

**ANALISA UI/UX APLIKASI SIM ASN BKPSDM KARAWANG
DENGAN METODE *DESIGN THINKING***



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

JOKO TRIYONO

11230148

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2024

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Analisa UI/UX Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang dengan Metode *Design Thinking*”** yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pada program studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri.

Saya persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang paling berharga di hidup saya:

1. Untuk kedua orang tua tersayang skripsi ini saya persembahkan. Terima kasih ayah meskipun engkau sudah tidak berada di dunia ini tapi jasa dan pengorbananmu bagi saya takkan lekang oleh waktu. Terima kasih ibu untuk segala sayang, usaha, semangat dan juga doa yang telah dicurahkan untuk penyelesaian skripsi ini, semoga engkau merasa bangga dengan perjuangan saya.
2. Istri tercinta yang selalu membantu dan mendoakan saya dalam penyusunan skripsi ini serta anak saya Muhammad Rayyan Alfarizqi yang selalu menyemangati saya dengan senyum dan tawanya.
3. Kepala Bidang Pengadaan, Pemberhentian dan Sistem Informasi BKPSDM Kabupaten Karawang yang telah memberikan support dan motivasi terhadap saya.
4. Dosen Pembimbing skripsi saya, Ibu Juarni Siregar S.Pd, M.Kom, terima kasih banyak saya ucapkan kepada ibu yang telah membimbing saya dan memberikan arahan untuk skripsi saya ini.
5. Rekan-rekan seperjuangan kelas 11.8C.06, terima kasih atas kebersamaanya selama ini, semoga kita bisa lulus kuliah sama-sama.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Joko Triyono
NIM : 11230148
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Analisa UI/UX Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang dengan Metode *Design Thinking*”**, adalah asli (orisinil) 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 **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Karawang
Pada tanggal : 25 Juli 2024
Yang menyatakan,



Joko Triyono

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Joko Triyono
NIM : 11230148
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: **“Analisa UI/UX Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang 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 pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau 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 di : Karawang

Pada tanggal : 25 Juli 2024

Yang menyatakan,



Joko Triyono

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Joko Triyono
NIM : 11230148
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Analisa UI/UX Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang
Dengan Metode Design Thinking

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 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, 16 Agustus 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Juarni Siregar, S.Pd., M.Kom.



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Syafrianto, M.Kom.



Penguji II : Albert Riyandi, M.Kom.



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Analisa UI/UX Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang dengan Metode *Design Thinking***” adalah hasil karya tulis asli JOKO TRIYONO 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	: JOKO TRIYONO
Alamat	: Perumahan Citra Kebun Mas Blok U5 No. 06, Karawang
No. Telp	: 081287757494
E-mail	: jecho3virgozaa88@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisa UI/UX Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang dengan Metode *Design Thinking***”, dimana laporan ini dibuat dan disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Dalam proses penyusunan laporan skripsi ini tentu tidak terlepas dari berbagai macam kendala atau hambatan. Namun, dengan semangat yang tinggi dan kesungguhan hati, serta motivasi dari berbagai pihak sehingga berbagai kendala tersebut dapat dihadapi dengan semestinya. Tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, tentunya proses penyusunan laporan skripsi ini akan terasa sulit untuk diselesaikan oleh penulis. Oleh sebab itu, penulis dengan sungguh-sungguh ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Dwiza Riana S.Si, M.M, M.Kom, IPU, ASEAN. Eng selaku Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Ibu Nita Merlina M.Kom, selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Bapak Anton, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ibu Sukmawati Anggraeni Putri, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Juarni Siregar S.Pd, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.

7. Staff/ karyawan/ dosen di Lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
8. Ibu saya tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
9. Istri tercinta dan anak tersayang yang selalu mendukung dan memberi semangat.

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 dimasa yang akan datang.

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

Karawang, 25 Juli 2024

Penulis



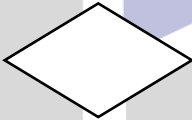
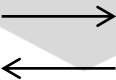
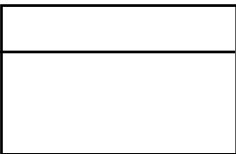
Joko Triyono

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 PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Definisi Analisa.....	6
2.1.2 Definisi <i>User Interface</i>	6
2.1.3 Definisi <i>User Experience</i>	8
2.1.4 Definisi Aplikasi	10
2.1.5 Definisi Sistem Informasi Manajemen.....	11
2.1.6 Definisi <i>Design Thinking</i>	11
2.2 Penelitian Terkait	13
2.3 Tinjauan Organisasi/ Objek Penelitian.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18

3.1 Persiapan	18
3.2 Pengumpulan Data	19
3.2 Pengolahan Data.....	20
3.3 Analisis Rancangan <i>Prototype</i>	20
3.4 Pembuatan <i>Prototype</i>	20
3.5 Pengujian <i>Prototype</i>	21
3.5 Pembuatan Laporan.....	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 <i>Emphatize</i>	23
4.2 <i>Define</i>	29
4.3 <i>Ideate</i>	29
4.4 <i>Prototype</i>	31
4.4.1 Halaman Login.....	32
4.4.2 Halaman Beranda	34
4.4.3 Halaman Data Pegawai	36
4.5 <i>Testing</i>	42
4.5.1 Aturan Menghitung SUS.....	44
4.5.2 Data Asli Hasil Kuesioner <i>Testing Prototype</i>	45
4.5.3 Data Hasil Hitung SUS	48
BAB V PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	58
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	59
SURAT KETERANGAN RISET	60
LAMPIRAN	61
Lampiran A. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme	61
Lampiran B. Bukti Submit/ Publish Artikel Ilmiah	64
Lampiran C. Form Kuesioner/ Dataset dan Hasil Wawancara	65

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram	
Simbol	Deskripsi
	Status Awal (Start Point): Menandakan titik awal dari suatu proses atau alur kerja
	Aktivitas (Activity): Menandakan suatu aktivitas atau Tindakan yang dilakukan dalam proses.
	Percabangan (Decision): Asosiasi percabangan, jika terdapat pilihan aktivitas lebih dari satu.
	Garis Aliran (Flow): Menunjukkan urutan pelaksanaan aktivitas dalam proses, menghubungkan simbol-simbol dalam activity diagram.
	Status Akhir (End Point): Menandakan titik akhir dari suatu proses atau alur kerja.
	Swimlane: Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab melakukan aktivitas.

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar II.1 Fase <i>Design Thinking</i>	12
2. Gambar II.2 Susunan Organisasi BKPSDM Karawang	17
3. Gambar II.3 Aplikasi SIM ASN BKPSDM Kabupaten Karawang	17
4. Gambar III.1 Tahapan penelitian	18
5. Gambar IV.1 Dokumentasi Saat Observasi	23
6. Gambar IV.2 Tampilan Login SIM ASN	24
7. Gambar IV.3 Tampilan Beranda SIM ASN.....	25
8. Gambar IV.4 Tampilan Data Dinas Pegawai di SIM ASN	26
9. Gambar IV.5 Tampilan Data Pegawai di SIM ASN	27
10. Gambar IV.6 Dokumentasi Saat Wawancara	28
11. Gambar IV.7 <i>Affinity Map Define</i> Permasalahan Aplikasi	29
12. Gambar IV.8 Dokumentasi Sesi <i>Brainstorming</i>	30
13. Gambar IV.9 <i>Brainstorming</i> pada Halaman Login.....	30
14. Gambar IV.10 <i>Brainstorming</i> pada Halaman Beranda.....	30
15. Gambar IV.11 <i>Brainstorming</i> pada Halaman Data Pegawai	31
16. Gambar IV.12 Dokumentasi Penjelasan <i>Prototype</i>	31
17. Gambar IV.13 <i>Activity Diagram</i> Login SIM ASN BKPSDM Karawang	32
18. Gambar IV.14 Halaman Login Aplikasi Saat Ini.....	33
19. Gambar IV.15 Halaman Login Aplikasi Yang Direkomendasikan	34
20. Gambar IV.16 Halaman Beranda SIM ASN Saat Ini	35
21. Gambar IV.17 Halaman Beranda SIM ASN Yang Direkomendasikan.....	36
22. Gambar IV.18 Halaman Data Pegawai SIM ASN Saat Ini.....	37
23. Gambar IV.19 Halaman Data Pegawai SIM ASN Yang Direkomendasikan	38
24. Gambar IV.20 Halaman Kontak SIM ASN Saat Ini	38
25. Gambar IV.21 Halaman Kontak SIM ASN Yang Direkomendasikan	39
26. Gambar IV.22 Halaman Alamat SIM ASN Saat Ini	39
27. Gambar IV.23 Halaman Alamat SIM ASN Yang Direkomendasikan	39
28. Gambar IV.24 Halaman Jabatan SIM ASN Saat Ini.....	39
29. Gambar IV.25 Halaman Jabatan SIM ASN Yang Direkomendasikan	40
30. Gambar IV.26 Halaman Pendidikan SIM ASN Saat Ini.....	40
31. Gambar IV.27 Halaman Pendidikan SIM ASN Yang Direkomendasikan	40
32. Gambar IV.28 Halaman Diklat SIM ASN Saat Ini.....	41
33. Gambar IV.29 Halaman Diklat SIM ASN Yang Direkomendasikan	41
34. Gambar IV.30 Halaman Identitas SIM ASN Saat Ini	42
35. Gambar IV.31 Halaman Identitas SIM ASN Yang Direkomendasikan	42
36. Gambar IV.32 Penentuan Hasil Analisa Dengan SUS	44

DAFTAR TABEL

1. Tabel IV.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	43
2. Tabel IV.2 Data Asli Hasil Kuesioner <i>Testing Prototype</i>	45
3. Tabel IV.3 Data Hasil Hitung SUS.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran A. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme	61
2. Lampiran B. Bukti Submit/ Publish Artikel	64
3. Lampiran C. Form Kuesioner/ Dataset dan Hasil Wawancara	65



ABSTRAK

Joko Triyono (11230148), Analisa UI/UX Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang dengan Metode *Design Thinking*

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pemerintahan merupakan wujud nyata penyelenggaraan *E-Government*. Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) sebagai organisasi perangkat daerah di lingkungan pemerintah Kabupaten Karawang sudah menerapkan sistem informasi manajemen kepegawaian (SIMPEG) berbasis digital yang diberi nama SIM ASN (Sistem Informasi Manajemen Aparatur Sipil Negara) BKPSDM Karawang. Akan tetapi sejak peluncuran SIM ASN ke publik yaitu saat pandemi covid tahun 2019 hingga saat ini, aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang belum pernah dilakukan analisa *UI/UX*, selain itu masih terdapat permasalahan yang sering dikeluhkan oleh pengguna saat mengoperasikan Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk melakukan penelitian untuk menganalisa *UI/UX* Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* karena memiliki pendekatan yang lebih berfokus pada masalah pengguna, kolaboratif dan iteratif dengan tujuan menghasilkan solusi yang lebih inovatif, relevan dan memuaskan bagi pengguna. Hasil dari analisa tersebut berupa *usability* yang berpengaruh pada meningkatnya penggunaan aplikasi serta rekomendasi perbaikan berupa *prototype* yang telah diuji dengan *System Usability Scale (SUS)* dengan nilai 74,75 yang berarti baik.

Kata Kunci : SIM ASN BKPSDM Karawang, Analisa UI/UX, *Design Thinking*, *Usability*

ABSTRAK

Joko Triyono (11230148), *UI/UX Analysis of the SIM ASN Application of BKPSDM Karawang using Design Thinking Method*

The utilization of information technology in government is a tangible manifestation of e-Government. The Personnel Agency and Human Resources Development (BKPSDM), as a regional government apparatus in Karawang Regency, has implemented a digital-based personnel management information system named SIM ASN (Civil Servant Management Information System) BKPSDM Karawang. However, since the launch of SIM ASN to the public during the COVID-19 pandemic in 2019 until now, the SIM ASN BKPSDM Karawang application has never undergone a UI/UX analysis. Moreover, there are still problems frequently complained about by users when operating the SIM ASN BKPSDM Karawang application. Therefore, the author attempted to conduct research to analyze the UI/UX of the SIM ASN BKPSDM Karawang application. This research uses the design thinking method because it has a more user-centric approach, is collaborative and iterative, with the aim of producing more innovative, relevant, and satisfying solutions for users. The results of the analysis are in the form of usability that has an impact on increasing application usage and improvement recommendations in the form of a prototype that has been tested with the System Usability Scale (SUS) with a value of 74.75, which is considered good.

Key Word : SIM ASN BKPSDM Karawang, UI/UX Analysis, Design Thinking, Usability

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sadar, *E-GOVERNMENT (KONSEP, IMPLEMENTASI DAN EVALUASI E-GOVERNMENT DI INDONESIA)*, 1st ed. Bandung: Widina Media Utama, 2023. [Online]. Available: <https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/565192-e-government-konsep-implementasi-dan-eva-f89b0e32.pdf>
- [2] M. Amri, D. Fara Waidah, and F. Tyas Adi, "Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Karimun," *J. TIKAR*, vol. 4, no. 1, pp. 41–50, 2023, [Online]. Available: <https://bpksdm.karimunkab.go.id/>.
- [3] R. F. Dewa, T. Suratno, P. Eko, and P. Utomo, "ANALISIS DAN PERANCANGAN UI / UX SISTEM RECALL DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN REMOTE USABILITY TESTING ANALYSIS AND DESIGN UI / UX RECALL SYSTEM USING DESIGN THINKING AND REMOTE USABILITY TESTING," vol. 12, no. 2, pp. 277–286, 2024, doi: 10.26418/justin.v12i2.74013.
- [4] H. Adib, *Perca-perca bahasa*, 1st ed. Yogyakarta: Diva Press, 2021.
- [5] A. Sanjaya, W. P. Mustika, and B. Rifai, "Analisa Design UI/UX Point Of Sales Berbasis Web Pada Raja Samudra Popok Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Manajemen Inform. Jayakarta*, vol. 4, no. April, pp. 238–250, 2024, doi: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>.
- [6] H. Himawan and M. Yanu, *Buku Ajar Interface User Experience*, 1st ed. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta, 2020.
- [7] M. B. Amin, *TIK & Aplikasi Komputer Manajemen Pendidikan Islam*, 1st ed. Pamekasan: iainmadura press, 2019. [Online]. Available: <http://repository.iainmadura.ac.id/418/1/1.1> Naskah Buku.pdf
- [8] K. Abdul Karim, Budianto Bangun, D. I. Iwan Purnama, Syaiful Zuhri Harahap, M. H. M. Marnis Nasution, and I. R. M. Rahmadani, *Pengantar Teknologi Informasi*, I. Labuhanbatu: Yayasan Labuhanbatu Berbagi Gemilang, 2020.
- [9] Dana Publicover, *Empathy at Scale*, I. Publicover Press, 2020. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=Ru3KDwAAQBAJ&pg=PA22&dq=design+thinking&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjbr eu2YWGAXVX3TgGHcKnCeg4RhDoAXoECAQQA#v=onepage&q=design+thinking&f=false
- [10] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, and D. H. Bangkalang, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 111–125, 2022, doi: 10.37792/jukanti.v5i2.560.
- [11] S. Purbaningrum and W. P. Mustika, "Analisa Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Gas Elpiji (APALJI) Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Sos. Teknol.*, vol. 3, no. 10, pp. 862–870, 2023, [Online]. Available: <https://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech/article/view/921%0Ahttps://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech/article/download/921/1208>
- [12] S. Nurmaharani and Heriyanto, "Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi

- Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi,” *INFOTECH J.*, vol. 9, no. 1, pp. 46–53, 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i1.4393.
- [13] 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.
- [14] I. Rochmawati, “Iwearup.Com User Interface Analysis,” *Visualita*, vol. 7, no. 2, pp. 31–44, 2019, doi: 10.33375/vsilt.v7i2.1459.
- [15] R. M. Candra, Novriyanto, and F. A. Firdausi, “Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa menggunakan Metode Design Thinking,” *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, no. November, pp. 2579–5406, 2021.
- [16] S. Tazkiyah and A. Arifin, “Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [17] Naomi Ajamsaru, S. D. E. Paturusi, and V. Tulenan, “Analisis UI/UX Pada Website Program Studi Teknik Informatika Menggunakan Metode System Usability Scale,” *J. Tek. Inform.*, vol. 19, no. 01, pp. 45–50, 2024, doi: 10.35793/jti.v19i01.51375.
- [18] A. A. Andryadi and N. Hasri Fatonah, “Analisis User Experience Dan User Interface (Ui/Ux) Pada Website Menggunakan Metodegoogle Design Sprint,” *J. Teknol. dan Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 137–144, 2021, doi: 10.37087/jtb.v3i2.61.
- [19] M. Raschintasofi and H. Yani, “Perancangan UI/UX Aplikasi Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Manaj. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 343–353, 2023, doi: 10.33998/jms.2023.3.1.753.
- [20] M. J. Narizki, R. A. Widyanto, and N. A. Prabowo, “Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1127–1135, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3652.

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI