

PERANCANGAN DESAIN UI/UX KURSUS ONLINE BERBASIS MOBILE MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Johan Suryo Prayogo^{1*}, Rony Kriswibowo², Rusina Widha Febriana³, Putri Ariatna Alia⁴, Agung Budi Setyawan⁵

^{1,5}Universitas Anwar Medika, Indonesia

¹jodimasjolie@gmail.com, ²rkriswibowo@gmail.com, ³rusina.widha@uam.com

⁴putriariatna@gmail.com, ⁵agungbudisetiawan442@gmail.com

Received: 10-01- 2025

Revised: 19-01-2025

Approved: 30-01-2025

ABSTRACT

Pada era digital saat ini, Pendidikan berbasis teknologi menjadi solusi untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pembelajaran. Serena Sarana Teknologi sebagai perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi berupaya untuk menyediakan kursus online berbasis mobile yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX kursus online yang intuitif dan user friendly. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Design Thinking, yaitu metode yang berpusat kepada pengguna. Metode Design Thinking mempunyai 5 tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototyping dan test. Pada tahap empathize, yaitu peneliti harus berempati untuk menggali informasi dari pengguna. Pada tahap ini peneliti menggunakan in-depth interview untuk mendapatkan pain point, user persona dan user journey map. Pada tahap define adalah menentukan tantangan/challenge menggunakan How Might we. Setelah itu adalah memprioritaskan tantangan/challenge menggunakan Challenge Metrix dan memprioritaskan ide solusi tersebut menggunakan Solution Metrix. Membuat konsep desain lo-fidelity atau wireframe berdasarkan ide solusi yang sudah diprioritaskan. Setelah membuat wireframe (desain lo-fi) lalu membuat desain hi-fidelity berdasarkan desain wireframe yang sudah dibuat. Pada tahap prototype adalah menyelesaikan desain akhir yang nantinya akan dilakukan pengujian kepada pengguna. Desain pada prototype akan dilakukan pengujian kepada pengguna pada tahap test. Metode yang digunakan untuk pengujian adalah System Usability Scale (SUS). Peneliti akan membagikan kuisisioner SUS kepada 20 responden. Hasil pengujian pada penelitian ini adalah prototipe desain Kursus Online mendapatkan nilai 78.125, nilai tersebut menyatakan bahwa tingkat penerimaan pengguna pada desain prototipe UI/UX Kursus Online Serena Course adalah acceptable dan berada pada grade B.

Keywords: Mobile app, UI/UX, Kursus Online, Design Thinking, System Usability Scale (SUS)

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, Pendidikan yang berbasis teknologi menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pembelajaran. Kursus online telah berkembang pesat sebagai alternatif dalam memperoleh ketrampilan baru termasuk di bidang teknologi informasi. Untuk memastikan pengalaman belajar yang optimal dan efisien, perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi faktor yang penting dalam pengembangan platform kursus online (Karlina & Indah, 2022).

Serena Sarana Teknologi sebagai perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi, berupaya menyediakan kursus online berbasis mobile yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran. Perancangan UI/UX yang intuitif dan user friendly menjadi aspek yang sangat penting agar pengguna dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah, berinteraksi secara efektif, dan memperoleh pengalaman belajar dengan lebih baik (Chairunnisa et al., n.d.).

Metode *Design Thinking* adalah pendekatan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu metode yang berpusat kepada pengguna (Suryo Prayogo et al., n.d.). Metode *Design Thinking* ini terdiri dari lima tahap, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test* (Hadi et al., 2024). Tahapan awal proses pada metode *Design Thinking* adalah tahap *emphatize*, yaitu kita berempati untuk mencari tahu permasalahan atau kebutuhan dari calon *user*. Pada tahap kedua adalah *define* yaitu menggunakan masalah yang sudah kita kumpulkan pada tahap *emphatize* yang diterjemahkan dalam bentuk tantangan yang menjadi fokus untuk kita selesaikan (Alazhari et al., n.d.). Pada tahap *ideate*, kita mengembangkan ide pencarian solusi berdasarkan tantangan yang sudah kita dapatkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap *ideate* ini membuat konsep dasar yaitu desain *lo-fidelity* dan desain *hi-fidelity* (Okmayura et al., 2024). Tahap keempat yaitu tahap *prototype*, pada tahap ini peneliti melakukan proses yang iterative untuk membuat dan menyelesaikan desain prototipe yang akan di ujicoba ke pengguna (Setiawan et al., n.d.) pada tahap selanjutnya. Tahap terakhir yaitu *test* adalah peneliti menyediakan dan melakukan ujicoba prototipe kepada pengguna. Metode yang digunakan pada tahap *test* adalah menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).

