PROCESS Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer
	DECISION Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Struktur Organisasi divisi GA PT DLU, Tbk.....	12
Gambar III.1 Tahapan Penelitian	15
Gambar III.2 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	17
Gambar IV.1 <i>User flow</i> Aplikasi	22
Gambar IV.2 <i>Wireframe</i> - Tampilan Awal	24
Gambar IV.3 <i>Wireframe</i> – Halaman <i>Login</i>	25
Gambar IV.4 <i>Wireframe</i> – Halaman <i>sign up</i>	26
Gambar IV.5 <i>Wireframe</i> – Halaman beranda	27
Gambar IV.6 <i>Wireframe</i> – <i>Scan/ Pindai QR</i>	28
Gambar IV.7 <i>Wireframe</i> – <i>inspeksi</i>	29
Gambar IV.8 <i>Wireframe</i> – halaman data APAR.....	30
Gambar IV.9 <i>Wireframe</i> – Hasil Inspeksi.....	31
Gambar IV.10 <i>Wireframe</i> – Monitoring APAR.....	32
Gambar IV.11 <i>Wireframe</i> – Cara penggunaan dan pemeliharaan APAR	33
Gambar IV.12 <i>Prototype</i> – Tampilan Awal.....	34
Gambar IV.13 <i>Prototype</i> – Halaman <i>Login</i>	35
Gambar IV.14 <i>Prototype</i> – Halaman <i>Sign up</i>	36
Gambar IV.15 <i>Prototype</i> – Halaman Beranda	37
Gambar IV.16 <i>Prototype</i> – Halaman <i>Scan/Pindai QR</i>	38
Gambar IV.17 <i>Prototype</i> – Halaman inspeksi	39
Gambar IV.18 <i>Prototype</i> – Halaman data APAR	40
Gambar IV.19 <i>Prototype</i> – Halaman Hasil Inspeksi	41
Gambar IV.20 <i>Prototype</i> – Halaman Monitoring APAR	42
Gambar IV.21 <i>Prototype</i> – Halaman Cara Penggunaan dan Pemeliharaan APAR	43
Gambar IV.22 <i>Prototype</i> – Halaman Cara Penggunaan dan Pemeliharaan APAR	43
Gambar IV.23 Skenario <i>User – Prototype test</i> Melakukan Pendaftaran akun dan melakukan login akun pada aplikasi.....	45
Gambar IV.24 Skenario <i>User – Opinion Scale</i> Melakukan Pendaftaran akun dan melakukan login akun pada aplikasi.....	45
Gambar IV.25 Skenario <i>User – Prototype test</i> Melakukan <i>Scan/ Pindai QR</i> pada APAR dan mengisi data sesuai dengan formulir inspeksi yang terdapat di aplikasi.....	46
Gambar IV.26 Skenario <i>User – Opinion Scale</i> Melakukan <i>Scan/ Pindai QR</i> pada APAR dan mengisi data sesuai dengan formulir inspeksi yang terdapat di aplikasi.....	46

Gambar IV.27 Skenario <i>User – Prototype test</i> Melakukan pengecekan Data APAR dan Pengecekan Hasil Inspeksi APAR pada aplikasi.	47
Gambar IV.28 Skenario <i>User – Opinion Scale</i> Melakukan pengecekan Data APAR dan Pengecekan Hasil Inspeksi APAR pada aplikasi.	47
Gambar IV.29 Skenario <i>User – Prototype test</i> Melakukan Monitoring APAR dan Melihat Detail Tanggal Inspeksi dan Isi pada aplikasi.	48
Gambar IV.30 Skenario <i>User – Opinion Scale</i> Melakukan Monitoring APAR dan Melihat Detail Tanggal Inspeksi dan Isi pada aplikasi.	48
Gambar IV.31 Skenario <i>User – Prototype test</i> Melihat panduan Cara Penggunaan dan Pemeliharaan APAR pada aplikasi.	49
Gambar IV.32 Skenario <i>User – Opinion Scale</i> Melihat panduan Cara Penggunaan dan Pemeliharaan APAR pada aplikasi.	49



DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Pendefinisian Masalah	20
Tabel IV.2 <i>How Might We</i> (HMW)	21
Tabel IV.3 Skenario Pengujian	44



DAFTAR LAMPIRAN

Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme	56
Bukti Submit/ Publish Artikel Ilmiah	62



ABSTRAK

Muhammad Adi Riyanto (11213146), Perancangan UI/UX Aplikasi Pemeliharaan dan Perawatan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) dengan Metode *Design Thinking* di PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk.

