

**EVALUASI DAN PENGEMBANGAN UI/UX SISTEM PENJUALAN
PT. TERRA DRONE INDONESIA MENGGUNAKAN
PENDEKATAN DESIGN THINKING**



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

MARBUN BENNI SITORUS

11240278

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI**

2025

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta yang telah membesarkan, membimbing, mendukung, serta senantiasa memberikan doa dan motivasi, sehingga saya dapat meraih kesuksesan.
2. Bapak Syarif Hidayatulloh, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen pembimbing, dosen penguji, serta dosen pengajar di Universitas Nusa Mandiri atas ilmu dan pengalaman berharga yang diberikan selama masa perkuliahan.
3. Bapak Feri Amertia selaku Chief Marketing and Sales dan Bapak Adi Poetra selaku Manager Marketing, serta seluruh rekan sales di PT. Terra Drone Indonesia yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada saya selama menyelesaikan program Sarjana di Universitas Nusa Mandiri.
4. Seluruh pelanggan PT. Terra Drone Indonesia yang telah bersedia menjadi responden dan membantu saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi langkah awal dalam perjalanan karir saya ke arah yang lebih baik, serta memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, khususnya dalam mendukung proses penjualan drone di PT. Terra Drone Indonesia agar terus berkembang dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Marbun Benni Sitorus
NIM : 11240278
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **"EVALUASI DAN PENGEMBANGAN UI/UX SISTEM PENJUALAN PT. TERRA DRONE INDONESIA MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING"**, adalah asli (orsinil) 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 Nama Institusi dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 6 Februari 2026
Yang menyatakan,



Marbun Benni Sitorus



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:
Nama : Marbun Benni Sitorus
NIM : 11240278
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 saya yang berjudul: “**EVALUASI DAN PENGEMBANGAN UI/UX SISTEM PENJUALAN PT. TERRA DRONE INDONESIA MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING**”, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini, 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 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 : 6 Februari 2026
Yang menyatakan,



Marbun Benni Sitorus



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Marbun Benni Sitorus
NIM : 11240278
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Tugas Skripsi : EVALUASI DAN PENGEMBANGAN UI/UX SISTEM
PENJUALAN PT. TERRA DRONE INDONESIA
MENGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN
THINKING

Untuk dipertahankan pada Periode I-2021 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, 6 Februari 2026
PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Syarif Hidayatulloh, M.Kom



DEWAN PENGUJI

Penguji I :

Penguji II :

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**EVALUASI DAN PENGEMBANGAN UI/UX SISTEM PENJUALAN PT. TERRA DRONE INDONESIA MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING**” adalah hasil karya tulis asli dan bukan 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 : Marbun Benni Sitorus
Alamat : Jl. Marzuki 4 No. 90, Penggilingan, Jakarta Timur
No. Telp : 081213083882
E-Mail : marbunbenni5@gmail.com

KATA PENGANTAR

Terima kasih sebesar-besarnya saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, 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 saya ini adalah sebagai berikut, “EVALUASI DAN PENGEMBANGAN UI/UX SISTEM PENJUALAN PT. TERRA DRONE INDONESIA MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING”.

Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah 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 Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Bapak Syarif Hidayatulloh, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir saya.
6. Bapak/ibu dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan penulis dengan semua bahan yang diperlukan.
7. Staff / karyawan dan dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
8. Bapak Michael Wisnu Wardana, Direktur Utama, Bapak Feri Amertia (Chief Sales and Marketing, Bapak Adi Poetra Manager Marketing, serta seluruh tim sales PT. Terra Drone Indonesia.
9. Orang tua tercinta yang memberikan dukungan moral maupun spiritual
10. Suci Wulandari dan Lestari Audina (kelompok pada kelas 11.128B), atas bantuan dalam tugas selama semester 7 dan 8.
11. Miranda Dewi Fortuna, S.H. yang selalu membantu dan mendukung saya untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana.

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.

Jakarta, 6 Februari 2026

Penulis,

Marbun Benni Sitorus

ABSTRAK

MARBUN BENNI SITORUS (11240278), EVALUASI DAN PENGEMBANGAN UI/UX SISTEM PENJUALAN PT. TERRA DRONE INDONESIA MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING.

Website penjualan milik PT. Terra Drone Indonesia yaitu Terra Store, sebelumnya masih sederhana dan hanya berfungsi sebagai media promosi serta katalog produk, sehingga belum memberikan dampak yang signifikan terhadap proses penjualan drone secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang desain UI/UX *website* Terra Store agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta meningkatkan pengalaman pengguna melalui menerapkan metode *design thinking*. Metode yang digunakan meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* untuk menggali kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi yang sesuai, termasuk penambahan fitur negosiasi, transaksi dan pembayaran, serta *live chat*. Evaluasi desain ulang UI/UX *website* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 34 responden yang terdiri dari 26 orang pelanggan dan 8 staf penjualan sebagai pengguna utama. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dari nilai rata-rata 51,25 dengan kategori *Poor* sebelum *redesign* menjadi 80,22 dengan kategori *Good* setelah *redesign*, dengan peningkatan sebesar 28,97. Hasil ini menunjukkan bahwa desain ulang yang dilakukan berhasil meningkatkan pengalaman pengguna serta memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan demikian, penerapan hasil *redesign website* Terra Store pada pengembangan selanjutnya diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan penjualan PT. Terra Drone Indonesia.

Kata Kunci: **Terra Store, UI/UX, Design Thinking, System Usability Scale**

ABSTRACT

MARBUN BENNI SITORUS (11240278) EVALUATION AND DEVELOPMENT OF THE UI/UX OF THE SALES SYSTEM AT PT. TERRA DRONE INDONESIA USING A DESIGN THINKING APPROACH.

The sales website of PT. Terra Drone Indonesia, namely Terra Store, was previously relatively simple and functioned only as a promotional medium and product catalog. Therefore, it had not yet provided a significant impact on the direct drone sales process. This study aims to redesign the UI/UX of the Terra Store website to meet user needs and improve user experience through the application of the design thinking method. The method applied consists of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages to identify user needs and produce appropriate solutions, including the addition of negotiation, transaction and payment, and live chat features. The evaluation of the redesigned website UI/UX was conducted using the System Usability Scale (SUS) method, involving 34 respondents consisting of 26 customers and 8 sales staff as the primary users. The test results show a significant improvement, from an average SUS score of 51.22 categorized as Poor before the redesign to 80.22 categorized as Good after the redesign, representing an increase of 28.92 points. The results indicate that the implemented redesign successfully improved user experience and fulfilled user needs. Therefore, the application of the Terra Store website redesign in future development is expected to contribute positively to increasing sales at PT. Terra Drone Indonesia.

Keywords: Terra Store, UI/UX, Design Thinking, System Usability Scale

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Permasalahan	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Akademis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Ruang Lingkup	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 Sistem Informasi	10
2.1.2 Sistem Informasi Penjualan	10
2.1.3 Situs <i>Website</i>	11
2.1.4 Drone	12
2.1.5 <i>User Interface</i> (UI)	13
2.1.6 User Interface (UX)	14
2.1.7 <i>System Usability Scale</i> (SUS)	14

2.1.8 Design Thinking	15
2.1.9 Prototype UI/UX.....	17
2.1.10 <i>User Flow</i>	18
2.2 Penelitian Yang Terkait.....	19
2.3 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian	21
2.3.1 Sejarah PT. Tera Drone Indonesia	21
2.3.2 Struktur Organisasi	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Tahapan Penelitian.....	26
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	27
3.1.2 Tinjauan Pustaka (Studi Literatur).....	27
3.1.3 Pengumpulan Data	28
3.1.4 Tahap Design Thinking.....	28
3.1.5 Hasil.....	30
3.2 Metode Pengumpulan Data	31
3.3 Metode Pengujian Penelitian.....	33
3.3.1 Instrumen System Usability Scale (SUS)	33
3.3.2 Langkah perhitungan skor <i>System Usability Scale (SUS)</i>	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Gambaran Umum Responden	38
4.2 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	41
4.2.1 Rangkuman Wawancara.....	41
4.2.2 Umpan Balik Responden Pra-Redesign.....	42
4.2.3 Hasil Pengujian SUS Sebelum <i>Redesign</i>	45
4.2.4 Tahap <i>Empathize</i>	50
4.2.5 <i>User Persona</i>	52
4.2.6 <i>Hook Model Canvas</i>	54
4.2.7 <i>User Journey Map</i>	56
4.3 Tahap <i>Define</i>	57
4.4 Tahap <i>Ideate</i>	58
4.4.1 <i>Brainstorming</i>	58
4.4.2 Pemilihan Warna <i>Website</i>	62
4.4.3 <i>Information Structure Navigation Terra Store</i>	62

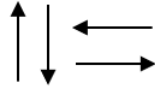
4.4.4 Kesimpulan Analisis Kebutuhan.....	66
4.5 Perancangan dan Implementasi (<i>Prototype</i> IU/UX).....	67
4.5.1 <i>Wireframe</i>	67
4.5.2 Desain Antarmuka (User Interface Design).....	83
4.5.3 Perbandingan Sebelum dan Sesudah <i>Redesign</i>	105
4.6 Evaluasi Usability Pasca-Redesign	106
4.7 Hasil Evaluasi Kuesioner Terbuka Pasca-Redesign	111
BAB V PENUTUP	112
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	112
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	114
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	115
SURAT KETERANGAN RISET	116
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR SIMBOL

Simbol Entity Relationship Struktur Navigasi



Melambangkan sebuah halaman atau proses dalam sistem atau *website*.



Menunjukkan arah navigasi ke halaman atau proses selanjutnya dalam sistem atau *website*.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Proses Design Thinking	16
Gambar II.2 Struktur Organisasi PT Terra Drone Indonesia	23
Gambar III.1 Tahapan Penelitian	26
Gambar III.2 Rentang System Usability Scale	36
Gambar IV.1 Kategori Responden Berdasarkan Pekerjaan	40
Gambar IV.2 User Journey Map	56
Gambar IV.3 Gambar Ideate	58
Gambar IV.4 Brainstorming	59
Gambar IV.5 Tipografi	61
Gambar IV.6 Struktur Navigasi Terra Store	63
Gambar IV.7 Low Fidelity Landing Page	68
Gambar IV.8 Low Fidelity Beranda	69
Gambar IV.9 Low Fidelity Blog	70
Gambar IV.10 Low Fidelity Detail Blog	71
Gambar IV.11 Low Fidelity Etalase Produk	72
Gambar IV.12 Low Fidelity Deskripsi Produk	72
Gambar IV.13 Low Fidelity Keranjang	73
Gambar IV 14 Low Fidelity Masuk	74
Gambar IV 15 Low Fidelity Daftar	74
Gambar IV 16 Low Fidelity Dashboard	74
Gambar IV 17 Low Fidelity Riwayat Pesanan	75
Gambar IV 18 Low Fidelity Riwayat Negosiasi	75
Gambar IV 19 Low Fidelity Proses Negosiasi	76
Gambar IV 20 Low Fidelity Pembayaran	76
Gambar IV 21 Low Fidelity Invoice	77
Gambar IV 22 Low Fidelity Upload Bukti Bayar	77
Gambar IV 23 Low Fidelity Pesan	78
Gambar IV 24 Low Fidelity Pengaturan Kata Sandi	78
Gambar IV 25 Low Fidelity Pengaturan Kata Profil	79
Gambar IV 26 Low Fidelity Dashboard Admin Sales	80
Gambar IV 27 Low Fidelity Riwayat Pesanan Admin Sales	80
Gambar IV 28 Low Fidelity Riwayat Negosiasi Admin Sales	81
Gambar IV 29 Low Fidelity Proses Negosiasi Admin Sales	81
Gambar IV 30 Low Fidelity Proses Pengiriman Admin Sales	82
Gambar IV 31 Low Fidelity Pesan (Live Chat) Admin Sales	82
Gambar IV 32 Low Fidelity Pengaturan Kata Sandi Admin Sales	83
Gambar IV.33 Landing Page High-Fidelity	84
Gambar IV.34 Beranda High-Fidelity	85
Gambar IV.35 Blog High-Fidelity	86
Gambar IV.36 Detail Blog High-Fidelity	87
Gambar IV.37 Etalase Produk High-Fidelity	88
Gambar IV.38 Pencarian High-Fidelity	88
Gambar IV.39 Keranjang High-Fidelity	89

Gambar IV.40 Masuk High-Fidelity	90
Gambar IV.41 Daftar Akun High-Fidelity	91
Gambar IV.42 Dashboard High-Fidelity	92
Gambar IV.43 Riwayat Pesanan High-Fidelity	93
Gambar IV.44 Negosiasi High-Fidelity	94
Gambar IV.45 Riwayat Negosiasi High-Fidelity	95
Gambar IV.46 Pembayaran High-Fidelity	96
Gambar IV.47 Invoice High-Fidelity	97
Gambar IV.48 Upload Bukti Bayar High-Fidelity	98
Gambar IV.49 Pesan High-Fidelity	99
Gambar IV.50 Pengaturan Profil High-Fidelity	100
Gambar IV.51 Pengaturan Kata Sandi High-Fidelity	100
Gambar IV.52 Dashboard Admin Sales High-Fidelity	101
Gambar IV.53 Riwayat Pesanan Admin Sales High-Fidelity	102
Gambar IV.54 Riwayat Negosiasi Admin Sales High-Fidelity	102
Gambar IV.55 Proses Negosiasi Admin Sales High-Fidelity	103
Gambar IV.56 Proses Pengiriman Admin Sales High-Fidelity	103
Gambar IV.57 Pesan (Live Chat) Admin Sales High-Fidelity	104
Gambar IV.58 Pengaturan Kata Sandi Admin Sales High-Fidelity	104
Gambar IV.59 Sebelum Dilakukan Desain Ulang High-Fidelity	105
Gambar IV.60 Setelah Dilakukan Desain Ulang High-Fidelity	105

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1 Penafsiran Hasil Skor SUS	30
Tabel III.2 Skala Likert 1-5.....	33
Tabel III.3 Daftar Pertanyaan System Usability Scale (SUS)	34
Tabel III.4 Contoh Perhitungan Skor SUS	35
Tabel IV.1 Karakteristik Responden <i>Website</i> Terra Store	39
Tabel IV.2 Umpan Balik Responden Pra-Redesign	43
Tabel IV.3 Pertanyaan System Usability Scale (SUS) Pra-Redesign	46
Tabel IV.4 Data Mentah Kuesioner SUS Pra-Redesign	47
Tabel IV.5 Hasil Perhitungan Skor SUS Pra-Redesign	48
Tabel IV.6 Hasil Tahap Empathize terhadap Pengguna Website	51
Tabel IV.7 User Persona 1.....	52
Tabel IV.8 User Persona 2	53
Tabel IV.9 User Persona 3	53
Tabel IV.10 User Persona 4	53
Tabel IV.11 Hook Model Website Terra Store	55
Tabel IV.12 Tabel Perbandingan sebelum dan setelah redesign	106
Tabel IV.13 Pertanyaan System Usability Scale (SUS) Pasca-Redesign)	107
Tabel IV.14 Data Mentahan Kuesioner Pasca-Redesign	107
Tabel IV.15 Hasil Perhitungan Skor SUS Pasca-Redesign	109
Tabel IV.16 Hasil Evaluasi Kuesioner Terbuka Pasca-Redesign	111

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme	91
A.1. Pengecekan Plagiarisme BAB I	91
A.2. Pengecekan Plagiarisme BAB II	92
A.3. Pengecekan Plagiarisme BAB III	93
A.4. Pengecekan Plagiarisme BAB IV	94
A.5. Pengecekan Plagiarisme BAB V.....	95
A.6. Pengecekan Plagiarisme Seluruh BAB	96
Lampiran B. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah	97
Lampiran C. Form Kuesioner/Dataset	98
Lampiran D. Bukti Melakukan Wawancara	99

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhammad faiq, A. R. JB, M. Afdal, M. I. Arkam, and M. Nursaputra, “Pemanfaatan Teknologi Unmanned Aerial Vehicle Untuk Identifikasi Pemanfaatan Lahan Masyarakat Di Dalam Kawasan Hutan Pendidikan Universitas Hasanuddin,” *J. Litbang Provinsi Jawa Teng.*, vol. 20, no. 1, pp. 109–116, 2022, doi: 10.36762/jurnaljateng.v20i1.888.
- [2] T. D. Indonesia, “Terra Store,” Marketing Terra Drone Indonesia. [Online]. Available: <https://store.terra-drone.co.id/?srsltid=AfmBOoqIMccM9ZYAJaDq2xtvUI743CBxoXDZdxXxryockOJGvZvqOvRv>
- [3] Cicih Cicih, “Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Any.Do Menggunakan Metode Design Thinking,” *Neptunus J. Ilmu Komput. Dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 32–40, 2024, doi: 10.61132/neptunus.v2i2.85.
- [4] D. Novianti, “Redesign User Interface Website Universitas Bina Sarana Informatika Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale (Sus),” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4300.
- [5] A. A. Chairunnisa, “PERANCANGAN DESAIN UI / UX SISTEM E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia Abstraksi Pendahuluan Tinjauan Pustaka,” vol. 6, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [6] A. Aldi, A. H. Mufidah, and C. B. Sanjaya, “Paket Wisata Di Desa Wonokitri,” *JITET (Jurnal Inform. dan Tek. Elektro Ter.*, vol. 12, no. 3, pp. 4045–4053, 2024.
- [7] H. Salsabila, R. Natasia, M. Ihsan, A. Putera, R. Sena, and N. Soffa, “Redesign UI/UX Website Promedika Menggunakan Metode Design Thinking pada PT Promedika Mitra Utama Samarinda,” *EQUIVA J. Math. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, 2024.
- [8] P. Studi *et al.*, “Perancangan UI / UX pada Prototype Website sebagai Strategi Meningkatkan Penjualan Internasional dengan Menggunakan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus : Brand Ourex) Cinta Hanura Diva Firdaus,” vol. 4, no. September, 2025.
- [9] Adriyendi, *Teori Sistem Informasi*. Sleman, Yogyakarta.
- [10] Fatawa Imam Al Muftin and Fendi Hidayat, “Sistem Informasi Penjualan,” *Zo. Komput. Progr. Stud. Sist. Inf. Univ. Batam*, vol. 13, no. 3, 2024, doi: 10.37776/zkomp.v13i3.1461.
- [11] I. R. Muddin and S. Muryanto, “Pemanfaatan Media Website Sebagai Promosi Penjualan Alat Pancing Muara Pancing Disaat Pandemi Covid-19 Di Kiringan RT 01/ RW 06 Boyolali,” *Senyum Boyolali*, vol. 2, no. 1, pp. 26–32, 2021, doi: 10.36596/sb.v2i1.530.
- [12] M. F. Fahrudin and D. A. Mujiburohman, “Pemanfaatan Teknologi Unmanned Aerial Vehicle (UAV) dalam Peningkatkan Kualitas Data Spasial Pertanahan,” *Kadast. J. L. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 35–49, 2024, doi: 10.31292/kadaster.v2i1.29.
- [13] Remon, “Design Thinking: The Complete Giude,” Remon Design. Accessed: Dec. 14, 2025. [Online]. Available: <https://www.remon.design/design-thinking-guide/>

- [14] M. S. Website, “Analisa dan Perancangan Desain UI / UX Dengan Metode Design Thinking Pada Website PT . Ridho Makmur Sentosa,” vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2026.
- [15] R. P. Wijanarko, I. Audina, D. A. Eka Saputri, N. A. Nutfa Rabbanii, and T. L. Mardi Suryanto, “Implementation Of The Cobit 2019 Framework To Improve Information Technology Performance In Tokopedia,” *IJEEIT Int. J. Electr. Eng. Inf. Technol.*, vol. 6, no. 2, pp. 51–62, 2023, doi: 10.29138/ijeeit.v6i2.2245.
- [16] S. Sutrisno, A. Nuryadin, and M. D. A. Ridlo, “Perancangan Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website Multi-Platform Bachman Decoration dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 4, no. 4, pp. 6192–6203, 2025.
- [17] Jurnalpost, “Ideate,” 2022. [Online]. Available: <https://jurnalpost.com/design-thinking-bagi-start-up/41345/>