

PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI JASA RENTAK MOTOR (SAREMO) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Viana Novita¹, Finanta Okmayura², Rizky Aditya³, Sri Endah Rizka Latifa⁴, Riri Safitri⁵,
Husnul Fauzan⁶

^{1,2,3,4,5}University of Muhammadiyah Riau, Indonesia

¹viananovita60@gmail.com, ²finantaokmayura@umri.ac.id

³adityaariski500@gmail.com, ⁴sriendahrizka1105chmad@gmail.com

⁵ririsf2461@gmail.com, ⁶husnulfuzann@gmail.com

Received: 06-01- 2024

Revised: 10-01-2024

Approved: 09-01-2024

ABSTRACT

Adapun masalah yang sering dialami oleh masyarakat, mahasiswa, anak kost, dan Wisatawan yang datang ke Pekanbaru yang dimana mereka tidak memiliki motor tetapi memiliki keperluan mendesak dan bagi wisatawan yang ingin berjalan jalan menikmati kota pekanbaru. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah rancangan aplikasi yang dapat membantu dan memudahkan user dalam merental motor secara online .Dalam proses perancangan UI/UX aplikasi Saremo menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu Emphatize, Define, Prototype, dan Testing. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX aplikasi Samaron mudah digunakan dan dapat digunakan oleh orang yang memiliki keperluan mendesak dengan ingin menyewa motor sesuai baged. Hasil analisis dari data survei dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) mendapatkan skor 71,625 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

Sewa adalah Sewa adalah jenis bisnis di sektor jasa di mana kegiatan komersial melibatkanelemensewa dalam kontrak atau kontrak di mana pengguna layanan harus atau harusmembayar pemilik barang yang dipinjamkan.(Putra, Rusdianto, and Brata 2021). Sepeda motor merupakan alat transportasi yang banyak digunakan oleh masyarakat. Tak terkecuali semua kalangan. Sepeda motor untuk mempermudah aktivitas para orang orang. Selain itu sepeda motor juga mempersingkat waktu tempuh dari suatu daerah ke daerahlain.

Dalam kehidupan, sepeda motor sangat membantu aktivitas sehari-hari. Banyak orang menggunakan sepeda motor untuk bekerja dan keperluan lainnya. Hampir setiap rumah memiliki sepeda motor, karena sepeda motor memberi peranantersendiri dalam mempersingkat waktu perjalanan, dan bisa menghindari dari kemacetan. Sepeda motor sudah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat. Saremo ini sangat mempermudah masyarakat, mahasiswa, anak kost, dan karyawan karena Saremo ini dapat menjadi *Platform* bagi orang-orang yang belum mampu membeli motor sehingga mereka susah akan berpergian dan untuk pendatang yang akan berlibur di Pekanbaru memudahkan mereka berkeliling. Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* yang dimulai dari tahap *empathize* dengan melakukan menyebarkan survey melalui kuesioner 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 yang

dimana mencoba memahami pengguna, mendefinisikan kembali masalah untuk menemukan solusi untuk mengintegrasikan kebutuhan dan dibuat kedalam suatu prototype untuk diuji kelayakannya. Kerangka tahapan *Design Thinking* terbagi menjadi 5 tahapan yaitu : *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Terdapat beberapa penelitian yang menggunakan metode *Design Thinking* dalam memecahkan dan menyelesaikan permasalahan pengguna, Adapun penelitian yang terdahulu mengenai sistem informasi penyewaan kamar kost yaitu penelitian yang berjudul sistem manajemen kost (Yusma, Merlina, and Nurajijah 2021)kontrakan berbasis web di Surakarta (Gunawan & Nugroho, 2015) dan sistem informasi penyewaan kamar kost QOI Purwakarta (Solikhin, Hananto, & Dhaniawaty, 2019) Dari penelitian terdahulu peneliti ingin mengembangkan sistem penyewaan kamar kost yang mempermudah calon penyewa untuk membayar uang sewa kost, mendapatkan informasi tentang penyewaan kamar kost dan juga mempermudah pemilik kost untuk mengetahui siapa saja yang menyewa di tempat pemilik kos. 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.[1] 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.[2]

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.[3]

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.[4]

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.[5]

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.[6]

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.[7]

Oleh sebab itu peneliti ingin membuat sebuah rancangan aplikasi yang dapat membantu dan memudahkan *user* dalam mencari rental motor *online* serta menggunakan metode *Design Thinking*.

RESEARCH METHODS

Dalam proses perancangan User Interface dan User Experience aplikasi Saremo menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu Emphasize, 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.[8]

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.[9]

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.[10]

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[11]. 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:

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.