Pemeliharaan dan perawatan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) di PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk mengalami beberapa permasalahan terkait pemantauan pemeliharaan dan perawatan APAR yang prosesnya masih dilakukan secara manual, sehingga pemantauan terhadap APAR secara manual tersebut tidak efektif karena prosesnya cenderung membutuhkan waktu yang lama dan pemantauan yang sering terlewat sehingga menyebabkan APAR tersebut tidak terkendali dengan baik. Setelah penulis melihat permasalahan yang ada, penulis memiliki ide atau gagasan dengan membuat Perancangan UI/UX Aplikasi Pemeliharaan dan Perawatan Alat Pemadam Api Ringan (APAR). Tujuan dari ide perancangan aplikasi UI/UX ini dibuat agar memudahkan *User* dalam pengelolaan terhadap pemantauan APAR yang dapat memindai APAR yang ada dilapangan dan dapat menampilkan data APAR secara keseluruhan dengan lengkap, memudahkan *user* mengetahui cara penggunaan dan pemeliharaan APAR serta menciptakan keefektifan dan efisiensi dalam bekerja. Pada skripsi ini, penulis mencoba menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat gagasan atau ide dengan cara Perancangan UI/UX Aplikasi Pemeliharaan dan perawatan APAR dengan menggunakan *Figma* melalui metode *Design Thinking*. Terkait dengan hasil yang dicapai penulis menggunakan *Maze* yang terintegrasi dengan *figma* untuk melakukan demo perancangan aplikasi UI/UX serta penilaian melalui kuesioner, untuk hasil yang dari tingkat kesulitan setelah demo aplikasi dan kuesioner di sebar adalah sebesar 4,3/5,0, dengan hasil yang di dapat tersebut aplikasi ini dapat dikatakan layak untuk digunakan oleh *user* hanya saja perlunya sosialisasi lebih lanjut jika nantinya aplikasi ini akan di rilis.

Kata kunci: Perancangan UI/UX, Aplikasi Pemeliharaan dan Perawatan APAR, Metode *Design Thinking*.

ABSTRACT

Muhammad Adi Riyanto (11213146), UI/UX Application Design Maintenance and Maintenance tool extinguisher fire lighter (APAR) with Method Design Thinking at PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk.

Maintenance of light fire extinguishers (APAR) at PT Diagnos Laboratorium Utama, Tbk experiences several problems related to monitoring the maintenance and maintenance of APAR which the process is still carried out manually, so that monitoring of APAR manually is not effective because the process tends to take a long time and monitoring is often missed, causing the APAR to be poorly controlled. After the author sees the existing problems, the author has an idea or idea by creating a UI / UX Design for the Maintenance and Maintenance Application for Light Fire Extinguishers (APAR). The purpose of this UI / UX application design idea is made to make it easier for users to manage APAR monitoring which can scan APAR in the field and can display APAR data as a whole in full, making it easier for users to know how to use and maintain APAR and create effectiveness and efficiency in work. In this thesis, the author tries to solve the problem by creating ideas or ideas by designing UI/UX APAR maintenance and maintenance applications using Figma through the Design Thinking method. Related to the results achieved by the author using Maze which is integrated with Figma to conduct a demo of UI / UX application design and assessment through questionnaires, for the results of the difficulty level after the application demo and questionnaires are distributed is 4.3 / 5.0, with the results obtained this application can be said to be feasible for use by users, it's just that further socialization is needed if later this application will be released.

Keyword: UI/UX Design, Application Maintenance and Maintenance of APAR, Methods Design Thinking.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Etwin Fibrianie Soeprapto., M. Dwi Cahyadi., and ST. , M. S. Ditha Nizaora., *Pengantara Budaya K3*. CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021.
- [2] S. M. A. Dwitya P, M. N. Fauzan, and S. F. Pane, *Tutorial Pembuatan Prototype Pendeteksi Kebakaran (FiDo) Berbasis IoT dengan Metode Naive Bayes*, vol. 978-623-7898-98-6. Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [3] E. Yaodah Kodratillah, N. Nurhidayanti, and A. Fitrotun Nisa, "APLIKASI PENGECEKAN ALAT PEMADAM API RINGAN (APAR) BERBASIS ANDROID PADA PT. XYZ DI BEKASI," *Vol. 13 No. 3 September 2022*, pp. 2407–3903, 2022.
- [4] U. Utan Sufandi, D. Trihapningsari, W. Mellysa, and P. Layanan Bahan Ajar, "Peluang Penelitian UI/UX pada Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic literature review UI/UX Research Opportunities in Mobile Application Development: Systematic Literature Review," 2022.
- [5] H. Himawan and M. Yanu F, *Interface User Experience*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta Jl. SWK 104 (Lingkar Utara), Condongcatur , Yogyakarta, 55283 Telp. (0274) 486188,486733, Fax. (0274) 486400, 2020.
- [6] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [7] Staiano Fabio, *Designing and Prototyping Interfaces with Figma*. Manglurkar Kaustubh, 2022.
- [8] K. Angelina, E. Sutomo, and V. Nurcahyawati, "10. Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking 70-78," *Vol. 9 No. 1 (2022) 70 - 78*, pp. 2443–3640, 2022, doi: 10.38204/tematik.v9i1.915.
- [9] D. Benyon, *Designing User Experience: A guide to HCI, UX and interaction design*, 4th ed. Pearson; 4th edition (January 9, 2019), 2019.
- [10] A. N. Dharmayanty, "Review Maze.design- Tools Usability Testing Online," 2019. <https://medium.com/gizalab/review-maze-design-tools-usability-testing-online-bdbcdcd126a> (accessed Jan. 09, 2023).
- [11] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- [12] N. Aulia, S. Andryana, and A. Gunaryati, "User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method," *SISFOTENIKA*, vol. 11, no. 1, p. 26, Dec. 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.
- [13] A. Ar Razi *et al.*, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 03, no. 02, 2018, [Online]. Available: <http://bit.do/demandia>
- [14] M. A. Dr. W. Darmalaksana, "Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat," 2020.
- [15] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [16] P. D. Studi *et al.*, "Proceeding 2 nd Conference on Safety Engineering and Its Application PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INSPEKSI APAR BERBASIS ANDROID SERTA ANALISA DENGAN METODE BCA," 2018.
- [17] F. Fariyanto and F. Ulum, "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI