

**ANALISIS USABILITY DAN METODE DESIGN THINKING SEBAGAI
REKOMENDASI PERBAIKAN UI/UX PADA APLIKASI
SHOPEEFOOD**



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program sarjana

YULIYANTO

11230343

**Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Nusa Mandiri Jakarta
2025**

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, karunia, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Istri dan anak tercinta yang selalu menemani dan memberikan dukungan dan Motivasi selama penyusunan Tugas Akhir.
3. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.
4. Saudara dan keluarga besar, yang selalu menjadi sumber motivasi dan pengingat akan pentingnya perjuangan dan pendidikan.
5. Dosen pembimbing dan seluruh dosen pengajar, atas ilmu, bimbingan, dan arahnya selama masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Teman-teman seperjuangan, yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik saya, dalam suka dan duka, tawa dan lelah, khussunya Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8B.01.
7. Dan untuk diri saya sendiri, atas ketekunan dan kesabaran dalam melalui seluruh proses perjuangan menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi amal jariyah yang bernilai.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yuliyanto
NIM : 11230343
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: ***“Analisis Usability Dan Metode Design Thinking Sebagai Rekomendasi Perbaikan UI/UX Pada Aplikasi Shopeefood”***, 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 Tugas Akhir 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/dibatalakan.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal: 31 Juli 2025

Yang menyatakan,



Yuliyanto

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yuliyanto
NIM : 11230343
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **"Analisis Usability dan Metode Design Thinking sebagai Rekomendasi Perbaikan UI/UX pada Aplikasi ShopeeFood"**, 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, pengelolaannya dalam pangkalan data (database), 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 **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: Jakarta
Pada tanggal: 31 Juli 2025
Yang menyatakan,

The image shows an official stamp of Universitas Nusa Mandiri, which includes the university's logo and name. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink. Below the stamp, the name 'Yuliyanto' is printed.

Yuliyanto

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

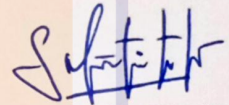
Nama : Yuliyanto
NIM : 11230343
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Sarjana (S1)
Judul Tugas Akhir : Analisis Usability dan Metode Design Thinking sebagai Rekomendasi Perbaikan UI/UX pada Aplikasi Shopeefood

Telah dipertahankan pada periode 2025-1 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, 19 Agustus 2025

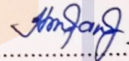
PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Sulistianto SW, S.ST, S.Pd, M.M,
M.Kom.

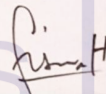


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Cahyani Budihartanti, M.Kom.



Penguji II : Frisma Handayanna, M.Kom.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Tugas Akhir yang berjudul “*Analisis Usability Dan Metode Design Thinking Sebagai Rekomendasi Perbaikan UI/UX Pada Aplikasi Shopeefood*” adalah hasil karya tulis asli YULIYANTO 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 : YULIYANTO

Alamat : Jl. Caman Raya, Gg.H. Sekum No.34, Jatibening,
Pondok Gede, Bekasi Barat

No.Telp : Hp.0857-1959-0517

E-mail : antoboleng@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Tugas Akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Tugas Akhir, yang penulis ambil sebagai berikut, **“ANALISIS USABILITY DAN METODE DESIGN THINKING SEBAGAI REKOMENDASI PERBAIKAN UI/UX PADA APLIKASI SHOPEEFOOD”**.

Tujuan penulisan Tugas Akhir 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 Tugas Akhir 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 Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Bapak Sulistianto SW, A.MI, S.Pd, MM, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.

