

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BOOKING SELF PHOTO
STUDIO MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
PADA SINAR MULYA STUDIOS**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Sastra Satu (S1)

AYU RETNO ANDINI

NIM : 11190058

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2023

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan izin dan rahmat Allah SWT, penulis ingin menyampaikan paragraf persembahan skripsi ini. Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat-Nya, yang telah memberi berkah, kesehatan, rahmat, dan petunjuk-Nya sepanjang perjalanan penulisan skripsi ini. Tanpa-Nya, penulis tidak akan mampu meraih kesempatan dan peluang berharga dalam hidup. Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Keluarga tercinta, kedua orang tuaku serta kakaku yang memberikan kasih sayang, do'a, dukungan serta motivasi baik moral dan materil yang tak pernah pudar selama perjalanan penulisan skripsi ini.
2. Segala keluarga besar, yang tak mungkin disebutkan satu per satu, penulis ucapkan terima kasih atas doa-doa yang tak pernah surut, nasihat berharga, masukan yang berarti, dan semangat tanpa batas yang telah menjadi penguat dalam perjalanan hidup penulis.
3. Dosen Pembimbing Ibu Yuni Eka Achyani, M.Kom yang sudah sabar dan penuh dedikasi telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas masukan, saran, dan semangat yang telah memberikan dorongan besar bagi keberhasilan penulisan skripsi ini.
4. Dosen Penasihat Ibu Riyan Latifahul Hasanah, M.Kom yang sudah memberikan nasihat berharga, masukan yang berarti, dan semangat yang telah Ibu berikan selama proses penulisan skripsi ini.
5. Kepada teman-teman 11.8B.06 seperjuangan yang selalu berbagi ide, dukungan, dan tawa dalam menghadapi tantangan akademis bersama.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Ayu Retno Andini
NIM : 11190126
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 Booking Self Photo Studio Menggunakan Design Thinking Pada Sinar Mulya Studios”**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu tau ada pihak lain yang mengklaim 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 **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat : Jakarta

Pada Tanggal : 01 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Ayu Retno Andini

SURAT PERNYATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Ayu Retno Andini
NIM : 11190058
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan izin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Design Thinking Pada Sinar Mulya Studios”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

• Dibuat : Jakarta
Pada Tanggal : 01 Agustus 2023



Ayu Retno Andini

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ayu Retno Andini
NIM : 11190058
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio
Menggunakan Design Thinking Pada Sinar Mulya Studios

Telah dipertahankan pada periode 2023-1 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, 10 Agustus 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Yuni Eka Achyani, M.Kom



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Indah Purnamasari, S.T., M.Kom.



Penguji II : Ester Arisawati, M.Kom.

 10/08/2023

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Perancangan UI/UX Aplikasi *Booking Self Photo Studio* Menggunakan *Design Thinking* Pada Sinar Mulya Studios**”, adalah hasil karya tulis asli AYU RETNO ANDINI 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 diperkenalkan 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 : AYU RETNO ANDINI
Alamat : Jl. Cempaka Baru, No. 18A RT 002 RW 001, Kelurahan Jaticempaka, Kecamatan Pondok Gede, Bekasi 17411
No. Telp/HP : 0895344147307
E-mail : retnoandiniayu7@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Adapun judul tugas akhir yang penulis ambil sebagai berikut **"Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking pada Sinar Mulya Studios"**.

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata 1 Universitas Nusa Mandiri, yang telah penulis jalani dengan penuh dedikasi dan semangat. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Yuni Eka Achyani, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Ibu Riyan Latifahul Hasanah, M.Kom, selaku Asisten Dosen Pembimbing Skripsi.
7. Bapak/ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
8. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
9. Bapak Sukartono, S.Ag, selaku pemilik dan pengelola Sinar Mulya Studios.

10. Seluruh karyawan pada Sinar Mulya Studios.
11. Kedua Orang Tua dan Kakak saya yang telah memberikan dukungan baik moril maupun spritual yang sangat kuat.
12. Adela Dwi Octaviani, Jamalina, dan Dhea Rahma Pratama adalah teman-teman kecil saya yang selalu memberikan dukungan saat saya mengalami kegalauan dan menginspirasi saya untuk tetap kuat dalam menulis skripsi ini. Saya juga ingin berterima kasih kepada teman-teman lain yang memberikan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Fitri Aprilia, Peni Rahma Sari, Indah Lestari, Dessinta Suci selaku bestie dalam kelas 11.8B.06 dan rekan-rekan mahasiswa lainnya.
14. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Akhirnya penulis berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membantu dan semoga tugas akhir ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas kepada pembaca dan membantu masyarakat umum untuk lebih jauh mengenal tentang dunia *internet*, *website*, *photo studio* serta potensial akademik.

Penulis menyadari tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, maka dari kritik serta saran yang membangun untuk perbaikan dan penyempurnaan di masa akan datang tetap penulis harapkan. Terima Kasih.

Jakarta, 01 Agustus 2023

Penulis

Diri

Ayu Retno Andini

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDULSKRIPSI.....	i
--------------------------	---

LEMBAR

PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Ruang Lingkup.....	4

BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.1.1. Sistem Informasi.....	5
2.1.2. UI (User Interface).....	6
2.1.3. UX (User Experience).....	6
2.1.4. Figma.....	7
2.1.5. Design Thinking.....	8
2.1.6. System Usability Scale (SUS).....	10
2.2. Penelitian Terkait.....	11
2.3. Struktur Organisasi.....	13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	16
3.1. Tahapan Penelitian.....	16
3.2. Metode Penelitian.....	17
3.3. Analisis Rancangan.....	22
3.4.1. Data Collection / Pengumpulan Data.....	22
3.4.2. Data Analytic / Analisis Data.....	23
3.4.3. Reporting Data / Quality Control.....	23

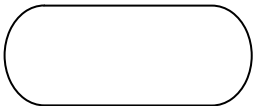
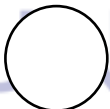
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	24
---	----

4.1. <i>Empathize</i>	24
4.1.1. <i>User Persona</i>	24
4.1.2. <i>Empathy Map</i>	26
4.2. <i>Define</i>	27
4.3. <i>Ideate</i>	29
4.4. <i>Prototype</i>	31
4.4.1. <i>Low Fidelity Prototype</i>	31
4.4.2. <i>High Fidelity Prototype</i>	39
4.5. <i>Testing</i>	48
4.6. <i>Pontesi Hasil</i>	50
BAB V PENUTUP	52
5.1. Kesimpulan	52
5.2. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	57
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	58
SURAT KETERANGAN RISET	59
LAMPIRAN	60
Lampiran A. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....	60
Lampiran B. Bukti Submit Jurnal/Publish Artikel Ilmiah.....	65
Lampiran C. Hasil Form Kuesioner Online.....	65



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR SIMBOL

Simbol	Fungsi
	Terminal Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir dari suatu kegiatan.
	Desicion Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.
	Process Digunakan untuk menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer.
	Input/Output Digunakan untuk menunjukkan data yang masuk dan keluar proses.
	Predefine Proses Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (recursivitas).
	Flow Line Digunakan untuk menghubungkan antara simbol satu dengan lainnya.
	Page Connector Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke dalam suatu halaman atau halaman yang sama.
	Connector Digunakan untuk menghubungkan alur proses ke halaman berbeda atau ke halaman berikutnya.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II. 1 <i>Nest Home Control</i>	7
Gambar II. 2 Acuan Kategori <i>SUS</i>	11
Gambar II. 3 Tinjauan Organisasi CV. Sinar Mulya Studios.....	13
Gambar III. 1 Flowchart Prosedur Penelitian.....	16
Gambar III. 2 Tahapan Penelitian.....	20
Gambar IV. 1 <i>User Persona</i> Rizka Nurazizah.....	25
Gambar IV. 2 <i>User Persona</i> Rani Amelia.....	25
Gambar IV. 3 <i>Empathy Map</i> Rizka Nurazizah.....	26
Gambar IV. 4 <i>Empathy Map</i> Rani Amelia.....	26
Gambar IV. 5 Hasil <i>Brainstorming</i>	29
Gambar IV. 6 Hasil <i>User Flow</i>	30
Gambar IV. 7 <i>Lo-Fi Register</i>	31
Gambar IV. 8 <i>Lo-Fi Login</i>	32
Gambar IV. 9 <i>Lo-Fi Home</i>	33
Gambar IV. 10 <i>Lo-Fi Layanan Kami</i>	34
Gambar IV. 11 <i>Lo-Fi Kategori</i>	35
Gambar IV. 12 <i>Lo-Fi Reservasi</i>	36
Gambar IV. 13 <i>Lo-Fi Pembayaran</i>	37
Gambar IV. 14 <i>Lo-Fi Riwayat</i>	38
Gambar IV. 15 <i>Hi-Fi Register</i>	39
Gambar IV. 16 <i>Hi-Fi Login</i>	40
Gambar IV. 17 <i>Hi-Fi Home</i>	41
Gambar IV. 18 <i>Hi-Fi Layanan</i>	42
Gambar IV. 19 <i>Hi-Fi Kategori Solo Self Studio</i>	43
Gambar IV. 20 <i>Hi-Fi Reservasi Solo Self Studio</i>	44
Gambar IV. 21 <i>Hi-Fi Pembayaran</i>	45
Gambar IV. 22 <i>Hi-Fi Riwayat</i>	46
Gambar IV. 23 <i>Hi-Fi Promosi</i>	47
Gambar IV. 24 Acuan Kategori <i>SUS</i>	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II. 1 System Usability Scale.....	10
Tabel II. 2 Penelitian Terkait.....	12
Tabel IV. 1 Point Of View.....	27
Tabel IV. 2 How Might We.....	28
Tabel IV. 3 Task Skenario Testing Prototype.....	48
Tabel IV. 4 Nilai Murni Jawaban Testing SUS.....	49
Tabel IV. 5 Skor Hasil Hitung Testing SUS.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1.	Lampiran A. 1. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB I.....	60
2.	Lampiran A. 2. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB II.....	61
3.	Lampiran A. 3 Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB III.....	62
4.	Lampiran A. 4 Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB IV.....	63
5.	Lampiran A. 5 Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB V.....	64
6.	Lampiran B. 1. Bukti Submit Jurnal/Publish Artikel Ilmiah.....	65
7.	Lampiran C. 1. Hasil Kuesioner Kebutuhan Pengguna.....	65
8.	Lampiran C. 2 Hasil Kuesioner Usability Testing.....	72
9.	Lampiran C. 3 Hasil Observasi Sinar Mulya Studios.....	76
10.	Lampiran C. 4 List Pertanyaan Wawancara Kepada Karyawan.....	77



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRAK

Ayu Retno Andini (11190058), Perancangan UI/UX Aplikasi *Booking Self Photo Studio* Menggunakan *Design Thinking* Pada Sinar Mulya Studios

Dalam era teknologi informasi yang berkembang pesat, terutama dalam bisnis e-commerce, Sinar Mulya Studios menghadapi kendala pemesanan manual dan pengelolaan data yang lambat. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah aplikasi pemesanan online *booking online self photo studio* berbasis website serta media promosi yang bertujuan meningkatkan kemudahan dan kualitas pelayanan bagi pelanggan. Penelitian ini menerapkan metode *design thinking* untuk merancang solusi pada website *Self Photo Studio*. Dengan populasi sebanyak 20 responden, sampel diambil secara acak (*simple random sampling*) dengan jumlah minimum 17 orang. Pendekatan gabungan data kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan studi pustaka. Proses pengolahan data mengikuti tahapan *Empathize* hingga *Testing*, dengan pengujian kepada calon pengguna. Keseluruhan penelitian bertujuan memastikan desain *UI/UX* yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini, pendekatan *design thinking* berhasil menghasilkan sistem *booking online self photo studio* yang mengatasi permasalahan pemesanan di Sinar Mulya Studios. Dengan melibatkan pengguna dari tahap awal, seperti pembuatan *user persona* dan *empathy map*, serta melalui proses iteratif dari tahap *Ideate* hingga *Testing*, desain antarmuka yang responsif dan intuitif berhasil diciptakan. Pengujian *usability* dengan *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan skor rata-rata 80, menandakan penerimaan yang baik dari pengguna. Diharapkan sistem ini memberikan efisiensi dan kenyamanan lebih dalam pemesanan, serta meningkatkan pengalaman pelanggan di Sinar Mulya Studios.

Kata Kunci : Perancangan Sistem Informasi, Design Thinking, UI/UX, System Usability Scale (SUS)

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Ayu Retno Andini (11190058), UI/UX Design of Self Photo Studio Booking Application Using Design Thinking at Sinar Mulya Studios

In the era of rapidly growing information technology, especially in the e-commerce business, Sinar Mulya Studios faces the obstacles of manual ordering and slow data management. The purpose of this design is to design a website-based self photo studio online booking application and promotional media that aims to improve convenience and quality of service for customers. This research applies the design thinking method to design solutions on the Self Photo Studio website. With a population of 20 respondents, the sample was taken randomly (simple random sampling) with a minimum number of 17 people. A combined approach of qualitative and quantitative data through interviews, observations, questionnaires, and literature studies. The data processing process follows the Empathize to Testing stage, with testing to potential users. The overall research aims to ensure an optimal UI/UX design that meets user needs. As a result of this research, the design thinking approach succeeded in producing a self photo studio online booking system that overcomes booking problems at Sinar Mulya Studios. By involving users from the early stages, such as creating user personas and empathy maps, and through an iterative process from Ideate to Testing, a responsive and intuitive interface design was created. Usability testing with the System Usability Scale (SUS) showed an average score of 80, indicating good acceptance from users. It is expected that this system provides more efficiency and convenience in booking, as well as improving customer experience at Sinar Mulya Studios.

Keywords: Information System Design, Design Thinking, UI/UX, System Usability Scale (SUS)

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Ratama, Munawaroh, and S. Mulyati, "Sosialisasi Penggunaan Ecommerce Dalam Perkembangan Bisnis Di Era Digital," *Abdi J. Publ.*, vol. 1, no. 1, pp. 6–12, 2022.
- [2] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [3] D. R. Prehanto, S. Kom, and M. Kom, *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. Scopindo Media Pustaka, 2020.
- [4] S. Branson, *UX/UI DESIGN: Introduction Guide To Intuitive Design And User-Friendly Experience*. 2020.
- [5] H. Shally, "Analisa Dan Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan," vol. 9, no. 1, pp. 46–53, 2023.
- [6] Albert Chipman, *UX / UI Design 2022: A Complete Beginners to Pro Step by Step Guide to UX/UI Design and Mastering the Fundamentals of Web Design with Latest Tips & Techniques*. 2021.
- [7] R. Adytia, I. Rahman, R. K. Dewi, and H. M. Az-zahra, "Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design," vol. 6, no. 4, pp. 1635–1644, 2022.
- [8] D. Benyon, *Designing User Experience 4th 4E David Benyon.pdf*.
- [9] F. Staiano, *Designing and Prototyping Interfaces with Figma*, vol. 2, no. 2. 2022.

- [10] E. C. Shirvanadi, "PERANCANGAN ULANG UI / UX SITUS E-LEARNING AMIKOM (STUDI KASUS : AMIKOM CENTER) PERANCANGAN ULANG UI / UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS : AMIKOM CENTER)," 2021.
- [11] F. U. Feri Fariyanto, Suaidah, "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS : KAMPUNG KURIPAN)," vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021.
- [12] Cornel Hillmann, *UX for XR: User Experience Design and Strategies for Immersive Technologies (Design Thinking)*. 2021.
- [13] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, K. S. Wacana, K. Salatiga, and J. Tengah, "PERANCANGAN UI / UX APLIKASI KTM MULTIFUNGSI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," no. 5, pp. 111–125, 2022.
- [14] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.51211/imbi.v7i1.1949.
- [15] D. Ariska and S. Nurlela, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Infortech*, vol. 4, no. 2, pp. 86–91, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech/article/view/13234%0Ahttps://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech/article/download/13234/57>

- [16] Y. Fitriyah, “Perancangan dan Evaluasi Aplikasi Sistem Informasi Registrasi Online (SIREGOL) Berbasis Website menggunakan System Usability Scale (SUS),” *J. Bhakti Setya Med. Politek. Kesehat. Bhakti Setya Indones.*, vol. 6, no. 1, p. 10, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.poltekkes-bi.ac.id/index.php/bsm>
- [17] E. Z. Dewi, M. Fransisca, R. I. Handayani, and F. L. D. Cahyanti, “Analysis and Design of UI / UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method,” vol. 7, no. 4, pp. 2329–2339, 2022.