Gambar 4. *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 5. 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 $\times 2,5$.
- D. Setelah mengetahui skor masing-masing responden, langkah berikutnya adalah menghitung skor rata-rata dengan menjumlahkan semua hasil dan membaginya dengan jumlah responden [12]. Dengan mengikuti rumus :

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

dimana: xi : nilai score responden
 N : Jumlah Responden

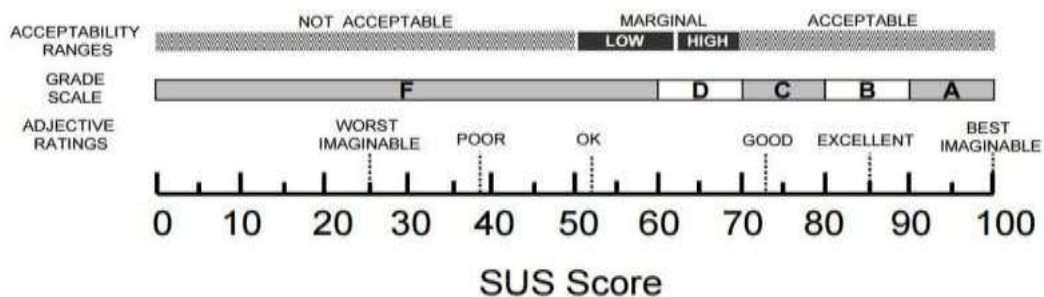
Penilaian berdasarkan 3 (tiga) kategori:
 a. Not Acceptable = skor 0-50,9
 b. Marginal = skor 51-70,9
 c. Acceptable = skor 71-100

Gambar 6. 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.

No	Responden	JK	Skor Asli										Skor Final (Hany)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	Teguh Al Anam	P	4	3	2	4	3	3	4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	1	24	60		
2	Adriyani	P	3	4	3	3	1	4	2	4	2	3	3	1	0	4	3	1	1	1	0	33	82,5	
3	Berli Almasiyah	L	5	2	2	4	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	20	75		
4	Atan	L	1	1	1	4	3	1	5	1	1	1	1	1	0	4	4	3	0	4	27	67,5		
5	Nugy Afrizoyah	L	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	1	3	3	3	3	1	24	60		
6	Akbar	L	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	26	65		
7	Fan Devi Mula	P	4	3	3	4	4	2	5	2	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	28	70		
8	Vera Salsabilla	P	4	2	2	5	3	2	4	2	4	4	4	3	2	4	3	3	1	3	30	75		
9	Ody	L	5	1	1	5	5	1	5	1	5	1	5	1	4	4	4	4	4	4	40	100		
10	Raema Ansharif	L	5	1	1	5	5	1	5	1	5	1	5	1	4	4	4	4	4	4	40	100		
11	Nindy	P	4	2	3	4	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	39	97,5		
12	Ericha Hermasari	L	5	3	4	4	4	2	5	3	5	4	4	3	3	3	4	3	4	1	28	72,5		
13	Dedy Madrusuli	L	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	1	3	0	3	1	1	19	47,5		
14	Haryalo Khudafi	L	5	1	1	5	5	1	5	1	5	1	5	1	4	4	4	4	4	4	40	100		
15	Tania Firda	P	4	2	2	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	33	82,5		
16	Tasya Almas	L	4	2	1	4	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	1	1	27	67,5		
17	Devy Pratama	L	4	2	2	4	4	2	4	2	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	30	75		
18	En Nurrahma	L	4	2	2	4	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	32	80		
19	Ivan	L	4	2	1	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	1	4	3	39	97,5		
20	Iqbal Mawana Z	L	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	1	23	57,5			

Tabel 2. Hasil pengujian System Usability Scale (SUS)



Gambar 7. Skala Penilaian System Usability Scale[13]

Nilai akhir SUS dari 20 responden adalah "71,625". Pada Tabel 2 menunjukan

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 berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam laporan ini, maka dapat disimpulkan berbagai hal sebagai berikut:

1. Peneliti telah berhasil merancang aplikasi Jasa Rental Motor di Pekanbaru dengan menggunakan metode desain thingking serta tampilan dengan menggunakan figma berdasarkan permasalahan yang telah dialami oleh user.
2. Peneliti berhasil membuat media/wadah untuk mempermudah para pencari jasa rental untuk mencari rental motor yang diinginkan dan pemilik rental bisa menawarkan jasa rental motornya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] 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.
- [3] 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.
- [4] I. B. Karo Sekali, C. E. J. . Montolalu, and S. A. Widiani, “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.
- [5] 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/jupi.v7i3.3109.
- [6] 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>
- [7] 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>
- [8] 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.
- [9] 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.
- [10] 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.
 - [11] 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.
 - [12] 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.
 - [13] D. W. Ramadhan, "PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO)," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 4, no. 2, p. 139, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.977.