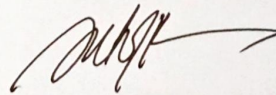
7. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
8. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual.
9. Istri dan anak tercinta yang selalu menemani dan memberikan dukungan dan Motivasi selama penyusunan Tugas Akhir.
10. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8B.01.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir 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 Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Bekasi, 31 Juli 2025

Penulis



Yuliyanto

ABSTRAK

Yuliyanto (11230343), Analisis Usability dan Metode Design Thinking sebagai Rekomendasi Perbaikan UI/UX pada Aplikasi ShopeeFood

Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan layanan berbasis digital telah menjadi kebutuhan utama bagi berbagai organisasi dan perusahaan. Salah satu sektor yang berkembang pesat dalam pemanfaatan teknologi adalah layanan pemesanan makanan berbasis aplikasi mobile. ShopeeFood, sebagai salah satu platform pemesanan makanan yang populer di Indonesia, memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memilih dan memesan makanan dari berbagai restoran hanya melalui smartphone mereka. Tantangan tersebut meliputi antarmuka yang kurang intuitif, pengalaman pengguna yang kurang optimal, dan ketidakjelasan informasi, yang berpotensi mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna. Penelitian ini juga mencoba membangun keterhubungan antara *Usability* (*Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction*) konstruk X1 dan *Metode Design Thinking* (*Emphasize, Define, Ideate, Prototype, Test*) konstruk X2 secara simultan sebagai variable independen serta *UI/UX* (Strategi, Cakupan, Struktur, Kerangka, Permukaan) konstruk Y sebagai variabel dependen. Menggunakan pendekatan kuantitatif, penyebaran kuesioner secara *online* dengan 15 pernyataan diperoleh 100 data dan dianalisis menggunakan SmartPLS meliputi Uji *Patch Coefisient*, Uji Validitas, Uji Reliabilitas dan *Inner Model*. Hasilnya menyatakan bahwa variable independen konstruk *Usability* (X1) dan *Design Thinking* (X2) secara bersama sama berpengaruh yang kuat terhadap variabel dependen konstruk *UI/UX* (Y), artinya faktor variabel *Usability* dan faktor *Design Thinking* sangat direkomendasikan dalam membuat rancangan *design interface* pada aplikasi shopee food dengan menggunakan *UI/UX*.

Kata Kunci: *Usability, Design Thinking, UI/UX, ShopeeFood*

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

Yuliyanto (11230343), *Usability Analysis and Design Thinking Method as Recommendations for UI/UX Improvement on the ShopeeFood Application*

The application of information and communication technology in managing digital-based services has become a primary necessity for various organizations and companies. One sector that is rapidly growing in technology utilization is mobile application-based food ordering services. ShopeeFood, as one of the popular food ordering platforms in Indonesia, provides convenience for users to select and order food from various restaurants just through their smartphones. The challenges include a less intuitive interface, suboptimal user experience, and unclear information, which can potentially affect user satisfaction levels. This research also attempts to build a connection between the Usability (Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction) construct X1 and the Design Thinking Method (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) construct X2 simultaneously as independent variables, along with UI/UX (Strategy, Coverage, Structure, framework, Surface) constructs Y as the dependent variable. Using a quantitative approach, an online questionnaire was distributed with 15 statements, obtaining 100 data points which were analyzed using SmartPLS including Patch Coefficient Test, Validity Test, Reliability Test, and Inner Model. The results indicate that the independent variable constructs Usability (X1) and Design Thinking (X2) together have a strong effect on the dependent variable construct UI/UX (Y), meaning that the factors of Usability and Design Thinking are highly recommended in designing the interface for the Shopee Food application using UI/UX.

Keywords: Usability, Design Thinking, UI/UX, ShopeeFood

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	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
2.1.1. Analisis.....	5
2.1.2. <i>Usability</i>	5
2.1.3. Metode.....	7
2.1.4. <i>Design Thinking</i>	7
2.1.4. Rekomendasi	9
2.1.6. Perbaikan.....	9
2.1.7. UI/UX.....	9
2.1.8. Aplikasi	11
2.1.9. Shopeefood.....	11
2.1.10. Definisi Sistem Informasi.....	12
2.1.11. Android.....	12
2.1.12. <i>Website</i>	12
2.1.13. Figma.....	13
2.1.14. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	13
2.1.15. <i>Skala Likert</i>	14
2.1.16. <i>Pengujian Data Kuesioner</i>	14
2.2. Penelitian Terkait.....	15
2.3. Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian	18

BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1. Tahapan Penelitian.....	20
3.2. Metode Penelitian	22
3.3. Analisis Data.....	24
3.4. Kebutuhan Software dan Hardware.....	25
3.5. Pengumpulan Data	26
3.6. Analisis Kuesioner	27
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1. Hasil Penelitian	29
4.1.1. Hasil Analisis Kebutuhan	29
4.1.2. Desain dan Pengembangan.....	31
4.2. Pembahasan.....	46
4.2.1. Penyebaran Kuesioner (Implementasi)	46
BAB V PENUTUP	55
5.1. Kesimpulan.....	55
5.2. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	59
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	60
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR	61
LAMPIRAN	63
Lampiran 1A. Form Kuesioner/Dataset	63
Lampiran 1B. Data Kuesioner dari Responden.....	72
Lampiran 2. Bukti Hasil Pengecekan Plagiat.....	77
Lampiran 3. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah	82

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1. Tahapan Penelitian	20
Gambar III.2. Alur Design Thinking.....	23
Gambar IV.1. Menu Login.....	31
Gambar IV.2. Menu Home Shoope.....	32
Gambar IV.3. Menu Shoope Food Original	33
Gambar IV.4. Menu Home Shoopefood Redesign.....	33
Gambar IV.5. Peringatan Perubahan Cuaca	34
Gambar IV.6. Menu Pencarian Original	35
Gambar IV.7. Menu Pencarian Redesign.....	35
Gambar IV.8. Menu Hasil Pencarian Original	36
Gambar IV.9. Menu Hasil Pencarian Redesign	36
Gambar IV.10. Menu Filter Original.....	37
Gambar IV.11. Menu Filter Redesign.....	38
Gambar IV.12. Menu Tampilan Resto Original.....	39
Gambar IV.13. Menu Tampilan Resto Original Redesign	39
Gambar IV.14. Menu <i>Checkout Delivery Original</i>	40
Gambar IV.15. Menu <i>Checkout Delivery Redesign</i>	41
Gambar IV.16. Menu Pilihan <i>Voucher Original</i>	41
Gambar IV.17. Menu Pilihan <i>Voucher redesign</i>	42
Gambar IV.18. Menu <i>Tracking</i> Orderan 1	42
Gambar IV.19. Menu <i>Tracking</i> Orderan 2	43
Gambar IV.20. Menu <i>Tracking</i> Orderan 3	43
Gambar IV.21. Menu Pesanan Saya Oiginal.....	44
Gambar IV.22. Menu Pesanan <i>Redesign</i>	44
Gambar IV.23. Menu <i>Redesign</i> Shoopee Food.....	45
Gambar IV.24. Variabel Konstruk X1, X2 dan Y dalam Format CSV	47
Gambar IV.25. Membuat Analisa pada Smart PLS 3.....	48
Gambar IV.26. Membuat Nama File - Import File CSV.....	48
Gambar IV.27. Drug Variabel Konstruk pada Layar.....	48
Gambar IV.28. Hubungkan Variabel X1dan X2 Terhadap Y	49
Gambar IV.29. Bila Warna Variabel menjadi Biru – Hubungan sudah OK.....	49
Gambar IV.30. Uji Analisa Jalur	49
Gambar IV.31. Uji <i>Patch Coeficient</i> Detail	50
Gambar IV.32. Nilai Outer Loadings pada Konstruk X1, X2 dan Y	51
Gambar IV.33. Nilai AVE pada Konstruk X1, X2 dan Y	51
Gambar IV.34. Uji Validitas <i>Discriminant</i>	52
Gambar IV.35. Uji <i>Multi Collinearity (Inner Model)</i>	52
Gambar IV.36. Uji <i>R Square</i>	53
Gambar IV.37. Uji <i>Goodness of FIT</i>	53

Gambar IV.38. Uji F <i>Square</i>	54
Gambar IV.39. Uji Hipotesis.....	54



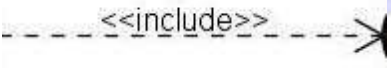
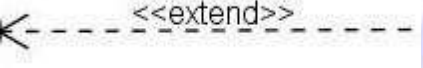
DAFTAR TABEL

Tabel III.1. Instrumen Variabel Usability (X1)	22
Tabel III.2. Instrumen Design Thinking (X2)	23
Tabel III.3. Instrumen Variabel UI/UX (Y)	24
Tabel III.4. Tabel Skala Likert	25
Tabel III.5. Rancangan Kuesioner Penelitian.....	26
Tabel III.6. Kuesioner Penelitian	26
Tabel III.7. Uji Validitas	28
Tabel III.8. Uji Realibilitas	28
Tabel III.9. Uji Inner Model.....	28
Tabel IV.1. Data Responden	46
Tabel V.1. Hasil Uji dengan Smart PLS	55

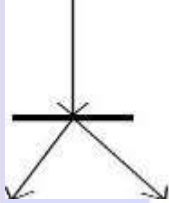
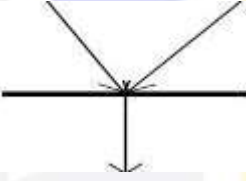
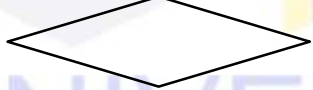


DAFTAR SIMBOL

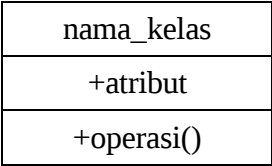
USECASE DIAGRAM

Simbol	Deskripsi
Use case 	Use Case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
Aktor / actor 	Aktor atau Aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan Use Case, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap use case.
Asosiasi / association 	Asosiasi antara aktor dan use case, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
Asosiasi / association 	Asosiasi antara aktor dengan use case yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
Include 	Include, merupakan di dalam use case lain (<i>required</i>) atau pemanggilan use case oleh use case contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program
Extend 	Extend, merupakan perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

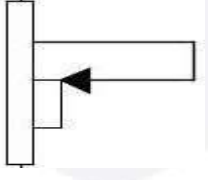
ACTIUVITY DIAGRAM

Simbol	Deskripsi
<i>Start Point</i> 	<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
<i>End Point</i> 	<i>End Point</i> , akhir ktivitas.
<i>Activities</i> 	<i>Activities</i> , menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.
<i>Fork atau Percabangan</i> 	<i>Fork</i> atau percabangan, digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
<i>Join atau Penggabungan</i> 	<i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i> , digunakan untuk menunjukan adanya dekomposisi.
<i>Decision Points</i> 	<i>Decision points</i> , menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .
<i>Swimlane</i> 	<i>Swimlane</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukan siapa melakukan apa.

CLASS DIAGRAM

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem
Antar muka / <i>interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua – bagian (whole-part).

SEQUENCE DIAGRAM

Simbol	Deskripsi
 : Entity Class	<i>Entity Class</i> , merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data
 Boundary Class	<i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interfaces</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan <i>form entry</i> dan form cetak
 Control Class	<i>Control Class</i> , suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek
	<i>Message</i> , simbol mengirim pesan antar kelas
Recursive 	<i>Recursive</i> , menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri
Activation 	<i>Activation</i> , mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi
Lifeline 	<i>Lifeline</i> , garis titik-titik yang terhubung dengan objek sepanjang <i>linelife</i> terdapat <i>activation</i>

LAMPIRAN

Lampiran 1A. Form Kuesioner/Dataset	63
Lampiran 1B. Data Kuesioner dari Responden.....	72
Lampiran 2. Bukti Hasil Pengecekan Plagiat.....	77
Lampiran 3. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah.....	82



DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Engineering *et al.*, “Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo,” vol. 7, no. 1, hal. 55–70, 2023.
- [2] N. I. Assaufa dan M. Arifin, “Perancangan UI/UX Aplikasi ‘BISA’ Dengan Pendekatan Design Thinking,” *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 9, no. 2, hal. 50, 2023, doi: 10.55635/jic.v9i2.174.
- [3] D. Haryuda, M. Asfi, dan R. Fahrudin, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company,” *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, hal. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [4] Y. Septiani, E. Aribbe, dan R. Diansyah, “ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru),” *J. Teknol. Dan Open Source*, vol. 3, no. 1, hal. 131–143, 2020, doi: 10.36378/jtos.v3i1.560.
- [5] H. P. Aji dan N. R. DPA, , S.T, M.Kom, “Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS,” *J. Buana Inform.*, vol. 11, no. 1, hal. 63–73, 2020, doi: 10.24002/jbi.v11i1.2502.
- [6] M. Waruwu, S. N. Pu`at, P. R. Utami, E. Yanti, dan M. Rusydiana, “Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan,” *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 10, no. 1, hal. 917–932, 2025, doi: 10.29303/jipp.v10i1.3057.
- [7] R. M. Sari, I. M. Nugroho, dan M. H. T, “Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking,” *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 6, no. 2, hal. 121–130, 2022.
- [8] N. Hakam, “Perancangan UI/UX Aplikasi Amaze Layanan Online Travel Agent Menggunakan Aplikasi Figma,” *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 7, no. 2, hal. 87–92, 2022, doi: 10.31284/j.integer.2022.v7i2.3279.
- [9] A. Indrati dan Bayu Saputra, “Analisis Usability Layanan Bca Mobile Banking Berdasarkan Persepsi Pengguna Menggunakan Heuristic Evaluation,” *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 1, hal. 35–42, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i1.469.
- [10] I. Salamah, “Evaluasi Usability Website Polsri Dengan Menggunakan System Usability Scale,” vol. 8, hal. 176–183, 2019.
- [11] A. Syukron *et al.*, “Design Thinking: Metode Perancangan Aplikasi Bapeling Dalam Penanganan Sampah Berbasis Sumber Provinsi Bali,” *Softw. Dev. Digit. Bus. Intell. Comput. Eng.*, vol. 1, no. 02, hal. 41–48, 2023, doi: 10.57203/session.v1i02.2023.41-48.
- [12] B. W. S. Putri, “Struktur Organisasi Di Shopee,” *ResearchGate*, no. June, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/361499128>

- [13] A. Nuraini dan A. A. Rachmawati, "Perancangan User Interface Aplikasi M Parkir Universitas Widyatama Menggunakan Metode Design Thinking," *JUSTINFO | J. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, hal. 21–33, 2023, doi: 10.33197/justinfo.vol1.iss1.2023.1249.
- [14] A. Rizky Rabbani, "Penerapan Design Thinking Terhadap Usaha Baju Di Toko Setal Pangkalpinang Dengan Menggunakan Website Sebagai Salah Satu Solusi," *Rainstek J. Terap. Sains dan Teknol.*, vol. 3, no. 3, hal. 167–175, 2021, doi: 10.21067/jtst.v3i3.6046.
- [15] C. Mandang, D. Wuisan, dan J. Mandagi, "Penerapan Metode RAD dalam Merancang Aplikasi Web Proyek PLN UIP Sulbagut," *Jointer - J. Informatics Eng.*, vol. 1, no. 02, hal. 49–53, 2020, doi: 10.53682/jointer.v1i02.18.
- [16] S. Narulita, A. Nugroho, dan M. Z. Abdillah, "Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS) Universitas Nasional Karangturi Semarang , Indonesia (deskripsi) dan perancangan sistem , khususnya pada pemrogr," no. 3, hal. 244–256, 2024.
- [17] R. Ayu Pangestuti, R. Permatasari, dan S. Fitri Ana Wati, "Perancangan Ui/Ux Design Aplikasi Coffee Care Dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile App Pada Café Proof.Co," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 3, hal. 3269–3278, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9674.
- [18] D. S. Bila dan D. R. Indah, "Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking," *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 6, hal. 746–753, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.870.
- [19] D. Ariska dan S. Nurlela, "Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Infortech*, vol. 4, no. 2, hal. 86–91, 2022.
- [20] F. Handayani dan N. Nurajijah, "Analisis Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Spidol Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Infortech*, vol. 6, no. 1, hal. 37–45, 2024, doi: 10.31294/infortech.v6i1.21876.
- [21] N. Yunita, L. N. Aini, dan S. Marlina, "Analisa Usability User Interface Dan User Experience Aplikasi Simrs Khanza Pada Rsia Ibnu Sina Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Digit*, vol. 14, no. 1, hal. 41, 2024, doi: 10.51920/jd.v14i1.369.
- [22] Y. A. Amali, D. Ec, I. Sentot, dan M. S. Wahjoyo, "Budaya Organisasi Di Shopee," no. March, 2024.