

## PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI SAYUR MAYUR ONLINE (SAMARON) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Muhammad Zidhan<sup>1\*</sup>, Finanta Okmayura<sup>2</sup>, Haana Udtari Anjani<sup>3</sup>, Nur Fadilah Achmad<sup>4</sup>,  
Febby Wilyani<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>University of Muhammadiyah Riau, Indonesia

<sup>1</sup>[zidhanmuhamad18@gmail.com](mailto:zidhanmuhamad18@gmail.com), <sup>2</sup>[finantaokmayura@umri.ac.id](mailto:finantaokmayura@umri.ac.id)

<sup>3</sup>[hanaudtari@gmail.com](mailto:hanaudtari@gmail.com), <sup>4</sup>[nurfadilahachmad@gmail.com](mailto:nurfadilahachmad@gmail.com)

<sup>5</sup>[febbywilyani@gmail.com](mailto:febbywilyani@gmail.com)

Received: 05-01- 2024

Revised: 11-01-2024

Approved: 15-01-2024

### ABSTRACT

*Adapun masalah yang sering dialami oleh masyarakat, mahasiswa, dan anak kost yang dimana mereka tidak sempat untuk membeli sayur mayur secara langsung dikarenakan kesibukan mereka masing-masing. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah rancangan aplikasi yang dapat membantu dan memudahkan user dalam membeli sayur mayur secara online serta merekomendasikan menu-menu masakan dan lengkap dengan cara memasaknya yang bernama Samaron. Dalam proses perancangan UI/UX aplikasi Samaron menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu Emphasize, Define, Prototype, dan Testing. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX aplikasi Samaron mudah digunakan dan dapat digunakan oleh orang yang tidak memiliki banyak waktu dalam membeli sayuran dan bahan-bahan makanan. Hasil analisis dari data survei dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) mendapatkan skor 76,25 yang berada di kategori adjective rating didapatkan hasil Good. Sementara untuk hasil grade scale adalah "C".*

*Keywords: Design Thinking, System Usability scale, Adjective rating*

### INTRODUCTION

Sayuran merupakan bahan pangan yang berasal dari tumbuhan yang memiliki kandungan air tinggi, beberapa diantara sayuran tersebut ada yang dapat dikonsumsi langsung tanpa dimasak, Namun ada juga yang memerlukan proses pengolahan terlebih dahulu seperti direbus, dikukus untuk memaksimalkan kandungan gizi yang terdapat.

Rempah-rempah adalah bagian tumbuhan yang digunakan sebagai bumbu, penguat cita rasa, pengharum, dan pengawet makanan yang digunakan secara terbatas. Rempah adalah tanaman atau bagian tanaman yang bersifat aromatik dan digunakan dalam makanan dengan fungsi utama sebagai pemberi cita rasa. Bumbu dapur atau Penyedap rasa merupakan salah satu bahan tambahan (zat aditif) yang diberikan pada masakan dengan tujuan untuk memperkuat rasa pada masakan dan digunakan secara instan supaya masakan menjadi lebih lezat dengan takaran bumbu yang sedikit.

Pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun, salah satunya pada bidang internet, tidak hanya mengubah cara berpikir masyarakat, tetapi juga mengubah cara hidup yang dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi. mulai dari cara berinteraksi, media sosial hingga belanja. UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan produk atau jasa tersebut. Jika sebelumnya berbelanja seperti baju dan celana dilakukan secara offline, namun dengan adanya internet berbelanja dapat dilakukan secara online[1]. Dengan didukung inovasi teknologi yang semakin maju dan

juga pola interaksi baru, UI dan UX dengan tampilan dan desain yang baik akan membuat pengguna yang memakai produk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan dapat memengaruhi suatu keberhasilan dari penggunaan user.[2]

Saat ini kebutuhan sayur mayur sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan untuk membeli kebutuhan sayur mayur masih dilakukan secara langsung di pasar tradisional, super market ataupun di kedai. Adapun masalah yang sering dialami oleh masyarakat, mahasiswa, dan anak kost yang dimana mereka tidak sempat untuk membeli sayur mayur secara langsung dikarenakan kesibukan mereka masing-masing. Samaron ini sangat mempermudah masyarakat, mahasiswa, anak kost, dan karyawan karena Samaron ini dapat menjadi Platform untuk belajar memasak sekaligus menyediakan bahan-bahan masakan sesuai menu yang diinginkan ataupun satuan yang praktis dan efisien. Samaron juga menyediakan layanan delivery.

Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking yang dimulai dari tahap empathize dengan melakukan menyebarkan survey melalui kuisioner terbuka dan membuat affinity diagram selanjutnya tahap Define dengan membuat user persona, user journey dan membuat how might we. Dilanjutkan tahap Ideate dengan membuat userflow dan design system. Selanjutnya tahap Prototype dengan membuat lowfidelity dan high fidelity. Dan terakhir yaitu Testing dengan evaluasi menggunakan metode usability Testing. Design Thinking adalah proses berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah untuk menemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak segera terlihat pada tingkat pemahaman awal.[3] Pengujian yang dilakukan menggunakan Usability Testing yang merupakan metode yang bertujuan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan menguji secara langsung kepada pengguna yang bertujuan untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, mengukur kemudahan, mengukur efisiensi, serta menentukan kepuasan pengguna terhadap produk yang diuji.[4]

Terdapat beberapa penelitian yang menggunakan metode Design Thinking dalam memecahkan dan menyelesaikan permasalahan pengguna, seperti pada penelitian pertama yang berjudul Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking, Penelitian ini menggunakan Usability Testing, dapat disimpulkan bahwa perancangan yang diujikan dapat digunakan dengan baik oleh responden. Hal tersebut bisa dilihat dari pengujian kepada 10 responden menggunakan Single Ease Question didapatkan hasil rata-rata 6,7 dari 7 yang berarti responden dapat dengan mudah dalam melakukan pengujian Prototype tanpa kendala, dan pengujian menggunakan System Usability Scale memiliki hasil yang bernilai 93 dari 100 yang mendapatkan rating “Best Imaginable”, dimana hasil pengujian SUS yang dilakukan dapat diterima.[5]

Penelitian kedua berjudul Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking kesimpulan yang didapatkan dari hasil pengujian adalah didapatkan hasil pengujian Usability Testing berdasarkan kuisioner single ease question (SEQ) dan System Usability Scale (SUS). Dari hasil SEQ diperoleh hasil sebesar 6,85 yang memiliki arti bahwa UX Usability hasil perancangan dapat dikatakan berhasil dan efektif dan pengguna tidak merasa kesulitan menggunakan sistem desain. Berdasarkan hasil pengujian SUS disimpulkan bahwa pengujian yang dilakukan telah berhasil dan mendapat kualifikasi yang sangat baik dan mendapatkan nilai keseluruhan sebesar 95 dari hasil rata-rata 10 responden. Hasil skor SUS masuk kedalam kategori “Best Imaginable” dan berada pada grade A yang dapat diartikan bahwa pengguna puas dalam menggunakan aplikasi dan memiliki pengalaman yang sangat baik saat menggunakan desain aplikasi. Berdasarkan hasil dari kedua

penelitian terdahulu sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Design Thinking dapat menjawab permasalahan pengguna.[6]

Penelitian ketiga berjudul Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi. Dari hasil penelitian yaitu perancangan UI dan UX fitur Mentor on Demand yang menggunakan salah satu metode penyelesaian permasalahan yaitu Design Thinking dan berhasil mendapatkan kemudahan bagi user saat ingin mencari mentor hingga melakukan mentoring secara 1:1. Dengan adanya rancangan fitur Mentor on Demand ini user dapat melakukan bimbingan dengan mentor secara 1:1 dan dapat berdiskusi serta menyelesaikan permasalahan dari user pada live session atau dapat menggunakan fitur chat. Berdasarkan hasil pada tahap Testing yang menggunakan metric Single Ease Question (SEQ) didapatkan nilai rata - rata pada setiap task pada skala likert dengan angka 6.25 - 7 dari 5 responden yang ada. Hal ini dapat diartikan bahwa alur UX pada Prototype yang dihasilkan dapat dipelajari dengan mudah dan telah menjawab kebutuhan dari user serta juga dari pihak Skilvul. Perancangan UI/UX ini merupakan bagian dari proses pembangunan fitur 1:1 mentoring atau satu mentor untuk satu mentee yaitu Mentor on Demand.[7]

Penelitian keempat berjudul Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe UI/UX aplikasi daur ulang sampah yang dirancang dengan metode Design Thinking. Prototipe ini dibuat menggunakan software desain UI/UX seperti Figma, dan diuji coba pada calon pengguna untuk mengetahui respons dan pemahaman calon pengguna terhadap desain yang dibuat. Kesimpulannya, desain UI/UX prototipe aplikasi daur ulang sampah yang dirancang dengan metode Design Thinking dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mempermudah masyarakat dalam memilih cara daur ulang yang tepat. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak terkait untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya daur ulang sampah dan memperluas akses layanan daur ulang yang lebih efektif dan efisien.[8]

Penelitian kelima berjudul Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Design Thinking. Penelitian ini menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengetahui hasil akhir rata-rata dari Perancangan UI/UX Aplikasi Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking yaitu 75,75 dengan demikian pengujian Prototype berhasil atau terbilang baik "B". Mengacu pada penelitian yang telah dilaksanakan maka perlu adanya penelitian lanjutan yang berfokus pada penerapan design aplikasi.[9]

Oleh sebab itu peneliti ingin membuat sebuah rancangan aplikasi yang dapat membantu dan memudahkan user dalam membeli sayur mayur secara online serta merekomendasikan menu-menu masakan dan lengkap dengan cara memasaknya yang bernama Samaron dengan menggunakan metode Design Thinking.

## RESEARCH METHODS

Dalam proses perancangan User Interface dan User Experience aplikasi Samaron menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu Emphatize, Define, Prototype, dan Testing. Tahapan penelitian dapat dilihat seperti gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Proses Design Thinking

### 1. Emphatize

Emphatize merupakan tahap pertama dalam proses Design Thinking yang bertujuan untuk mencari dan mengamati permasalahan apa yang dialami. Fase pertama dari penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah terhadap user yang dimana memiliki kesulitan dalam membeli sayur mayur dikarenakan memiliki kesibukan serta masih banyak user yang belum pandai dalam memasak makanan yang diinginkannya.

### 2. Define

Define merupakan tahap mendefinisikan masalah merupakan tahap kedua dalam Design Thinking yang berupaya dalam menganalisis dan memahami informasi permasalahan yang telah terkumpul pada tahap empathize.[10] Berdasarkan hasil analisis permasalahan maka dilakukan pembuatan User Journey Maps yang berguna untuk mengetahui alur pembeli ketika membeli suatu makanan dan mengetahui alur penjual dalam menjual makanan kepada pembeli, Problem Statement & Solusi berguna untuk membantu dalam mencari solusi atas permasalahan yang telah disimpulkan dengan mengubah permasalahan menjadi bentuk-bentuk pertanyaan yang akan dicari solusi atas pertanyaan tersebut.

### 3. Ideate

Ideate merupakan proses untuk menghasilkan ide atau solusi sebagai landasan dalam pembuatan Prototype. Tahap ini adalah membuat userflow dan design system. User flow adalah tahapan seorang pengguna saat menggunakan sebuah aplikasi dari awal sampai tujuannya selesai dalam menyelesaikan tugas dalam suatu aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui alur atau fungsi sistem desain aplikasi tersebut.[11]

### 4. Prototype

Prototype merupakan tahap mengimplementasikan ide yang telah dibuat kedalam desain aplikasi yang bertujuan untuk menggambarkan proses perancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendapat gambaran cara pengguna berinteraksi menggunakan aplikasi yang dikembangkan.[12]

Tahap ini adalah membuat wireframe low-Fidelity yang merupakan kerangka dasar berbentuk hitam putih untuk memulai suatu desain yang masih memiliki keakuratan yang rendah dan dilanjutkan membuat desain high-fidelity yang sudah memiliki detail yang baik yang berisi warna, konten, tipografi dan teks pada aplikasi.

### 5. Test

Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan respon dan feedback dari hasil Prototype yang telah dibuat untuk mengetahui apakah solusi yang telah dibuat dapat mengatasi permasalahan. Test juga berguna unruk mengetahui apakah produk yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan awal[13]. Pada tahap ini dilakukan evaluasi menggunakan Usability Testing untuk menguji kemudahan dan kepuasan pengguna menggunakan System Usability Scale (SUS) dan single ease question (SEQ).

## RESULTS AND DISCUSSION

### 1. Emphatize

Tahapan Empathize ini melakukan sebuah observasi dan wawancara baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dilakukan dengan cara mempelajari proses bisnis sebagai bahan referensi fitur-fitur yang akan digunakan dan dibutuhkan pada aplikasi. Selanjutnya dilakukan pembuatan affinity map atau affinity diagram. Affinity map atau affinity diagram merupakan teknik yang digunakan dalam melakukan proses user research untuk mendapatkan berbagai macam wawasan dan juga peluang yang muncul. Hasil dari proses Affinity Diagram pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Affnity Map

### 2. Define

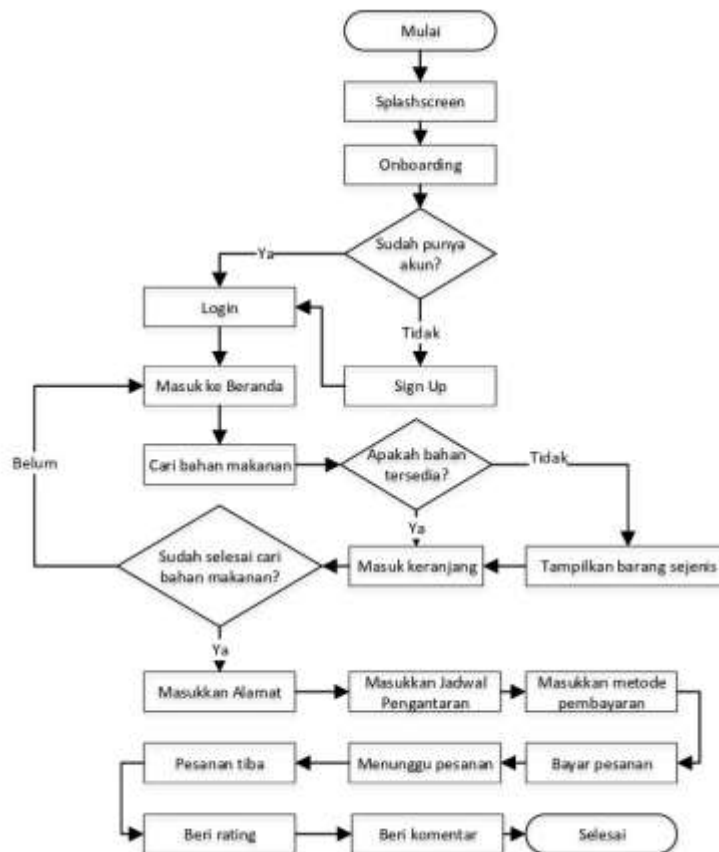
Proses *Define* merupakan proses identifikasi masalah inti yang akan membantu untuk menyelesaikan masalah pengguna berdasarkan dari tahap empathize. Pada tahap ini dibuatlah sebuah Journey Map. Tahapan user journey map adalah diagram yang memetakan langkah-langkah yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan produk. Peta perjalanan pelanggan mencerminkan bagaimana pengguna menggunakan aplikasi dari proses ujung ke ujung. Hasil User Journey Map yang sudah dibuat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



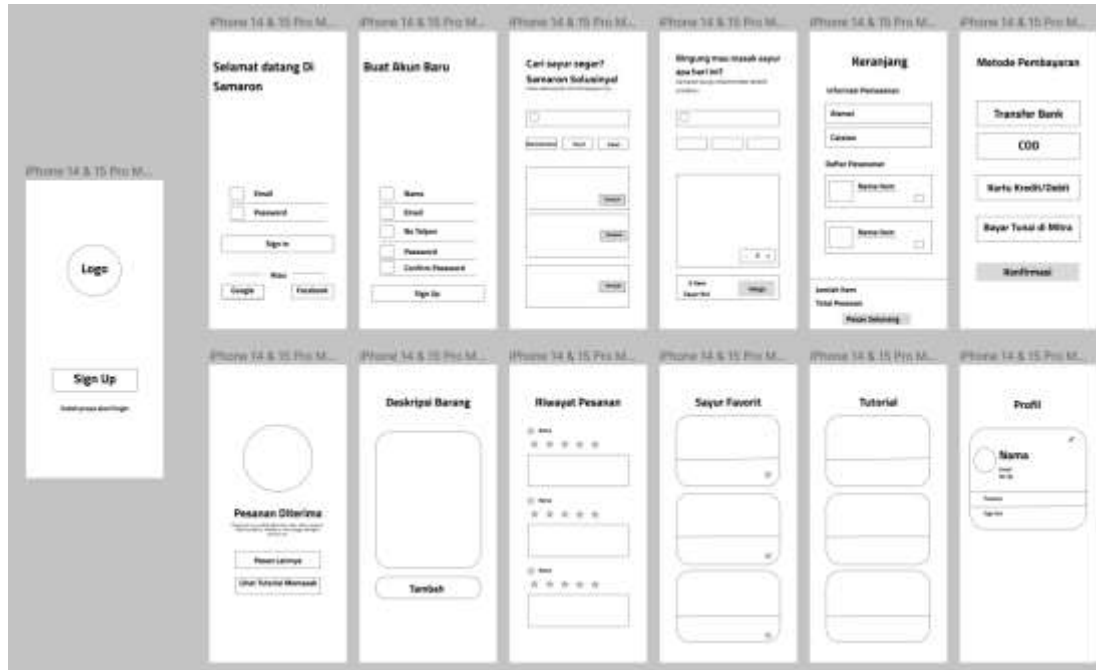
Gambar 3. *User Journey Map*

### 3. Ideate

Pada tahap *Ideate*, peneliti menciptakan solusi dari kebutuhan yang dinyatakan pada tahap *Define*. Solusinya adalah berupa aplikasi Samaron. Untuk menggambarkan wujud solusi tersebut, digunakanlah aplikasi design UI/UX Figma. Dengan menggunakan aplikasi design tersebut, pengembangan UI/UX akan lebih cepat dan lebih efisien, serta meningkatkan kualitas UI/UX. Pada tahap ini pembuatan user flow mengetahui alur atau fungsi sistem desain aplikasi tersebut.



