

**PERANCANGAN *UI/UX DESIGN WEBSITE* PADA DEPOT ES
SEGARA MAKMUR DENGAN METODE
*DESIGN THINKING***



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

FITRI APRILIA

11190126

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2023

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberi nikmat sehat, rahmat dan hidayah, sehingga penulis dapat menggapai berbagai kesempatan dan peluang dalam hidup ini. Tak terhingga rasa syukur ini karena Allah telah memberikan jalan yang terang dan memberi kekuatan untuk melewati setiap tantangan. Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua Orang tuaku Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat, motivasi, dan nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
2. Adikku Haikal ali, terimakasih selalu memberi semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Semua keluarga yang tidak bisa disebut satu-persatu, terimakasih untuk doa, nasihat masukan dan semangatnya.
4. Ibu Yuni Eka Achyani, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu membimbing serta memberikan masukan, saran dan semangat.
5. Ibu Riyan Latifahul Hasanah, M.Kom, selaku Dosen Penasehat Akademik, yang sudah memberikan nasehat dan masukan.
6. Ayu Retno Andini, Indah Lestari, Peni Rahma Sari dan Dessinta Suci Laras Tryani, Selaku Teman seperjuangan yang saling menyemangati.
7. Teman seperjuangan teman-teman kelas yang saling menyemangati, saling memberi masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Fitri Aprilia
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 Design Website Pada Depot Es Segara Makmur dengan Metode Design Thinking"**, 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 di : Jakarta
Pada Tanggal : 01 Agustus 2023
Yang menyatakan,



Fitri Aprilia

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Fitri Aprilia
NIM : 11190126
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 Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **"Perancangan *UI/UX Design Website* Pada Depot Es Segara Makmur dengan Metode *Design Thinking***

", 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
Yang menyatakan,

Fitri Aprilia

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Fitri Aprilia
NIM : 11190126
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Desain Website Pada Depot Es Segara
Makmur Menggunakan Metode Design Thinking

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, 15 Agustus 2023

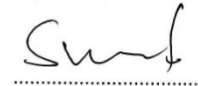
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Yuni Eka Achyani, M.Kom



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Syafrianto, M.Kom.



Penguji II : Nurajijah, M.Kom



NUSA MANDIRI

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Perancangan *UI/UX Design website* Pada Depot Es Segara Makmur Dengan Metode *Design Thinking***”, adalah hasil karya tulis asli FITRI APRILIA 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 : FITRI APRILIA
Alamat : Jl. Kp Bali Segara Makmur Rt/Rw 001/008, Tarumajaya, Kab. Bekasi 17211
No. Telp/HP : 081380311440
E-mail : Fitriaprilia214@gmail.com

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'Aalamiin, penulis panjatkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Perancangan *UI/UX Design website* Pada Depot Es Segara Makmur Dengan Metode *Design Thinking*”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber 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 pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

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 Dosen Penasehat Akademik.
7. Bapak/ibu dosen Program Studi Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
9. Bapak Moh. Hamzah selaku Pemilik dan pengelola Depot Es Segara Makmur.
10. Karyawan di lingkungan Depot Es Segara Makmur.
11. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan dan semangat.

12. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8b.06.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 01 Agustus 2023

Penulis



Fitri Aprilia



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR ISI

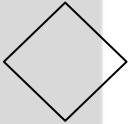
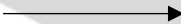
LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNA HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Ruang Lingkup	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Tinjauan pustaka	5
2.2. <i>User Experience (UX)</i>	5
2.3. <i>User Interface (UI)</i>	6
2.4. Populasi dan Sampel	6
2.5. Metode <i>Design Thinking</i>	8
2.5.1. <i>Empathize</i> (Memahami)	9
2.5.2. <i>Define</i> (Penetapan)	9
2.5.3. <i>Ideate</i> (Ide)	10
2.5.4. <i>Prototype</i> (Prototipe)	10
2.5.5. <i>Testing</i> (Uji Coba)	11
2.6. Figma	11
2.7. Penelitian terkait	12
2.8. Tinjauan Objek Penelitian	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1. Lokasi penelitian	16
3.2. Metode penelitian	16
3.3. Jenis Data	16
3.4. Metode Pengumpulan Data	17
3.5. Proses Bisnis Berjalan	18

3.6.	Analisa Kebutuhan	18
3.7.	Analisis Data	19
3.7.1.	Rancangan kegiatan	20
3.8.	Tahapan Penelitian	21
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
4.1.	<i>Empathize</i>	24
4.2.	<i>Define</i>	28
4.3.	<i>Ideate</i>	30
4.4.	<i>Prototype</i>	32
4.4.1.	<i>Low-Fidelity (Low-fi)</i>	32
4.4.2.	<i>Hight-Fidelity (Hi-fi)</i>	39
4.5.	<i>Testing</i>	46
4.6.	Potensi Hasil	48
BAB V	PENUTUP	49
5.1.	Kesimpulan	49
5.2.	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		51
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		54
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI		55
SURAT KETERANGAN RISET		56
LAMPIRAN		57
	Lampiran A. Bukti Hasil pengecekan Plagiarisme	57
	Lampiran B. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah	70
	Lampiran C. Form Kuesioner/Dataset	71
	Lampiran D. Hasil Observasi	83

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

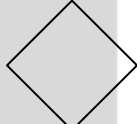
DAFTAR SIMBOL

Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama Simbol	Fungsi
	Terminator	simbol awal atau akhir yang menunjukkan awal atau akhir flowchart
	Proses	simbol proses pemrosesan dalam alur kerja
	Decision	menunjukkan keputusan yang digunakan untuk memilih kondisi program.
	Input/Output	Menunjukkan data yang masuk dan keluar proses.
	Predefine proses	simbol yang menunjukkan bagian dari program atau menu.
	Flow	Digunakan untuk menghubungkan antara simbol satu dengan lainnya.

DAFTAR SIMBOL

Simbol *UML (Unified Modelling Language)*

Simbol	Nama Simbol	Fungsi
	<i>Initial State</i>	Merupakan titik awal dalam memulai suatu aktivitas.
	<i>Final State</i>	Merupakan titik akhir untuk mengakhiri suatu aktivitas.
	<i>Activity</i>	Digunakan untuk menunjukkan suatu aktivitas.
	<i>Decision</i>	Menggambarkan untuk pengambilan keputusan.
	<i>Control Flow</i>	Digunakan sebagai rangkaian/arus aktivitas.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Tahapan Metode Design Thinking	8
Gambar II.2 Nilai Grade SUS	11
Gambar III.1 <i>Activity Diagram</i>	19
Gambar III.2 Tahapan <i>Design Thinking</i>	21
Gambar IV. 1 <i>User Persona</i> Pemilik Depot Es Segara Makmur	26
Gambar IV. 2 <i>User Persona</i> Pelanggan Depot Es Segara Makmur	26
Gambar IV.3 <i>Empathy Map</i> Pemilik Depot Es Segara Makmur	27
Gambar IV.4 <i>Empathy Map</i> Pelanggan Depot Es Segara Makmur	28
Gambar IV.5 <i>Solution Ideate</i>	30
Gambar IV.6 <i>Flowchart</i>	31
Gambar IV.7. <i>Sitemap</i>	32
Gambar IV.8 <i>Low-fi</i> Halaman Beranda	33
Gambar IV.9 <i>Low-fi</i> Halaman Masuk dan Daftar	34
Gambar IV.10 <i>Low-fi</i> Halaman Tentang	34
Gambar IV.11 <i>Low-fi</i> Halaman Jam Operasional	35
Gambar IV.12 <i>Low-fi</i> Halaman Produk	35
Gambar IV.13 <i>Low-fi</i> Notifikasi	36
Gambar IV.14 <i>Low-fi</i> Halaman Kontak	36
Gambar IV.15 <i>Low-fi</i> Halaman Detail Produk	37
Gambar IV.16 <i>Low-fi</i> Halaman Keranjang	37
Gambar IV.17 <i>Low-fi</i> Halaman Pemesanan	38
Gambar IV.18 <i>Low-fi</i> Halaman Transaksi	38
Gambar IV.19 <i>Low-fi</i> Halaman Riwayat	39
Gambar IV.20 <i>Hi-fi</i> Halaman beranda	39
Gambar IV.21 <i>Hi-fi</i> Halaman Masuk dan Daftar	40
Gambar IV.22 <i>Hi-fi</i> Halaman Tentang	40
Gambar IV.23 <i>Hi-fi</i> Halaman Jam operasional	41
Gambar IV.24 <i>Hi-fi</i> Halaman Produk	41
Gambar IV.25 <i>Hi-fi</i> Notifikasi	42
Gambar IV.26 <i>Hi-fi</i> Halaman kontak	43
Gambar IV.27 <i>Hi-fi</i> Halaman detail produk	43
Gambar IV.28 <i>Hi-fi</i> Halaman keranjang	44
Gambar IV.29 <i>Hi-fi</i> Halaman pesanan	44
Gambar IV.30 <i>Hi-fi</i> Halaman transaksi	45
Gambar IV.31 <i>Hi-fi</i> Halaman riwayat	45

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1 Tabel <i>Isaac</i> dan <i>Michael</i>	7
Tabel II.2 Penelitian Terdahulu	13
Tabel IV.1 Hasil Observasi	23
Tabel IV.2 <i>Point Of View</i> (POV)	29
Tabel IV.3 <i>How Might We</i> (HMW)	29
Tabel IV.4 Pertanyaan Kuesioner	46
Tabel IV.5 Hasil pengisian kuesioner	47



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A.1. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB I.....	57
Lampiran A.2. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB II.....	58
Lampiran A.3. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB III.....	61
Lampiran A.4. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB IV.....	63
Lampiran A.5. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme BAB V.....	65
Lampiran A.6. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme Jurnal/Artikel Ilmiah.....	66
Lampiran B.1. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah.....	70
Lampiran C. 1. Form Kuesioner Penelitian.....	71
Lampiran C. 2. Form Kuesioner Testing.....	89
Lampiran D.1. Observasi.....	83
Lampiran D.2. Pertanyaan Wawancara.....	84



ABSTRAK

Fitri Aprilia (11190126), Perancangan *UI/UX Design Website* Pada Depot Es Segara Makmur dengan Metode *Design Thinking*

Perkembangan teknologi informasi dan bisnis telah mendorong Depot Es Segara Makmur untuk menerapkan teknologi informasi dalam mengembangkan bisnisnya. Depot Es Segara Makmur memanfaatkan *User Interface* dan *User Experience* dengan penerapan teknologi informasi, khususnya melalui perancangan *design website* untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan es secara online. Metode *Design Thinking* digunakan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menarik dan memenuhi kebutuhan pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *UI/UX Design Website*. Dengan begitu, pengguna akan lebih mudah mendapatkan informasi stok es secara langsung serta meningkatkan pemasaran dan penjualan guna mengembangkan bisnisnya. Penelitian ini dilakukan di Depot Es Segara Makmur, yang berlokasi di jalan Kampung Bali, Kelurahan Segara Makmur, Kecamatan Tarumajaya, Kabupaten Bekasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif dengan pengumpulan data primer melalui wawancara, observasi, dan kuesioner kepada pelanggan. Data sekunder juga digunakan dari sumber-sumber publik. Hasil penelitian melakukan perancangan *UI/UX Design Website* Depot Es Segara Makmur dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Tahapan yang dilakukan meliputi *Empathize* untuk memahami masalah pengguna, *Define* untuk mengidentifikasi kebutuhan, *Ideate* untuk mengumpulkan ide-ide kreatif, *Prototype* untuk membuat desain *Low-Fidelity* dan *High-Fidelity*, dan *Testing* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Dalam pengujian *design website* Depot Es Segara Makmur memperoleh nilai 79. Hasil menunjukkan bahwa *desain UI/UX* dapat memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan berdampak positif pada kualitas bisnis.

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

ABSTRACT

Fitri Aprilia (11190126), *UI / UX Design Website Design at Depot Es Segara Makmur with Design Thinking Method.*

The development of information technology and business has encouraged Depot Es Segara Makmur to apply information technology in developing its business. Depot Es Segara Makmur utilizes User Interface and User Experience with the application of information technology, especially through website design to facilitate customers in ordering ice online. The Design Thinking method is used to create an attractive user experience and meet customer needs. This research aims to design UI/UX Design Website. That way, users will find it easier to get ice stock information directly and increase marketing and sales to develop their business. This research was conducted at Depot Es Segara Makmur, which is located on Jalan Kampung Bali, Segara Makmur Village, Tarumajaya District, Bekasi Regency. The research method used is qualitative and quantitative with primary data collection through interviews, observations, and questionnaires to customers. Secondary data is also used from public sources. The results of the study carried out the UI / UX Design of the Segara Makmur Ice Depot Website using the Design Thinking approach. The stages include Empathize to understand user problems, Define to identify needs, Ideate to gather creative ideas, Prototype to create Low-Fidelity and High-Fidelity designs, and Testing using the System Usability Scale (SUS) method. In testing the website design of Depot Es Segara Makmur obtained a score of 79. The results show that UI/UX design can provide a satisfying user experience and have a positive impact on the quality of the business.

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

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Haryuda Putra, M. Asfi, Dan R. Fahrudin, “Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Vol. 8, No. 1, Hlm. 1–7, Des 2021.
- [2] S. Aulia Dan Y. Syahidin, “Perancangan Ui/Ux Dengan Metode Design Thinking Pada Shoekuna Shoe Laundry Berbasis Mobile,” *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-Sakti)*, Vol. 7, No. 1, Hlm. 211–219, Mar 2023.
- [3] Salma Shofia Rosyda1 Dan Iwan Sukoco2, “Model Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja,” *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, Vol. 03 No. 01, Hlm. 01–12, 2020, Doi: 10.35138/Organu.
- [4] Deacon Dan P.B., *Ux And Ui Design Strategy A Step-By-Step Guide On Ux And Ui Design* Pamala B. Deacon. United States Of America: Independently Published., 2020.
- [5] Elvis Canziba, *Hands-On Ux Design For Developers Design, Prototype, And Implement Compelling User Experiences From Scratch*. Packt Publishing, 2018.
- [6] M. R. Arfianto, “Analisis Desain User Interface Pada Aplikasi Pencari Parkir Mobil,” 2022.
- [7] M. Si. Dr. Duryadi, *Metode Penelitian Ilmiah Buku Ajar (Dr. Duryadi, M.Si.)*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja Sama Universitas Sans Dan Teknologi Komputer (Universitas Telkom), 2021.
- [8] K. F. Andika, “Pengaruh Keaktifan Mahasiswa Dalam Organisasi Dan Prestasi Belajar Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Sebelas Maret Surakarta,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, Vol. 11, No. 2, Hlm. 69, Mar 2019, Doi: 10.20961/Jiptek.V11i2.19570.
- [9] S. Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta : Penerbit Kbm Indonesia , 2021. [Daring]. Tersedia Pada: [Www.Penerbitbukumurah.Com](http://www.Penerbitbukumurah.Com)
- [10] Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R Dan D*. Bandung: Alfabeta, Cv., 2013.
- [11] C. Müller-Roterberg, *Design Thinking For Dummies*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2020.
- [12] E. H. , G. F. , S. M. Abiel Aditya Pratama1, “Pengembangan Kemampuan Design Thinking Bagi Siswa Sma N 1 Sleman,” *Pelatihan Dan Sewagati*

(*Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*) , Vol. Vol. 1, No. 4, Hlm. 61–76, Des 2022.

- [13] H. P. Rapri, R. I. Rokhmawati, Dan B. T. Hanggara, “Perancangan Dan Pengembangan User Experience Sistem Penilaian Karyawan 360 Derajat Pt. Kaltim Daya Mandiri,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 6, No. 4, Hlm. 2548–964, 2022, [Daring]. Tersedia Pada: [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id)
- [14] R. A. Setyo Prayoga, “Pemodelan Proses Bisnis Coffee Shop Menggunakan Business Model Canvas Dan Empathy Map,” *Journal Industrial Servicess*, Vol. 7, No. 2, Hlm. 308, Apr 2022, Doi: 10.36055/Jiss.V7i2.14419.
- [15] M. Lewrick, P. Link, L. J. Leifer, Dan N. Langensand, *The Design Thinking Playbook : Mindful Digital Transformation Of Teams, Products, Services, Businesses And Ecosystems*. Hoboken, New Jersey.: Library Of Congress Cataloging-In-Publication Data, 2018.
- [16] A. Suryadana, D. Sasongko, Dan S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Website Waste4change Untuk Mengoptimalkan Fitur Pengiriman Sampah,” *Journal Of Information System Research (Josh)*, Vol. 4, No. 3, Hlm. 820–830, Apr 2023, Doi: 10.47065/Josh.V4i3.3274.
- [17] A. Yulianeu Dan R. Oktamala, “Jurnal Teknik Informatika Sistem Informasi Geografis Trayek Angkutan Umum Di Kota Tasikmalaya Berbasis Web,” *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. Vol 10 No. 2, 2022, Doi: 10.51530/Jutekin.V10i2.669.
- [18] H. F. Dan R. J. A. Tria Nur Aisyah Amini, “Desain Dan Evaluasi Antarmuka Mobile App Myits Alumni Pada Platform Android Dan Ios Melalui Pendekatan User-Centered Design,” *Teknik*, Vol. 10, 2021.
- [19] D. Indah Fajriati, E. Rosi Subhiyakto, Dan P. Mockup, “Perancangan Mockup User Interface (Ui) Berdasarkan User Experience (Ux) Aplikasi Belajar Bahasa Arab Menggunakan Metode User Centered Design,” *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 14, No. 2, 2021, Doi: 10.15408/Jti.V14i2.21704.
- [20] A. Rino, W. Putra, H. Muslimah Az-Zahra, Dan S. H. Wijoyo, “Evaluasi Dan Perbaikan Antarmuka Aplikasi E-Tpt Kpp Pratama Malang Utara Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (Hcd),” Vol. 3, No. 6, Hlm. 6052–6061, 2019, [Daring]. Tersedia Pada: [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id)
- [21] R. Fahrudin Dan R. Ilyasa, “Perancangan Aplikasi ‘Nugas’ Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development,” *Reza Ilyasa Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Vol. 8, No. 1, 2021.
- [22] J. Sains, D. Teknologi, A. Aan, Dan J. Permana, “Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) (Studi Kasus :

Umkmbleleng.Com),” Vol. 8, No. 2, 2019, [Daring]. Tersedia Pada: [Http://Umkmbleleng.Com](http://Umkmbleleng.Com).

- [23] W. S. L. Nasution Dan P. Nusa, “Ui/Ux Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method,” *Arrus Journal Of Engineering And Technology*, Vol. 1, No. 1, Hlm. 18–27, Agu 2021, Doi: 10.35877/Jetech532.
- [24] Hamid Sahid Wibowo, *Desain Interaktif Dengan Figma*. Tiram Media, 2023.
- [25] Hasanuddin, “Prosiding Seminar Nasional Ippemas 2020 Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam Menunjang Era Industri 4.0,” *Rancangan Marketplace Online Produk Petani, Nelayan Dan Umkm Di Kabupaten Sumbawa Barat*, Vol. 1, No. 1, 2020.