Metode ini memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pengguna, membuat solusi inovatif, dan menguji solusi tersebut untuk memastikan bahwa semua berfungsi dengan baik. *Design Thinking* memungkinkan untuk membuat pengalaman belajar yang lebih inklusif, personal, dan efisien saat membuat platform kursus online berbasis mobile (Zidhan et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perancangan UI/UX pada platform kursus online berbasis mobile menggunakan metode *Design Thinking*. Fokus utama dari penelitian ini adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna, merancang antarmuka yang intuitif, serta mengevaluasi prototipe berdasarkan umpan balik pengguna (Gustiara et al., 2024). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembang aplikasi edukasi dalam menciptakan Solusi pembelajaran yang lebih baik dan berpusat kepada pengguna.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian Perancangan Desain UI/UX Kursus Online menggunakan *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Pada tahap pengujian atau *test* metode yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS).

Design Thinking

Metode *Design Thinking* adalah metode yang berbasis kepada pengguna yang mempunyai 5 tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test* (Darmawan et al., n.d.).



Gambar 1 Tahapan Design Thinking

1. *Empathize*

Tahap pertama dalam metode *Design Thinking*, tahap ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang perspektif pengguna (Novita et al., 2024). Teknik yang digunakan pada tahap ini mencakup pengumpulan data, observasi, *in depth interview*, dan interaksi langsung dengan calon pengguna untuk memahami kesulitan, kebutuhan, keinginan dan tantangan yang mereka hadapi. Fokus utama pada tahap ini adalah memahami pengguna secara mendalam sebagai individu. Teknik yang digunakan pada tahap ini adalah melakukan *in depth interview* kepada calon pengguna, mengumpulkan permasalahan sebagai *pain point* dari calon pengguna, membuat *user persona* dan memetakan temuan ke dalam *user journey map*.

2. *Define*

Berdasarkan wawasan yang kita dapatkan pada tahap *emphatize*, tahap *define* kita menggunakan dan menerjemahkan masalah ke dalam bentuk tantangan dan menjadikan fokus untuk diselesaikan (Kurniawan et al., 2023). Pada tahap ini adalah mengerjakan menentukan tantangan menggunakan *How Might We* (HMW). Setelah menentukan tantangan menggunakan *How Might We* kemudian kita prioritaskan tantangan menggunakan *challenge matrix*.

3. *Ideate*

Tahap ini adalah fase menghasilkan menghasilkan sebanyak mungkin ide atau solusi kreatif untuk menjawab tantangan yang menjadi prioritas pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melanjutkan dengan membuat konsep dasar desain yaitu *wireframe* (desain *lo-fidelity*) dan desain *hi-fidelity* (Isadora et al., n.d.). Membuat *wireframe* atau desain *low fidelity* adalah konsep dasar desain interaksi yang meliputi kerangka dasar, tata letak dan elemen/komponen pendukung desain lainnya. Membuat desain *hi-fidelity* adalah representasi desain yang sangat mendekati desain akhir.

4. *Prototype*

Pada tahap prototipe, peneliti melakukan proses yang iterative untuk membuat dan menyelesaikan desain dan prototipe akhir yang nantinya akan di ujicoba kepada pengguna (Aminudin et al., 2023). Tujuan dari tahap prototipe adalah melihat solusi terbaik yang dapat menjawab masalah dari pengguna. Prototipe yang dibuat akan diuji dan diperbaiki secara terus menerus. Salah satu manfaat dari tahap prototipe untuk membantu peneliti dalam menguji fungsi, kegunaan, dan interaksi serta mendapatkan umpan balik dari pengguna.

5. *Test*

Di tahap ini, peneliti akan menyediakan dan melakukan ujicoba prototipe yang

sudah dibuat pada tahap sebelumnya kepada pengguna, dengan situasi dan skenario yang mirip dengan keadaan sebenarnya (Azizah et al., 2023). Pada tahap ini akan memberikan banyak ide-ide baru, masukan, dan umpan balik dari pengguna yang dapat membantu peneliti untuk memperbaiki desain. Metode yang digunakan pada tahap ini adalah menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

System Usability Scale (SUS)

Salah satu metode pengujian yang populer, SUS dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS merupakan skala *usability* yang handal, populer, efektif dan murah (Azi et al., 2022). *System Usability Scale (SUS)* berisi 10 instrumen pertanyaan seperti pada tabel 1 berikut :

Tabel 1 Instrumen Pertanyaan SUS

No	Daftar Pertanyaan <i>System Usability Scale</i>
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk diguna
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur system ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

System Usability Scale (SUS) memiliki 5 jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Skor dari pilihan jawaban ini dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2 Skala Penilaian Skor

Jawaban	Skor
Sangat tidak setuju (STS)	1
Tidak setuju (TS)	2
Ragu-ragu	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Setelah jawaban dari responden terkumpul, selanjutnya akan dilakukan perhitungan SUS dengan cara sebagai berikut :

- Pernyataan ganjil, skor yang diberikan oleh reponden dikurangi dengan 1.
Skor SUS ganjil = $\sum Px - 1$
- Pernyataan genap, skor yang diberikan oleh reponden digunakan untuk

mengurangi 5

$$\text{Skor SUS genap} = \sum 5 - Px$$

- c. Hasil dari konversi tersebut lalu dijumlahkan untuk setiap responden kemudian dikalikan dengan 2.5 agar mendapat rentang nilai 0 - 100.

$$(\sum \text{ganjil} - \sum \text{genap}) \times 2.5$$

- d. Setelah skor masing-masing responden sudah diketahui, maka selanjutnya menghitung nilai rata-ratanya.

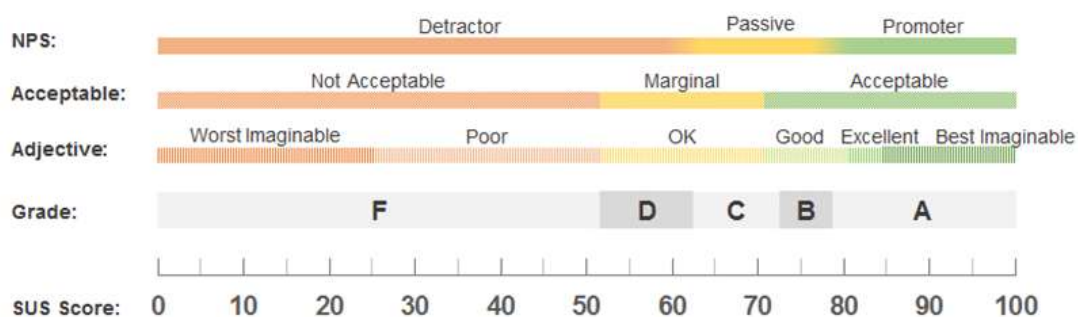
$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Untuk menentukan hasil dari grade penilaian ada 2 cara. Pertama dapat dilihat dari sisi tingkat penerimaan pengguna, grade tingkat penerimaan pengguna terdapat tiga kategori yaitu *not acceptable*, *marginal* dan *acceptable*. Sedangkan sisi tingkat grade skala terdapat enam skala yaitu A,B,C,D,E,F.

Tabel 3 SUS Score Percentile Rank

Grade	Keterangan
A	Skor >= 80.3
B	Skor >= 74 dan < 80.3
C	Skor >= 68 dan < 74
D	Skor >= 51 dan < 68
E	Skor < 51

Table 4 SUS Percentile Rank



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Emphatize*

Teknik yang digunakan untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna dalam merancang UI/UX kursus online adalah melakukan *in depth interview*/wawancara mendalam dengan 10 peserta yang memiliki latar belakang yang berbeda. Beberapa temuan yang didapatkan adalah

Hasil dari *in depth interview* :

Motivasi Mengikuti Kursus Online :

- Meningkatkan ketrampilan profesional
- Mempersiapkan diri untuk peningkatan karir
- Mengisi waktu luang dengan pembelajaran produktif

Hambatan yang dihadapi :

- Kesulitan dalam memahami materi tanpa bimbingan langsung oleh mentor
- Tampilan antarmuka platform yang kurang intuitif
- Kesulitan dalam mengatur jadwal belajar yang fleksibel

Preferensi Pengguna :

- Antarmuka yang mudah digunakan dan menarik secara visual
- Adanya forum diskusi dan interaksi dengan mentor
- Fitur proses pembelajaran yang jelas

User Persona

Beberapa *user persona* yang dibuat dari hasil *in-depth interview*.



Gambar 2 User Persona

User Journey Map

Setelah mendapatkan profil persona/pengguna dan masalah, peneliti akan memetakannya kedalam *User Journey Map*. *User Journey Map* adalah alur, *behaviour*, aktifitas dan interaksi yang dilakukan pengguna selama menggunakan produk untuk mencapai tujuan dari pengguna.

Table 5 User Journey Mapping

Tahap	Aktivitas	Emosi	Tantangan	Peluang Perbaikan
Awareness	Mencari kursus online yang relevan	Penasaran	Banyak pilihan yang membingungkan	Rekomendasi kursus berbasis preferensi
Consideration	Membandingkan fitur dan harga kursus	Ragu	Tidak semua platform menyediakan preview materi	Memberikan akses ke cuplikan kursus sebelum mendaftar
Enrollment	Mendaftar dan memulai kursus	Antusias	Navigasi platform yang tidak intuitif	Desain UI/UX yang lebih user-friendly
Learning	Mengikuti materi dan tugas	Terkadang frustrasi	Kesulitan memahami materi tanpa bimbingan	Fitur diskusi dan mentorship
Completion	Menyelesaikan kursus dan mendapatkan sertifikat	Puas	Kurangnya feedback terhadap perkembangan belajar	Fitur evaluasi berbasis progres

2. Define

Berdasarkan hasil tahap *Empathize*, tantangan yang dihadapi pengguna dirumuskan dengan metode **How Might We (HMW)**:

- HMW membantu pengguna menemukan kursus yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka?
- HMW meningkatkan keterlibatan pengguna dalam pembelajaran online?
- HMW membuat navigasi platform lebih intuitif dan mudah digunakan?
- HMW menyediakan fleksibilitas waktu belajar yang lebih baik bagi pengguna dengan jadwal padat?
- HMW menyediakan fitur interaksi yang lebih baik antara peserta dan instruktur?



Gambar 3 Perumusan Masalah dengan How Might We

Setelah itu memprioritaskan tantangan/*challenge* menggunakan *challenge matrix*.



Gambar 4 Memprioritaskan Tantangan dengan Challenge Matrix

Berdasarkan matriks tersebut, prioritas utama tantangan/*challenge* dalam perancangan UI/UX adalah menyediakan navigasi platform yang lebih intuitif, meningkatkan keterlibatan pengguna, dan menyediakan fitur interaksi dengan instruktur.

3. Ideate

Pada tahap *ideate*, setelah peneliti mendapatkan prioritas tantangan yang harus diselesaikan masalahnya. Tahap ini peneliti mengumpulkan ide solusi

untuk menyelesaikan permasalahan pada penelitian ini. Ide solusi yang diberikan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5 Pengumpulan Ide Solusi

Setelah mendapatkan ide solusi untuk menyelesaikan masalah atau membantu pengguna untuk mencapai tujuan, memprioritaskan ide dan tentukan mana yang akan kita fokuskan dan penting menggunakan *Solution Metrix*.

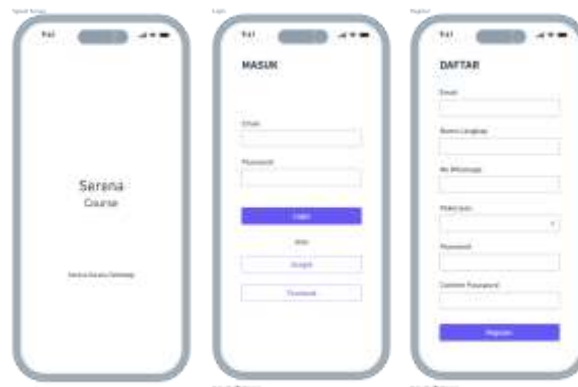
Prioritaskan Ide Solusi menggunakan *Solution Metrix*



Gambar 6 Prioritas Ide Solusi dengan *Solution Metrix*

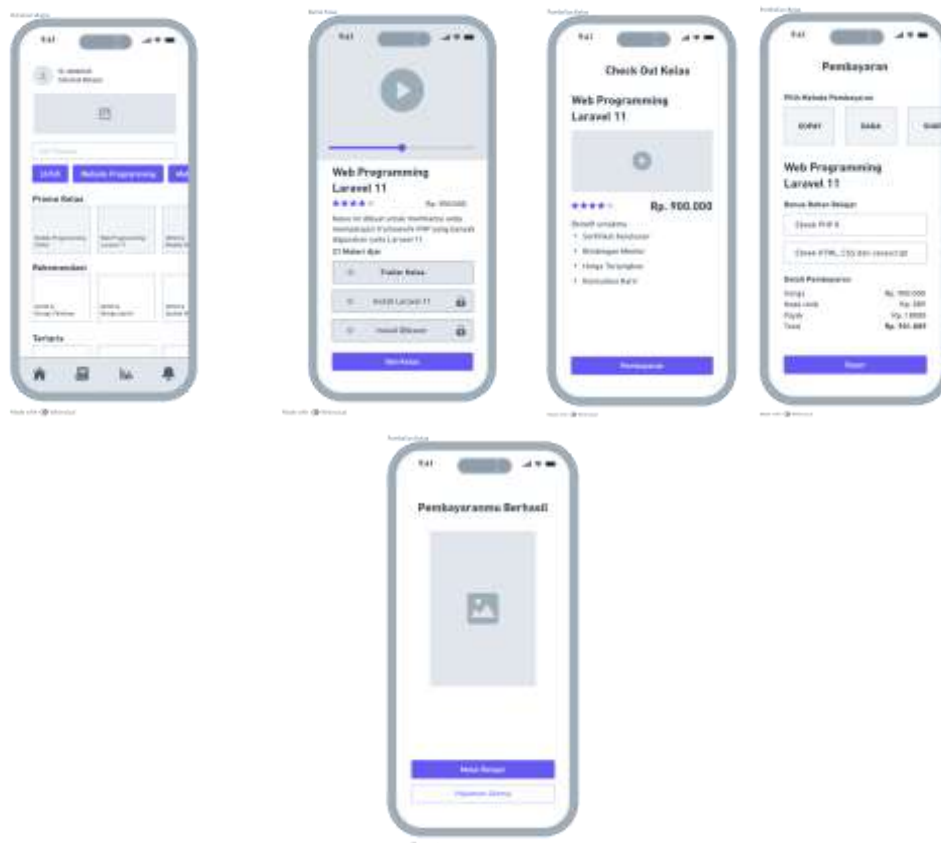
Wireframe (Desain Lo-Fi)

Setelah mendapatkan prioritas ide solusi untuk menyelesaikan masalah/tantangan pada tahap sebelumnya, pengerjaan dilanjutkan dengan pembuatan *wireframe* (desain lo-fi). Pembuatan *wireframe* (desain lo-fi) dikerjakan di website whimsical. Berikut adalah desain *wireframe* splash screen, login dan register.



Gambar 7 Desain Wireframe (Splash Screen, Login, Register)

Pembuatan desain *wireframe* halaman utama, detail kelas dan beberapa halaman untuk pembelian kelas. Pada halaman utama, pengguna dapat memilih kelas kursus yang dikehendaki.



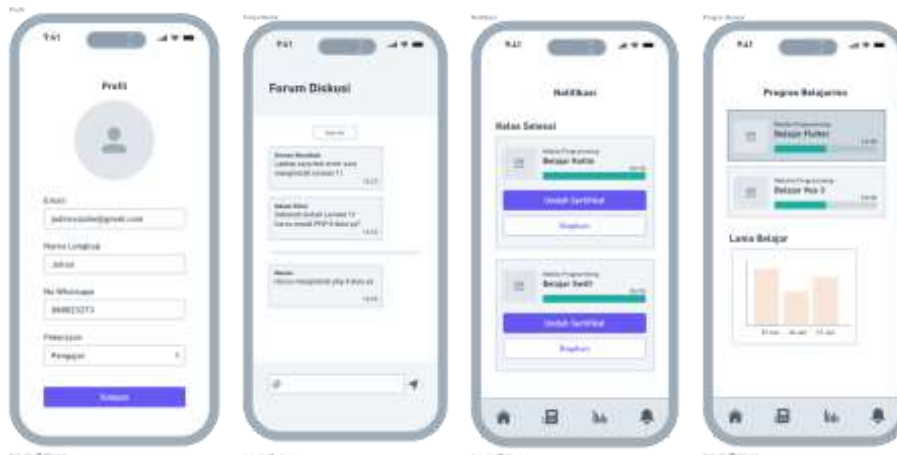
Gambar 8 Desain Wireframe (Halaman Utama, Detail Kelas dan Beli Kelas)

Desain *wireframe* selanjutnya adalah detail kelas belajar dan forum diskusi. Saat pengguna sudah melakukan pembelian kelas, dan memulai belajar, pengguna dapat melihat video pembelajaran sampai selesai.



Gambar 9 Desain Wireframe Detail Kelas

Desain *wireframe* (lo-fi) selanjutnya adalah desain progress belajar, notifikasi dan profil. Halaman desain progress belajar akan menampilkan progress belajar dari pengguna, yaitu jumlah pembelajaran yang sudah berhasil diselesaikan dan grafik lama belajar per hari. Halaman notifikasi adalah halaman yang menampilkan kelas yang sudah diselesaikan dan bisa mengunduh sertifikat dan membagikan sertifikat di media sosial.

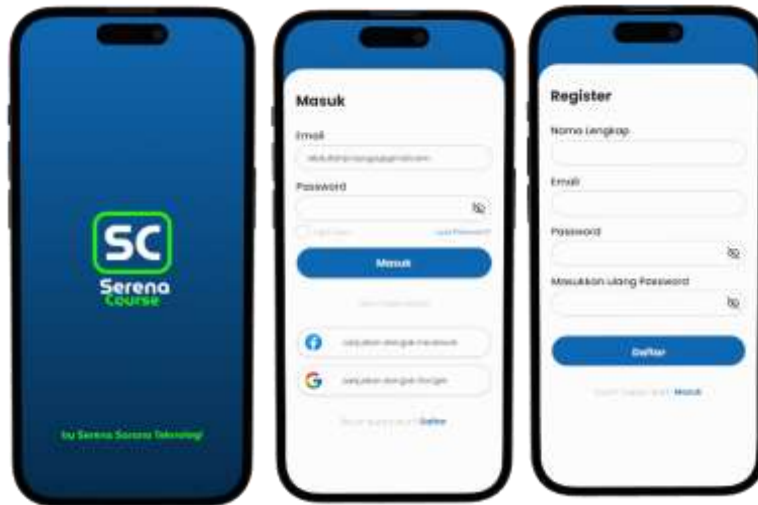


Gambar 10 Desain Wireframe (Profil, Forum Diskusi, Notifikasi, Progress Belajar)

Pada *wireframe* profil digunakan untuk mengganti informasi profil. Jika pengguna merasa kesulitan dalam proses pembelajaran, maka disediakan forum diskusi untuk pengguna berkonsultasi atau tanya jawab dengan mentor.

4. Prototype

Pada tahap prototipe ini, peneliti membuat dan menyelesaikan final desain dan prototipe yang nantinya akan di ujicoba kepada pengguna. Alat bantu yang digunakan untuk membuat desain akhir dan prototipe menggunakan Figma. Berikut adalah desain akhir untuk aplikasi kursus online berbasis mobile :



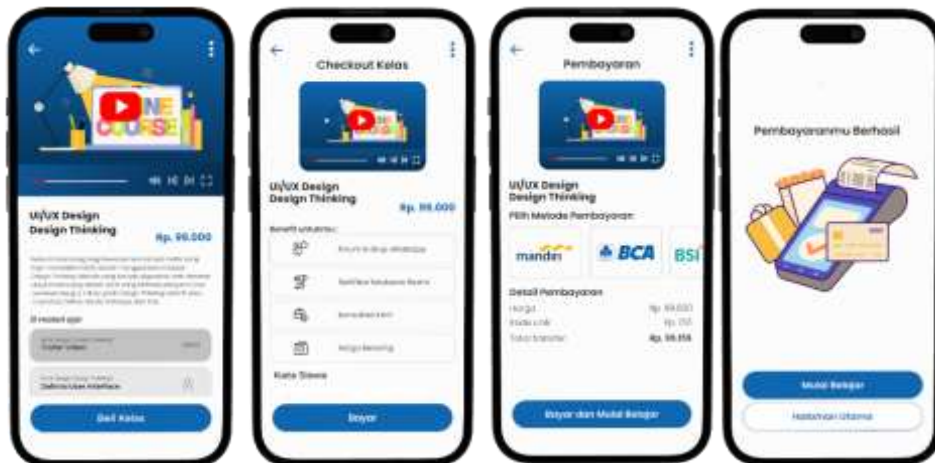
Gambar 11 Desain Hi-Fi Splash Screen, Login dan Register

Saat aplikasi kursus online dibuka, halaman splash screen adalah halaman pertama yang muncul, setelah beberapa detik maka dilanjutkan dengan halaman login/masuk. Pengguna harus login terlebih dahulu jika ingin masuk ke dalam aplikasi kursus online.



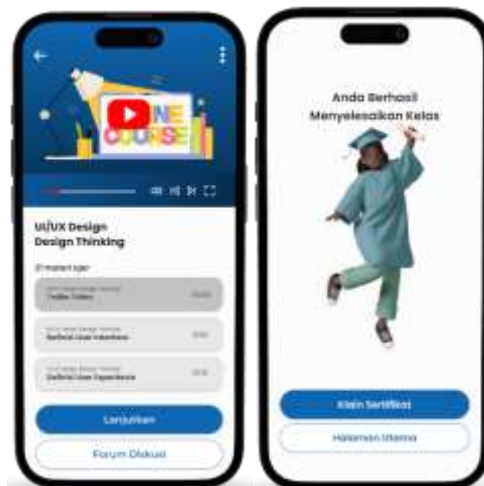
Gambar 12 Desain Hi-Fi Halaman Utama

Setelah pengguna login, maka akan masuk ke halaman utama dari aplikasi. Pada halaman utama terdapat berbagai konten, terdapat pencarian berdasarkan kategori. Pemilihan kelas bisa memilih pada promo kelas, rekomendasi dan kelas terlaris.



Gambar 13 Desain Hi-Fi Detail Kelas, Checkout Kelas, Pembayaran dan Pembayaran Berhasil

Halaman detail kelas menampilkan video trailer kelas, keterangan atau informasi mengenai kelas, harga, materi ajar yang disediakan pada kelas dan tombol untuk membeli kelas. Saat tombol beli kelas ditekan, pengguna akan diarahkan ke halaman *checkout* kelas. Saat tombol bayar ditekan, pengguna akan diarahkan ke halaman pembayaran. Halaman pembayaran menampilkan metode pembayaran yang ingin digunakan. Dengan menekan tombol bayar maka akan diarahkan ke halaman pembayaran berhasil.



Gambar 14 Detail Kelas Belajar, Selesai Belajar

Setelah pembelian kelas berhasil, video pada halaman detail kelas bisa diakses semua. Saat selesai melihat video pembelajaran pengguna dapat menekan tombol lanjutkan untuk melihat materi selanjutnya. Pada halaman ini juga muncul tombol forum diskusi, forum diskusi digunakan jika pengguna ingin bertanya kepada mentor..



Gambar 15 Desain Hi-Fi Progress Belajar, Notifikasi, Forum Diskusi dan Profil

Halaman progress belajar akan menampilkan hasil dari progress belajar pengguna yang dilengkapi dengan laporan grafik. Halaman notifikasi menampilkan pesan-pesan yang belum atau sudah terbayar, sertifikat pengguna, dan notifikasi lainnya. Halaman forum diskusi digunakan oleh pengguna jika ingin bertanya kepada mentor kelas. Untuk mengubah profil, pengguna dapat mengakses profil dan menekan tombol ubah.

5. Test

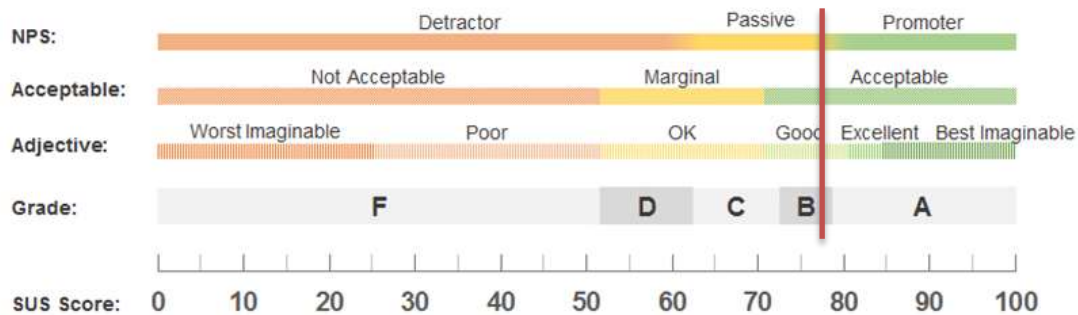
Berdasarkan penyebaran kuisioner kepada 20 responden sebagai pengguna aplikasi kursus online. Maka hasil perhitungan skor menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* adalah pada tabel berikut.

Table 6 Tabel Perhitungan SUS

q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	jumlah	jml x 2.5
4	2	4	2	4	2	5	2	5	1	31	77.5
4	2	5	1	4	3	4	1	4	2	30	75
4	2	4	2	5	2	5	2	4	2	32	80
4	2	4	2	4	2	5	2	5	1	31	77.5
4	1	5	2	5	2	4	2	5	1	31	77.5
4	2	4	1	4	2	4	2	4	1	28	70
5	2	4	2	4	2	5	2	4	2	32	80
4	2	5	1	4	2	5	2	5	2	32	80
4	1	5	1	5	1	5	2	5	2	31	77.5
5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	31	77.5
5	4	5	2	5	2	5	2	5	2	37	92.5
4	2	5	2	5	1	4	1	5	2	31	77.5
4	2	5	2	4	2	5	2	5	2	33	82.5
3	2	5	2	4	2	5	2	4	2	31	77.5
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	31	77.5
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30	75
4	2	5	2	3	2	5	2	5	2	32	80
4	3	4	2	4	2	4	2	4	2	31	77.5
Jumlah										1562.5	
Rata-rata skor SUS										78.125	

Hasil yang dilakukan terhadap 20 responden melalui kuisioner diperoleh nilai rata-rata skor SUS adalah 78.125. Tingkat penerimaan pengguna dengan nilai 78,125 terhadap aplikasi Kursus Online (Serena Course) adalah *acceptable* dan masuk pada grade B.

Tabel 7 Hasil Skor SUS



PENUTUP

Hasil pengujian dari Perancangan UI/UX Kursus Online menggunakan Metode Design Thinking adalah bahwa desain prototipe mendapatkan nilai skor SUS 78,125. Nilai 78,125 adalah bahwa penerimaan pengguna terhadap desain UI/UX Kursus Online adalah *acceptable* dan masuk pada grade B. Untuk penelitian selanjutnya adalah bisa menggunakan metode lainnya seperti metode Double Diamond atau Design Sprint. Dan untuk tahapan *Test* bisa menggunakan metode selain *System Usability Scale (SUS)*, yaitu *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alazhari, M. R., Prabandaru, H., Anggia, R. H., Soewardikoen, W., & Rurianto, J. (n.d.). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI / UX APLIKASI ISTIQOMAH*. <https://www.decisionanalyst.com/blog/designthinking>
- Aminudin, Aldiennyah, Gita Indah Marthasari, Ilyas Nuryasin, Saiful Amien, Galih Wasis Wicaksono, Didih Rizki Chandranegara, & I'anutut Thoifah. (2023). Redesigning the User Interface in the Mobile-Based Ngaji.AI Application Using the Design Thinking Method. *Conference Series*, 4(1), 97–105. <https://doi.org/10.34306/conferenceseries.v4i1.635>
- Azi, M. F., Wiguna, C., & Meiah, K. N. (2022). Analisis User Interfaces Pada Website Kampiun ITTP Dengan Metode Heuristik dan System Usability Scale (SUS). *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 6(2), 1080. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i2.3802>
- Azizah, E. N., Gito Resmi, M., & Alam, S. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE PENGENALAN BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO). In *Jurnal MNEMONIC* (Vol. 6, Issue 1).
- Chairunnisa, A. A., Widodo, S., Wachid, N., Majid, A., & Kunci, K. (n.d.). PERANCANGAN DESAIN UI/UX SISTEM E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. In *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN* (Vol. 6, Issue 1).
- Darmawan, I., Saiful Anwar, M., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (n.d.). *INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage: www.joiv.org/index.php/joiv INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. www.joiv.org/index.php/joiv*

- Gustiara, D., Okmayura, F., Sopira, N., Harahap, L. N., Martiana, S., Yuliani, S., Muhammadiyah, U., Program, R., Pendidikan Informatika, S., & Riau, U. M. (2024). PERANCANGAN APLIKASI JASA SALON (JASSON) MENGGUNAKAN PEMODELAN DESIGN THINKING. *Hal. 84 Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB), 1(2)*.
- Hadi, A., Sukmono, Y., Harjanto, A., & Suprihanto, D. (2024). REDESIGNING THE UI/UX WEBSITE FOR THE INDUSTRIAL ENGINEERING DEPARTMENT AT MULAWARMAN UNIVERSITY USING DESIGN THINKING METHOD. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF), 5(1)*, 105–119. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.1.1252>
- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (n.d.). PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE HOMECARE RUMAH SAKIT SEMEN GRESIK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184550>
- Karlina, D., & Indah, D. R. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 8(3)*. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i3.5412>
- Kurniawan, G., Adnan, F., Putra, J. A., Jember, U., & Korespondensi, P. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-COMMERCE KAIN BATIK PADA UMKM REZTI'S BATIK MENGGUNAKAN PENDEKATAN DESIGN THINKING. *10(3)*, 551–560. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023106733>
- Novita, V., Okmayura, F., Aditya, R., Endah Rizka Latifa, S., Safitri, R., Fauzan, H., & Muhammadiyah Riau, U. (2024). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI JASA RENTAK MOTOR (SAREMO) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB), 1(123)*.
- Okmayura, F., Ramadhan, G., Chan, R., Arman, R. A., Rahmadani, R., & Tria Marisa, C. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HARMOC BERBASIS HARMOC DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Hal. 65 Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB), 1(2)*.
- Setiawan, D., Noratama Putri, R., & Sari, I. P. (n.d.). IMPLEMENTASI MODEL DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE APLIKASI E-GROWTH. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202295765>
- Suryo Prayogo, J., Kriswibowo, R., Ariatna Alia, P., Widha Febriana, R., Budi Setyawan, A., & Anwar Medika, U. (n.d.). PERANCANGAN ULANG DESAIN UI/UX WEBSITE UNIVERSITAS DENGAN METODE DESIGN THINKING. In *Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB) (Vol. 1)*.
- Zidhan, M., Okmayura, F., Udtari Anjani, H., Fadilah Achmad, N., Wilyani, F., & Muhammadiyah Riau, U. (2024). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI SAYUR MAYUR ONLINE (SAMARON) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Hal. 96 Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB), 1(2)*.