

**PERANCANGAN UI/IX APLIKASI TOKO  
DENGAN PENERAPAN METODE  
DESIGN THINKING**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan program sarjana satu (S1)**

Disusun Oleh :

**Nurmi Yanti**

**11221008**

**UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS NUSA MANDIRI**

**JAKARTA**

**2023**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Kami ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Terima kasih kepada keluarga tercinta yang mengizinkan saya menempuh Pendidikan di UNM, yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, dan semangat kepada penulis selama proses penelitian ini. Doa dan support mereka adalah sumber inspirasi terbesar.
2. Terima kasih kepada Ibu, Nurmalasari, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga selama penyusunan skripsi ini. Bimbingan Ibu Nurmalasari S.Kom. sangat membantu penulis dalam mengatasi berbagai hambatan.
3. Terima kasih kepada teman-teman serta rekan sejawat yang senantiasa memberikan dukungan moral, semangat, dan berbagai kontribusi positif. Kalian telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulisan skripsi ini.
4. Terima kasih kepada responden dan informan yang telah berkenan berpartisipasi dalam penelitian ini. Kontribusi dan tanggapan mereka memberikan wawasan yang berharga bagi penulis.
5. Terima kasih kepada Owner Toko Baraqah Muslimah dan pihak-pihak terkait yang telah memberikan izin dan dukungan selama penelitian dilakukan
6. Terima kasih kepada semua pihak yang turut serta mendukung dalam kelancaran penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

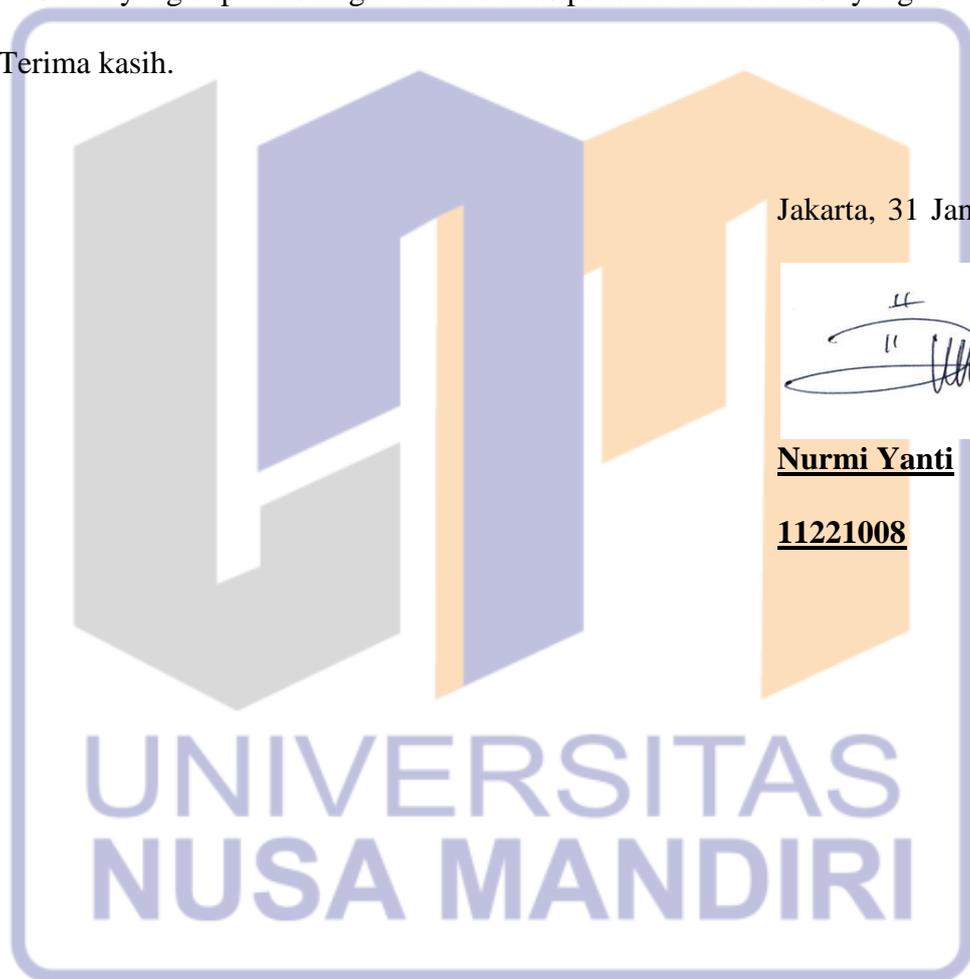
Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang sistem informasi.

Semoga rahmat dan berkah Allah senantiasa menyertai perjalanan kita semua.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan.

Oleh karena itu, penulis menerima dengan tangan terbuka setiap kritik, saran, dan masukan yang dapat meningkatkan kualitas penelitian ini di masa yang akan datang.

Terima kasih.



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurmi Yanti  
Nim : 11221008  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
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 Toko Dengan Penerapan Metode *Design Thinking*”** adalah asli (Orisinili) atau tidak plagiat (Menjiplak) dan belum diterbitkan atau dipublikasikan 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 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 perdana dan kelulusan saya di Universitas Nusa Mandiri.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 31 Januari 2024

Yang menyatakan

  
  
Nurmi Yanti

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurmi Yanti  
Nim : 11221008  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknk dan Informatika  
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul **“Perancangan Ui/Ux Aplikasi Toko Dengan Penerapan Metode *Design Thinking*”** merupakan data dan atau informasi yang saya peroleh berdasarkan hasil Riset pada :

Nama Yayasan : Toko Pakaian Muslim (Baraqah Muslimah)  
Alamat : Jl.Musholah Nurul Hikmah Cibitung Kab.Bekasi  
Waktu Riset : 09 Oktober s/d 30 Desember 2023

Penulis menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri untuk mendokumentasikan karya ilmiah saya tersebut secara internal dan terbatas, serta tidak untuk mengunggah karya penulis pada repository Universitas Nusa Mandiri

Penulis bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Madiri, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data dan atau informasi yang terdapat pada karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 31 Januari 2024

  
  
Nurmi yanti

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Nurmi Yanti  
NIM : 11221008  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Aplikasi Toko Dengan Penerapan Metode Design Thinking

Telah dipertahankan pada periode 2023-2 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, 02 Februari 2024

### PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Nurmalasari, M.Kom.



### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Narti, M.Kom.



Penguji II : Siti Masturoh, M.Kom



## PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “ **Perancangan Ui/Ux Aplikasi Toko Dengan Penerapan Metode Design Thinking**” adalah hasil karya Nurmi Yanti dan bukti hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan 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 : Nurmi Yanti  
Alamat : Jl.kali anyar V RT.10/03 No.2 tambora Jakarta barat  
No. Telp : 087888882592  
Email : [11221008@nusamandiri.ac.id](mailto:11221008@nusamandiri.ac.id)

UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Skripsi pada Program Strata Satu (S1) ini dengan judul **“Perancangan Ui/Ux Aplikasi Toko Dengan Penerapan Metode Design Thinking”**

Skripsi yang penulis susun diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Strata Satu (S1) Universitas Nusa Mandiri Kampus Jatiwaringin. 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 berjalan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang penulis susun masih jauh dari kata sempurna, hal tersebut dikarenakan karena berbagai keterbatasan yang penulis miliki terutama dari segi kemampuan dan pengetahuan. Oleh karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun terhadap paper skripsi ini.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis dibantu oleh berbagai pihak terutama orang yang dekat dengan penulis. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Bapak Nurmalasari M, Kom Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Staff/karyawan/dosen di lingkungan Universitas Nusa Mandiri.

6. Orang tua tercinta dan adik yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
7. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan UNM Kampus Jatiwaringin.

Penulis hanya dapat memanjatkan doa semoga Allah SWT memberikan imbalan yang berlipat ganda atas segala amal baik yang telah diberikan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi yang membaca.



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR JUDUL SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> ...	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Peralatan Pendukung .....	8
2.4. Penelitian Terkait.....	9
2.3 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian .....	10
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>12</b>
3.1. Tahapan Penelitian .....	12
3.2. Metode Pengumpulan Data .....	14
3.3. Penerapan Desing Thingking .....	14
3.4. Analisis Data .....	16
3.5. Kuisoner .....	17
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>21</b>
4.1. Empathise .....	19
4.2. Define .....	21
4.3. Ideate .....	22
4.4. Prototype.....	25
4.5. Testing .....	30

<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>35</b>
5.1. Kesimpulan .....	35
5.2.Saran.....	36
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>37</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>39</b>
<b>LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI .....</b>	<b>40</b>
<b>SURAT KETERANGAN RISET .....</b>	<b>41</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>42</b>
<b>A. Form Kuesioner.....</b>	<b>43</b>
<b>B. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme .....</b>	<b>44</b>
<b>C. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah .....</b>	<b>45</b>



## DAFTAR SIMBOL

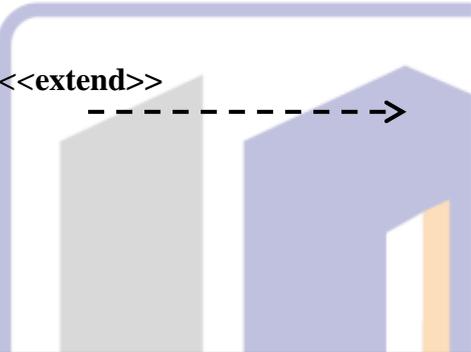
### 1. Simbol *Entity Relationship Diagram*

<b>Entitas / objek Data</b> 	Kumpulan objek atau sesuatu yang dapat dibedakan atau dapat didefinisikan secara unik
<b><i>Relationship</i></b> 	Hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih. kumpulan <i>relationship</i> yang sejenis disebut dengan <i>relationshipset</i> .
<b>Atribut / Elemen Data</b> 	Kumpulan elemen data yang membentuk suatu entitas.
<b><i>Connection</i></b> 	Digunakan sebagai penghubung entitas yang membedakan entitas tersebut dengan entitas lainnya.

	<p>Menggambarkan sebuah data atau alur dalam diagram sebagai representasi input dan output dari data dan informasi</p>
---	--

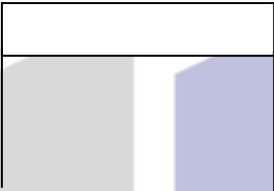
## 2. Simbol Use Case

<p><i>Use Case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>.</p>
<p><b>Aktor / actor</b></p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.</p>

<p><b>Asosiasi / association</b></p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p><b>Ekstensi / extend</b></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan</p>
<p><b>Include</b></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini (sebelumnya) untuk menjalankan fungsinya sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> tambahan ini.</p>
<p><b>Boundary</b></p> 	<p>Menspesifikasikan paket yang menampilkan suatu sistem yang terbatas</p>

### 3. Simbol Diagram Aktivitas

<p><b>Activity</b></p> 	<p>Mempelihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama</p>
--	--

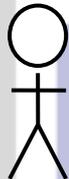
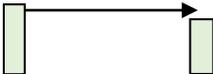
	lain melakukan suatu kegiatan.
<p><b>Partition</b></p> 	Sismbol yang membatasi aktivitas antar orang, organisasi, unit atau kelompok dalam penggambaran diagram <i>activity</i> .
<p><b>Decision</b></p> 	Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu (bisa terdapat lebih dari dua aktivitas yang menjadi pilihan).
<p><b>Initial State</b></p> 	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.  Hanya boleh terdapat satu
<p><b>Final state</b></p>	Bagaimana objek diakhiri. Dalam diagram

	<p>aktivitas memiliki minimal satu <i>final state</i>.</p>			
<p><b>Control Flow</b></p> 	<p>Menunjukkan urutan aliran aktivitas digunakan dalam diagram aktivitas.</p>			
<p><b>4. Simbol Class Diagram</b></p>				
<p><b>Class</b></p> <table border="1" data-bbox="335 1400 622 1635"> <tr> <td>class</td> </tr> <tr> <td>- atribut</td> </tr> <tr> <td>+ operasi()</td> </tr> </table>	class	- atribut	+ operasi()	<p>Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. Memiliki tiga area pokok yaitu, Nama Kelas/ Entitas (Class1), Atribut (atribut1) dan Operasi (operasi()).</p>
class				
- atribut				
+ operasi()				
<p><b>Asosiasi Berarah</b></p>	<p>Relasi antar kelas dengan makna kelas yang</p>			



	<p>satu digunakan oleh kelas yang lain. Dapat diberi keterangan kondisi hubungan antar kelas, misalnya one to one.</p>
--	--

### 5. Simbol Sequence Diagram

<p><b>Actor</b></p> 	<p>Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi.</p>
<p><b>Time Active</b></p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi dengan pesan.</p>
<p><b>Lifeline</b></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
<p><b>System</b></p> 	<p>Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi</p>

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar II.1 Metode <i>Design Thinking</i> .....	12
Gambar II.2 Struktur Organisasi Toko Baraqah Muslimah .....	10
Gambar III. 1 Diagram alur sistem Perancangan UI/UX Aplikasi Toko .....	12
Gambar IV.1 Alur Pembahasan .....	18
Gambar IV.2 User Persona .....	19
Gambar IV.3 Use Journey Map .....	20
Gambar IV.4 Empathy Map .....	20
Gambar IV.5 User Goals .....	21
Gambar IV.6 Brainstroming .....	22
Gambar IV.7 Use Case Diagram Aplikasi Toko .....	23
Gambar IV.8 Information Archiectur .....	24
Gambar IV.9 Tampilan Splashscreen Aplikasi Toko .....	25
Gambar IV.10 Tampilan Register & Login .....	26
Gambar IV.11 Tampilan Beranda dan Detail produk .....	26
Gambar IV.12 Tampilan Menu dan Transaksi .....	27
Gambar IV.13 Tampilan Tampilan High - fidelity Splashscreen .....	28
Gambar IV.14 Tampilan Tampilan High - fidelity Daftar & Masuk .....	28
Gambar IV.15 Tampilan Tampilan Low-fidelity Menu & Transaksi .....	29
Gambar IV.16 Tampilan Low-fidelity Pemesanan & Transaksi .....	29
Gambar IV.17 Tampilan High-fidelity Keranjang & Profile .....	30
Gambar IV.18 Hasil Testing Prototype User Friendly .....	33
Gambar IV. 19 Hasil Testing Tingkat Kepuasan Secara Keseluruhan .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Kuesioner.....	43
Lampiran Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....	44
Lampiran Bukti Submit Jurnal.....	45



## ABSTRAK

### **11221008 Nurmi Yanti Perancangan Ui/Ux Aplikasi Toko Dengan Penerapan Metode Design Thinking**

Perkembangan teknologi semakin maju dari tahun ketahun salah satunya adalah internet. Teknologi yang semakin maju tersebut mempermudah manusia dalam membantu aktivitasnya seperti dibidang penjualan. Baraqah Muslimah merupakan toko yang menjual produk pakaian muslim. Toko Baraqah Muslimah harus melakukan penjualan secara online melalui Instagram dan Whatsapp, Namun pembelian melalui instagram tersebut mengalami beberapa permasalahan yaitu pembeli harus mengetik manual melalui intagram dan whatsapp sehingga membuat pembeli kesulitan saat membeli pada toko. Penelitian ini bertujuan membuat perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang memudahkan pembeli dalam melakukan pembelian serta mengetahui informasi tentang produk dengan jelas dengan menggunakan metode Design Thinking yang mencakup tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing. Metode Design Thinking yang digunakan adalah untuk membuat solusi berdasarkan permasalahan agar menciptakan desain yang mudah digunakan dan dipahami dapat oleh pengguna. Perancangan di uji menggunakan Usability testing kepada 8 responden. Dengan demikian, disimpulkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi produk pakaian muslim pada toko baraqah muslimah dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dan memiliki pengalaman positif berdasarkan hasil uji responden

**Kata Kunci :** pakaian muslim, Teknologi Informasi, Sistem Informasi UI/UX Design, Design Thinking, Usability Testing

UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI

## ABSTRACT

### **11221008 NurmiYanti *UI/UX Design of Shop Applications Using the Design Thinking Method***

*The advancement of technology has been progressing rapidly over the years, one of which is the internet. This increasingly sophisticated technology has facilitated human activities, particularly in the field of sales. Baraqah Muslimah is a store that sells Muslim clothing products. The Baraqah Muslimah store needs to conduct online sales through Instagram and Whatsapp. However, purchasing through Instagram has encountered some issues, as buyers have to manually type messages through Instagram and Whatsapp, creating difficulties for them when making purchases from the store. This research aims to design a User Interface (UI) and User Experience (UX) that make it easier for buyers to make purchases and obtain clear product information. The methodology employed is Design Thinking, encompassing the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The Design Thinking method is utilized to generate solutions based on identified problems, ensuring the creation of a design that is user-friendly and easily understandable. The designed solution is tested through Usability testing with 8 respondents. Consequently, it is concluded that the UI/UX design of the Muslim clothing product application for Baraqah Muslimah store can be easily used by users, providing a positive user experience based on the test results from respondents.*

**Keywords:** *Muslim clothing, Information Technology, Information Systems UI/UX Design, Design Thinking, Usability Testing*

UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]V. Angelia, R. Turnip, H. Tolle, D. Cahya, dan A. Nugraha, “Perancangan Implementasi Tampilan Baru Web ‘Sambat’ Kota Malang menggunakan Metode Design Thinking,” 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [2] Arifin, M., & Hs, R. H. H. (2017). LULUSAN DENGAN DUNIA KERJA MENGGUNAKAN UML. XII(2), 42–49.
- [3] D. A. Rusanty, H. Tolle, dan L. Fanani, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelensesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking,” 2019. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [4] Widarma, A., & Rahayu, S. (2019). PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT . PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk . GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN E-ISSN 2615-2738. 1(2), 166–173.
- [5] Yulianto, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Absensi Sekolah Menggunakan Metode *Thinking* Bebas Web. 5(2), 1330–1333
- [6] Widarma, A., & Rahayu, S. (2019). PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT . PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk . GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN E-ISSN 2615-2738. 1(2), 166–173.
- [7] Yulianto, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Absensi Sekolah Menggunakan Metode *Design Thinking* Bebas Web. 5(2), 1330–1333
- [8] Widarma, A., & Rahayu, S. (2020). Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada Pt . Pp London Sumatra Indonesia Tbk . Gunung Malayu Estate - Kabupaten Asahan E-Issn 2615-2738. 1(2), 166–173.
- [9]J. Nielsen, “Journey Mapping 101,” 9 Desember 2018. <https://www.nngroup.com/articles/journeymapping-101/> (diakses 22 April 2023).
- [11] A. Kathleen, “Analisis Perbandingan User Flow dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic,” Jurnal DKV Adiwarna, vol. 1, no. 18, hlm. 9, 2021.
- [12] D. A. Rusanty, H. Tolle, dan L. Fanani, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelensesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking,” 2019. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] A. Candra, P. Sukmasetya, P. Hendradi, J. Mayjend Bambang Soegeng, dan K. Magelang, “Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA).”

- [14] F. R. Isadora, B. T. Hanggara, dan Y. T. Mursityo, “Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile Homecare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. 8, hlm. 1057–1066, 2021, doi: 10.25126/jtiik.202184550.
- [15] A. Ziqri, A. A. Riestianto, dan A. Cahya Wardhana, “Evaluasi User Experience Aplikasi Google Meet Menggunakan Metode Usability Testing.”
- [16] D. P. Kesuma, “Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ,” 2021. [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.mdp.ac.id>