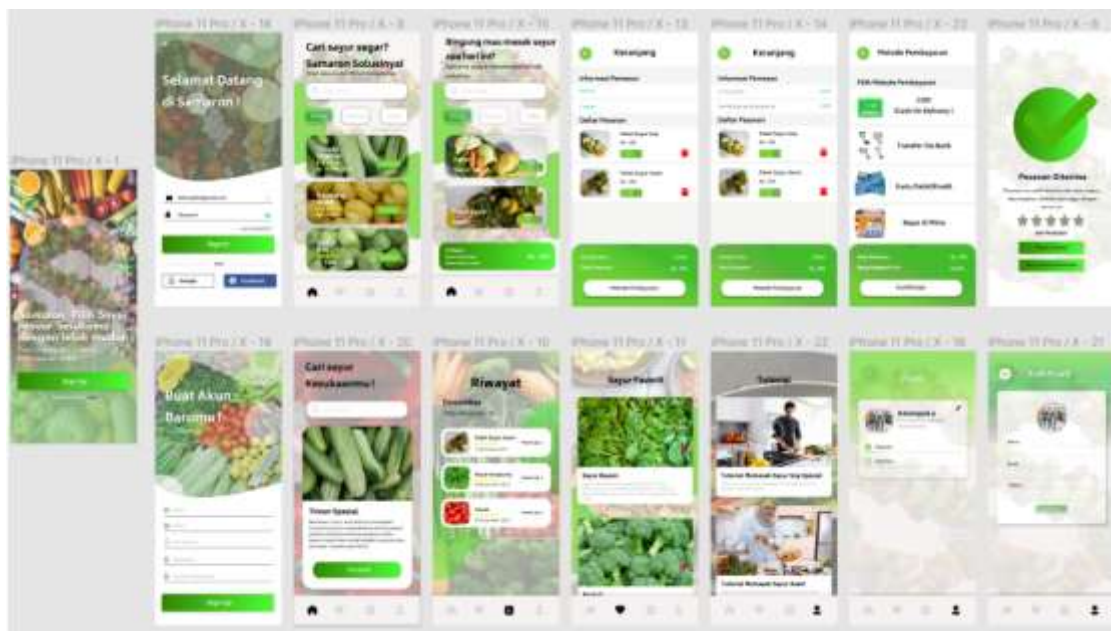
Gambar 4. *User Flow* Aplikasi Samaron



Gambar 5. Low-Fidelity Wireframe

#### 4. Prototype

Tahap *Prototype* adalah fase desain visual yang nantinya dapat digunakan sebagai alat komunikasi bagi pengguna ketika berinteraksi dengan sistem. Pada dasarnya, *Prototype* dibuat dari hasil validasi wireframe. Tujuan pembuatan *Prototype* adalah untuk membuat desainer lebih mudah memahami ide, masalah, dan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi yang dibuat.



Gambar 6. High-Fidelity Wireframe

#### 5. Test

Tahap *Test* adalah tahap terakhir dari proses *Design Thinking*. Proses pengujian dilakukan untuk mengumpulkan tanggapan dan umpan balik yang sesuai diperoleh dari hasil *Prototype* untuk mengetahui apakah solusi yang ditemukan dapat menyelesaikan masalah responden. Hasil dari pengujian proses kepuasan dengan *System Usability Scale (SUS)*.

Pernyataan	Keterangan Skala
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu- Ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Tabel 1. Skala Penilaian Skor

Tabel 1 menunjukkan skala penilaian skor. Untuk menghasilkan skor, beberapa langkah untuk mengubah jawaban responden:

- A. Pertanyaan ganji terdiri dari angka 1, 3, 5, 7, 9 dikurangi 1 dari skor responden. Rumus skor SUS Ganjil =  $x - 1$ . X adalah bilangan ganjil dari soal.
- B. Pertanyaan genap terdiri dari angka 2, 4, 6, 8, 10 yang diberikan responden digunakan untuk mengurangi 5. Rumus skor SUS genap =  $5 - x$ . X adalah bilangan genap dari soal.
- C. Hasil konversi dijumlahkan untuk setiap jawaban responden dan kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk menghasilkan rentang nilai 0-100. Dengan rumus berikut: Jumlah  $x$  2,5.
- D. Setelah mengetahui skor masing-masing responden, langkah berikutnya adalah menghitung skor rata-rata dengan menjumlahkan semua hasil dan membaginya dengan jumlah responden [14]. Dengan mengikuti rumus :

Nilai rata rata = 
$$\sum_{i=1}^n xi / N$$

dimana: xi : nilai score responden  
 N : Jumlah Responden

Penilaian berdasarkan 3 (tiga) kategori:

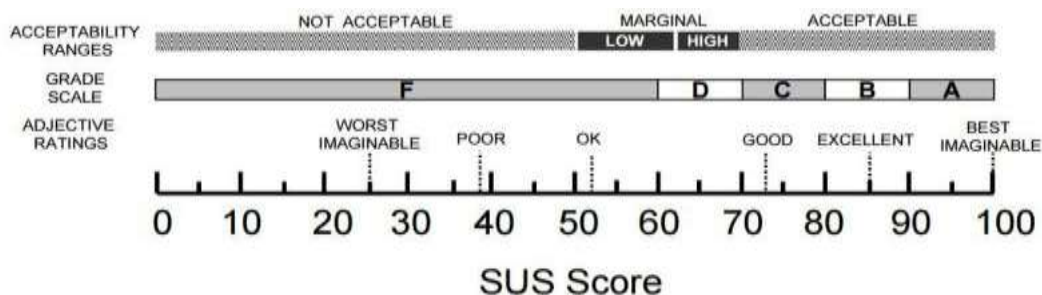
- a. Not Acceptable = skor 0-50,9
- b. Marginal = skor 51-70,9
- c. Acceptable = skor 71-100

Gambar 7. Rumus Skor SUS

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada 20 responden yang menguji aplikasi Samaron, hasil survei dihitung dengan menggunakan skala kelas dan rata-rata dihitung menggunakan karakteristik penilaian masing-masing variabel SUS. Hasil perhitungan skor SUS untuk masing-masing responden disajikan pada Tabel 2.

Responden	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	JUMLAH	SKOR SUS
R1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32	80
R2	1	3	3	1	3	3	3	3	1	1	22	55
R3	3	4	4	0	4	4	4	4	4	3	34	85
R4	0	4	4	3	3	3	3	3	3	1	27	67,5
R5	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
R6	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
R7	4	1	3	4	3	3	3	3	4	1	29	72,5
R8	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32	80
R9	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	37	92,5
R10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70
R11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R12	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
R13	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	34	85
R14	4	0	4	3	4	4	3	3	3	1	29	72,5
R15	3	3	3	0	3	2	3	3	4	1	25	62,5
R16	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	77,5
R17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72,5
R18	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	26	65
R19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R20	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	35	87,5
Total Nilai											1525	
Rata-rata Skor											76,25	

Tabel 2. Hasil pengujian *System Usability Scale (SUS)*



Gambar 8. Skala Penilaian *System Usability Scale*[15]

Nilai akhir SUS dari 20 responden adalah "76,25". Pada Tabel 2 menunjukkan bahwa skor untuk versi acceptability range yang didapatkan hasil "Acceptable" atau versi adjective rating adalah "Good" yang artinya aplikasi tersebut telah diterima oleh pengguna, begitu juga dengan hasil *grade scale* dari sisi tingkat penerimaan pengguna termasuk dalam kategori "C".

## CONCLUSION

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX aplikasi Samaron mudah digunakan dan dapat digunakan oleh orang yang tidak memiliki banyak waktu dalam membeli sayuran dan bahan-bahan makanan. Hasil analisis dari data survei dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* mendapatkan skor 76,25 yang berada di kategori adjective rating didapatkan hasil Good. Sementara untuk hasil *grade scale* adalah "C". Pengguna puas dengan aplikasi pemesanan sayuran dan hasilnya sangat baik.

Berdasarkan hasil pengembangan yang sudah dilakukan saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya yaitu perlu dilakukan pembaharuan desain tampilan aplikasi Samaron saat terjadi perubahan proses bisnis atau fungsi, serta penambahan fungsi penjadwalan pengambilan sayuran langsung ke toko yang dapat disampaikan kepada admin.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [2] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, and T. I. Hermanto, "Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 980, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4442.
- [3] A. A.-Z. Ibrahim and I. Lestari, "Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 2, pp. 96–105, 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i2.599.
- [4] N. Luh Putri Ari Wedayanti, N. Kadek Ayu Wirdiani, and I. Ketut Adi Purnawan, "Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 2, p. 113, 2019, doi: 10.24843/jim.2019.v07.i02.p03.
- [5] J. M. Dumalang, C. E. J. . Montolalu, and D. Lapihu, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 41–52, 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.19.
- [6] I. B. Karo Sekali, C. E. J. . Montolalu, and S. A. Widiانا, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.
- [7] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, "Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 7, no. 3, pp. 835–849, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i3.3109.
- [8] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking," *Log. J. Ilmu Komput. ...*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>
- [9] H. Y. . T. P. F. . B. D. H. Madawara, "560-Gallery PDF-2873-2-10-20221129," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 111–125, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.560>
- [10] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelonesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10484–10493, 2019.
- [11] A. Kathleen, R. P. Sutanto, and A. P. K., "Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 18, pp. 121–131, 2021.
- [12] A. Candra, P. Sukmasetya, and P. Hendradi, "Perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile Menggunakan Metode Design Thinking study khusus SISFO SKPI

- UNIMMA,” *TeIKa*, vol. 13, no. 01, pp. 52–68, 2023, doi: 10.36342/teika.v13i01.3069.
- [13] F. R. Isadora, B. T. Hanggara, and Y. T. Mursityo, “Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 5, pp. 1057–1066, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021844550.
- [14] F. S. Handayani and A. Adelin, “Interpretasi Pengujian Usabilitas Wibatara Menggunakan System Usability Scale,” *Techno.Com*, vol. 18, no. 4, pp. 340–347, 2019, doi: 10.33633/tc.v18i4.2882.
- [15] D. W. Ramadhan, “PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO),” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 4, no. 2, p. 139, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.977.