

PERANCANGAN UI/UX PADA RESERVASI STUDIO FOTO ALFINO PHOTOGRAPY

Yesika Ayu Yuliana¹, Indrawan Ady Saputro²

¹²Prodi Informatika,¹²STMIK Amikom Surakarta

Email: ¹yesikaayuyu@gmail.com, ²indrawanadysaputro@gmail.com,

Received: 19-04- 2025

Revised: 26-04-2025

Approved: 20-05-2025

ABSTRAKSI

Penelitian ini merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk sistem reservasi di Alfino Photography. Masalah utama yang diidentifikasi adalah ketidakjelasan dan tidakefisienan dalam proses pemesanan melalui WhatsApp, yang sering menyebabkan kebingungan bagi pelanggan. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang mencakup tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing, penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan paket fotografi. Hasil yang menunjukkan bahwa desain baru meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pengguna, memungkinkan pemesanan online yang nyaman. Implementasi ini diharapkan dapat mendukung pertumbuhan bisnis dan meningkatkan loyalitas pelanggan.

Kata Kunci: UI/UX; Reservasi; Studio Foto; Photography

ABSTRACT

This study designs the User Interface (UI) and User Experience (UX) for the reservation system at Alfino Photography. The main problems identified are the ambiguity and inefficiency in the booking process via WhatsApp, which often causes confusion for customers. The method used is Design Thinking which includes the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing, this study aims to make it easier for customers to order photography packages. Enabling convenient online booking. This implementation is expected to support business growth and increase customer loyalty.

Keywords: UI/UX; Reservasi; Studio Foto; Photography

PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perekonomian di Indonesia, meningkatkan produksi dan pengalaman pelanggan dengan situs web e-commerce. Perkembangan bisnis online Indonesia terkait erat dengan pertumbuhan pengguna ponsel dan internet selama lima tahun terakhir (Achyani & Andini, 2024). Manusia selalu berharap pelayanan yang cepat, tepat, sederhana, dan praktis dapat memenuhi dengan adanya teknologi (Franatiaga et al., 2023). User Interface (UI) dan User Experience (UX) adalah salah satu contoh dari perkembangan teknologi informasi yang bisa memanfaatkan sarana digital untuk mempermudah dalam melakukan perancangan produk (Nadillah et al., 2024). Kemajuan teknologi telah memberikan dampak positif bagi berbagai sektor bisnis, termasuk pada reservasi studio foto. Saat ini, reservasi studio foto menjadi tren global dengan potensi besar untuk dikembangkan, yang dapat meningkatkan pendapatan (Aldi et al., 2024).

Alfino studio atau yang sering disebut Alfino Photography merupakan Perusahaan dibidang studio foto dan jasa fotografi. Yang berdiri sejak tahun 2014 di perum Gardena

palm asri blok f-5 plumbon, Mojolaban Sukoharjo. Produk dan paket yang ditawarkan beraneka ragam, dari foto wisuda, foto couple, grup/family, foto wedding, pre-wedding studio, pre-wedding outdoor, paket engagement, paket murah akad+resepsi, paket murah engagement, paket wedding cinematic, wisuda outdoor, dan masih banyak lainnya. Berdasarkan masalah diatas maka mendorong penulis untuk merancang UI Perancangan UI/UX pada Reservasi Studio Foto Alfino Photography. Maka mendorong penulis untuk membuat sistem yang dapat mempermudah studio alfino photography untuk sistem pemesanan dari paket wedding sampai paket keluarga. Dengan harapan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi Perusahaan dan pelanggan(Franatiaga et al., 2023). Untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan metode perancangan inovatif berbasis aplikasi mobile untuk studio foto. Serta menjadi panduan bagi pemilik studio foto dalam merancang sistem reservasi yang efektif, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pelanggan(Rijal et al., 2025). Desain User Interface (UI) yang menarik dan fungsional sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna, dan figma adalah alat yang ideal untuk menciptakan prototype UI yang interaktif dan responsive. Dengan figma dapat berkolaborasi secara real-time, memungkinkan umpan balik yang cepat dan penyempurnaan desain yang efisien(I. P. Sari et al., 2023). Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diidentifikasi kekuatan dan kelemahan desain aplikasi, sehingga dapat diberi saran perbaikan yang relevan. juga memberikan kontribusi bagi pengembangan aplikasi serupa di masa mendatang, khususnya dalam konteks reservasi pada studio foto(Kusuma Wardhana et al., 2024).

Penelitian mengenai sistem informasi reservasi berbasis website pada UMKM studio foto. Studio yang menunjukkan pentingnya adaptasi teknologi dalam meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan. Dengan memanfaatkan sistem berbasis website, proses reservasi menjadi lebih terstruktur dan terkomputerisasi, yang tidak hanya mempermudah pelanggan, tetapi juga mengoptimalkan kinerja admin. Hasil pengujian yang menunjukkan keberhasilan sistem dalam memenuhi ekspektasi pengguna, serta peningkatan kepuasan pelanggan, menjadi indikator bahwa inovasi ini dapat menjadi model bagi UMKM lainnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi untuk studio alfino photography(Kidam et al., 2024). Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam mengatasi tantangan yang dihadapi oleh Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM), khususnya dalam proses digitalisasi. Dengan mengembangkan aplikasi berbasis Design Thinking, penelitian ini tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga mengutamakan kebutuhan pengguna. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking dapat menjadi model yang efektif untuk membantu UMKM beradaptasi dengan perubahan teknologi, meningkatkan daya saing dan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi lokal(A. A. Sari et al., 2024).

Dengan adanya rekomendasi untuk perancangan UI/UX, perancangan ini tidak hanya memberikan solusi praktis bagi pemilik studio foto lainnya yang menghadapi tantangan serupa. Penelitian ini membuka peluang untuk perancangan lebih lanjut dalam memberikan wawasan yang berguna bagi pengembang website reservasi dimasa depan(Chorwanda Ganggas Adyaksa et al., 2024).

Perancangan metode Design Thinking menjadi solusi yang relevan untuk merancang sistem reservasi yang lebih efektif. Metode ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna. Melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Dengan pendekatan ini diharapkan website reservasi yang dikembangkan dapat mengatasi masalah yang ada dan meningkatkan pengalaman pelanggan. Yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses reservasi di Alfino

Photography dengan mengembangkan aplikasi berbasis Design Thinking. Melalui analisis kebutuhan pengguna dan pengujian prototype. Penelitian ini akan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan efisiensi operasional studio serta kepuasan pelanggan. Dengan demikian diharapkan Alfino Photography dapat bersaing lebih baik dipasar yang semakin kompetitif dan memenuhi harapan pelanggan secara lebih efektif

TINJAUAN PUSTAKA

Pada perkembangan teknologi saat ini, banyak penelitian yang berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk meningkatkan kualitas layanan di berbagai sektor. Salah satu jurnal yang ditulis oleh Jovianto Marcellino Dumalang membahas perancangan UI/UX untuk aplikasi penjualan makanan berbasis mobile pada UMKM di kota Manado. Menggunakan metode design thinking, penelitian ini bertujuan mempermudah masyarakat dalam membeli makanan dengan melalui tahapan empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan tingkat kemudahan yang tinggi bagi pengguna (Dumalang et al., 2023).

Selanjutnya, Aditnya Dava Samsudin dan rekan-rekannya meneliti perancangan UI/UX pada aplikasi Financial Technology bernama ARENA Investasi. Dengan pendekatan yang sama, penelitian ini menciptakan solusi yang memudahkan masyarakat dalam berinvestasi. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata yang sangat baik, antara 6,7 dari 7 pada Single Ease Question dan 93 dari 100 pada System Usability Scale. Temuan ini menunjukkan bahwa desain UI/UX telah memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik, memberikan kontribusi penting bagi pengembangan aplikasi fintech yang lebih user-friendly (Dava Samsudin et al., 2023).

Di sektor fotografi, Aditya Franatiaga dan timnya merancang sistem informasi pemesanan paket wedding dan prewedding photography di Studio Aan Unchu Photography. Penelitian ini mengantasi masalah penjadwalan yang tidak terkomputerisasi dan seringnya perubahan jadwal. Dengan sistem baru yang memudahkan pemesanan secara online hasil pengujian menunjukkan peningkatan efisiensi operasional dan akurasi informasi, serta membantu meningkatkan jumlah penjualan (Franatiaga et al., 2023).

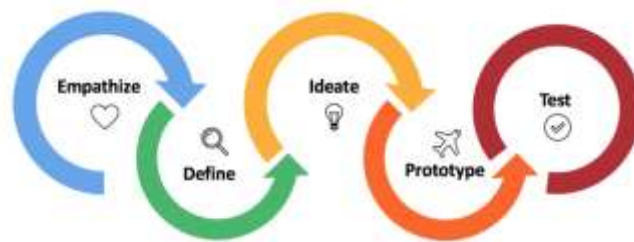
Putri Latifa Tussarifah dan Ria Rizki Amelia juga meneliti sistem informasi pemesanan jasa fotografi di Kelingking Kita Studio. Mereka mengidentifikasi bahwa proses pemesanan manual sering kali mengakibatkan keluhan pelanggan. Dengan menggunakan metode Design Thinking, sistem yang dirancang tidak hanya mempermudah pemesanan, tetapi juga memperluas media promosi studio, meningkatkan efisiensi layanan dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik (Putri et al., 2024).

Terakhir, penelitian yang membahas aplikasi booking online di Elaine Studio menunjukkan pentingnya pendekatan terstruktur dalam merespon kebutuhan pengguna. Dengan menggunakan metode Design Thinking, penelitian ini berhasil menciptakan aplikasi yang intuitif dan efisien untuk pemesanan layanan nail art. Hasil pengujian menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi, mencerminkan efektivitas desain aplikasi (Kasih Mutiara Andaristy, 2024).

Secara keseluruhan, semua penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Design thinking dalam perancangan UI/UX tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih baik pengguna di berbagai industri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode design thinking, yang menurut para peneliti metode ini sangat efektif dan efisien dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada penelitian ini, metode design thinking digunakan untuk merancang aplikasi berbasis mobile. Dengan 5 tahapan yang ada yaitu, empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Metode Design Thinking diterapkan dalam penelitian ini sebagai pendekatan kolaboratif untuk menemukan solusi yang efektif dan efisien. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada aspek yang terlihat dan dirasakan, tetapi juga memperhatikan pengalaman pengguna (Candra et al., 2023).



Gambar 1. Design Thinking

Tahapan Empathize

Melihat studio Alfino Photography yang masih menggunakan whatsapp untuk pemesanan mengungkapkan kelemahan yang di rasakan. Informasi mengenai paket dan harga sering tidak teratur, sehingga menimbulkan kebingungan bagi pelanggan yang mencari informasi lebih lanjut. Selain itu, proses pemesanan lambat karena bergantung pada waktu respon karyawan yang dapat bervariasi dan menimbulkan ketidakpastian bagi pelanggan. Risiko kehilangan data juga tinggi, terutama selama percakapan panjang dimana informasi penting mungkin terlewatkan. Sulit bagi karyawan studio untuk mengelola dan memantau jumlah pemesanan yang akan datang, yang dapat menyebabkan tumpang tindih waktu dan kesalahan pemesanan. Secara keseluruhan, kelemahan ini menunjukkan perlunya sistem pemesanan yang lebih berstruktur untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan pelanggan.

Tahapan Define

Pada tahapan Define, penulis menganalisis data yang diperoleh dari tahapan empathize guna merumuskan masalah. Mereka menyebutnya informasi yang membingungkan dan proses pemesanan yang lambat sebagai tantangan yang signifikan. Dengan mengembangkan pernyataan masalah yang jelas. Misalnya, pelanggan mengalami kesulitan memahami paket dan harga, serta mengalami ketidakpastian dalam proses pemesanan. Penulis dapat meletakkan dasar yang kuat untuk solusi yang dikembangkan nanti.

Tahapan Ideate

Pada tahapan ideate penulis mengumpulkan ide-ide untuk antarmuka aplikasi, termasuk fitur seperti pemilihan paket dan jadwal yang diinginkan, ide tersebut dituangkan kedalam bentuk sketsa di figma yang menggambarkan layout dan alur pengguna secara visual. Mengembangkan prototipe interaktif di figma, memungkinkan pengguna untuk menjelajahi fitur aplikasi secara langsung. Prototipe tersebut diuji oleh pengguna untuk

mengumpulkan umpan balik tentang kemudahan penggunaan dan fungsi yang diinginkan.

Tahapan Prototype

Prototipe aplikasi dibuat menggunakan perangkat lunak desain interaktif. Desainnya mencakup antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami, misalnya halaman login, halaman menu dan transaksi pembayaran. Prototipe digunakan untuk menguji interaksi pengguna dengan aplikasi dalam skenario simulasi.

Tahapan Test

Tabel 1. Daftar pertanyaan

No	Pertanyaan
1.	Apakah anda merasakan sistem ini mudah untuk digunakan?
2.	Apakah menurut anda sistem ini memiliki fitur-fitur yang berguna?
3.	Apakah sistem ini mudah untuk dipelajari dan digunakan?
4.	Apakah menurut anda desain sistem ini menarik?
5.	Apakah anda merasa nyaman menggunakan sistem ini?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari perancangan UI/UX pada reservasi studio alfino photography :

Tahapan Empathize

Ditahapan empathize ini penulis melihat studio Alfino Photography yang masih menggunakan whatsapp untuk pemesanan mengungkapkan kelemahan yang dirasakan, informasi mengenai paket dan harga sering tidak teratur, sehingga menimbulkan kebingungan bagi pelanggan yang mencari informasi lebih lanjut. Penulis melakukan wawancara langsung kepada pelanggan terhadap pemesanan lewat whatsapp menurut mereka kurang efektif, dikarenakan masih banyak kekurangan seperti halnya harga paket yang belum teratur, sering kali mengalami tumpang tindih waktu dikarenakan jumlah karyawan yang terbatas, sulit bagi pemilik dan karyawan studio untuk mengelola dan memantau jumlah pemesanan yang akan datang. Resiko kehilangan data juga tinggi yang menyebabkan pemilik dan karyawan kebingungan bagi pelanggan untuk mencari informasi lebih lanjut.

Tahapan Define

Pada tahapan define ini penulis merumuskan masalah utama yang teridentifikasi selama tahapan empathize. Penggunaan whatsapp untuk pemesanan menyebabkan informasi paket dan harga yang tidak teratur, menimbulkan kebingungan bagi pelanggan. Wawancara menunjukkan bahwa pelanggan merasa proses pemesanan kurang efektif, dengan harga yang kurang konsisten dan tumpang tindih waktu pemesanan akibat jumlah karyawan yang terbatas. Selain itu risiko kehilangan data

tinggi, menambah kebingungan. Penulis merumuskan pernyataan masalah: “Bagaimana kita dapat meningkatkan sistem pemesanan di Alfino Photography untuk memastikan informasi yang teratur dan mengurangi kebingungan pelanggan?” ini akan menjadi panduan untuk solusi selanjutnya.

Tahapan Ideation

Pada tahapan ini penulis berhasil menghasilkan ide dan prototipe desain aplikasi menggunakan figma, pada fitur ini terdapat pemilihan paket yang dapat dengan mudah memilih paket sesuai dengan yang diinginkan, dengan penentuan jadwal ini dapat memungkinkan pelanggan untuk melihat ketersediaan studio dan mengatur waktu pemesanan, dan disertakan bukti reservasi untuk melakukan reservasi ulang.

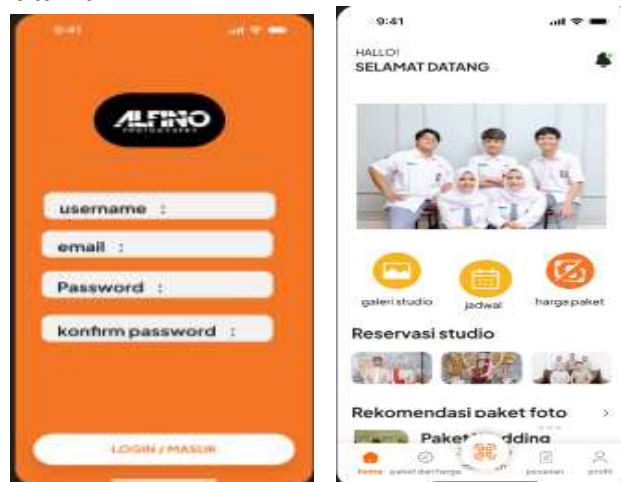
Tahapan Prototype



Gambar 2. Desain flowchart

Didalam proses penggunaan aplikasi ini dimulai dari memasukkan username, email, password, dan konfirmasi password, setelah itu masuk/login, akan muncul halaman beranda yang terdapat banyak pilihan dari jadwal, harga paket sampai reservasi studio. yang dikategorikan menjadi tiga paket antara lain paket wedding, paket wisuda, dan paket keluarga, maka dari itu penulis membuat perancangan reservasi online terhadap studio tersebut, jika ingin memilih paket wisuda maka klik pada paket wisuda yang dimana terdapat berbagai pilihan paket dari yang sudah ditentukan, setelah itu pilih pesan akan menampilkan harga detail dan keterangan yang diinginkan, pilih lanjut jika sudah melakukan pembayaran tersebut dan pesanan akan tersimpan di beranda pesanan.

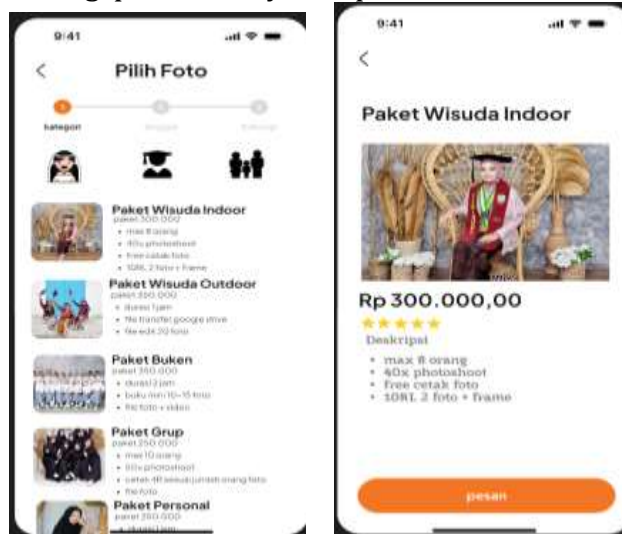
1. Tampilan halaman utama



Gambar 3. Tampilan halaman utama

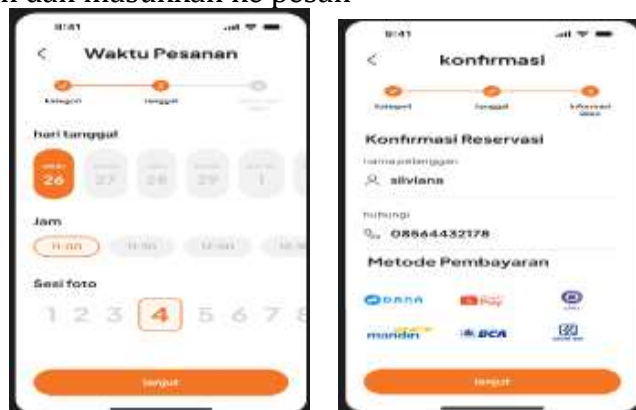
Dihalaman utama terdapat fitur login untuk masuk ke beranda alfino fotografi yang diharuskan memiliki akun terlebih dahulu setelah masuk akan menampilkan

sebuah menu yang di sediakan dari galeri studio foto, jadwal , dan harga paket. Untuk memudahkan para pelanggan memilih sesuai dengan kebutuhan pelanggan, diantaranya ada paket wedding, paket family, dan paket wisuda.



Gambar 4. Tampilan menu paket wisuda

Di tampilan menu ini menyediakan berbagai pilihan paket dari paket engagement sampai ke paket wedding, pelanggan dapat memilih paket yang di inginkan setelah itu pilih dan masukkan ke pesan



Gambar 5. Tampilan waktu pesanan

Berikut untuk tampilan waktu penesanan, pelanggan diminta untuk mengisi tanggal dan waktu agar bisa mendapat giliran saat foto tersebut berlangsung. Jika sudah mengisi tanggal yang sudah disesuaikan pelanggan akan di minta untuk melakukan transaksi online yang sudah di sediakan.



Gambar 6. Tampilan bukti pemesanan dan Tampilan profil

Dihalaman tampilan bukti pembayaran ini dokumen yang diterima pelanggan setelah melakukan pemesanan layanan fotografi. Bukti ini berfungsi untuk konfirmasi resmi bahwa reservasi telah berhasil dan memberikan ketentuan terkait pembatalan atau perubahan jadwal. Memberikan rasa aman dan kemudahan komunikasi antara pelanggan dan studio, format bukti tersebut akan tersimpan dengan sendirinya di bagian pemesanan.

Tahapan Test

Pada tahapan test penulis melakukan sebuah umpan balik kepada 10 responden melalui usability testing yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang efektif dan akurat :

Pertanyaan	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	Jumlah Skor	Rata-Rata
1	4	3	4	3	4	3	2	3	2	4	32	3.2
2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	3	32	3.2
3	3	4	2	2	2	4	3	4	4	4	34	3.4
4	3	3	4	3	4	2	2	3	4	2	30	3.0
5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	40	4.0

Gambar 7. Tabel hasil responden

Pertanyaan	Rata-Rata	Keterangan
1	3.2	Perlu perhatian untuk perbaikan
2	3.2	Perlu perhatian untuk perbaikan
3	3.4	Cukup baik
4	3.0	Perlu perbaikan lebih lanjut
5	4.0	Sangat baik

Gambar 8. Tabel hasil rata-rata responden

Secara keseluruhan hasil penilaian menunjukkan bahwa ada beberapa yang memerlukan perhatian dan perbaikan, terutama pada pertanyaan 1,2, dan

4. Sementara pertanyaan 5 menunjukkan keberhasilan yang signifikan dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Penulis harus fokus pada umpan balik dari pertanyaan yang mendapatkan skor rendah untuk meningkatkan pengalaman keseluruhan pengguna. Iterasi desain dan pengujian ulang akan sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi memenuhi harapan pengguna sebelum diluncurkan secara resmi.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang sistem reservasi berbasis UI/UX untuk Alfino Photography menggunakan metode Design Thinking. Melalui tahapan empathize, Define, Ideate, Prototype, dan testing. Penulis dapat mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang dihadapi pelanggan dalam proses pemesanan, hasil pengujian menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan sistem baru ini, pelanggan dapat melakukan reservasi secara online tanpa harus datang langsung ke studio, yang meningkatkan kenyamanan dan kepuasan mereka. Implementasi ini diharapkan dapat mendukung pertumbuhan bisnis Alfino Photography serta meningkatkan loyalitas pelanggan. Penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan aplikasi reservasi di industri fotografi dan membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut dalam konteks yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Achyani, Y. E., & Andini, A. R. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Komputer*, 10(1), 86–94. <https://doi.org/10.31294/jtk.v10i1.17006>
- Aldi, A., Mufidah, A. H., & Sanjaya, C. B. (2024). PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN PAKET WISATA DI DESA WONOKITRI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3S1.5250>
- Candra, A., Sukmasetya, P., Hendradi, P., Mayjend Bambang Soengeng, J., & Magelang, K. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA). *Jurnal TeKa*.
- Chorwanda Ganggas Adyaksa, A., Budi Santoso, D., & Alfa Razaq, J. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi E-learning Kampus Universitas Stikubank Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. In *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* (Vol. 5, Issue 3). <https://journal.stmiki.ac.id>
- Dava Samsudin, A., Ardiansyah, B. N., Juardi, D., & Poetri, J. L. (2023). Perancangan UI/UX pada Aplikasi Financial Technology ARENA. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023(10), 10–23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7981529>
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Franatiaga, A., Andini, S., & Andrianof, H. (2023). ELTI Jurnal Elektronika, Listrik dan Teknologi Informasi Terapan. *ELTI Jurnal Elektronika, Listrik Dan Teknologi Informasi Terapan*. <https://ojs.politeknikjambi.ac.id/elti>
- kasih mutiara andaristy, ismail. (2024). document (1). *INFORMATIKA Universitas Labuhanbatu*, 12 no 3.

- Kidam, A. P., R Langi, Y. A., Lapihu, D., Ketaren, E., Studi Sistem Informasi Universitas Sam Ratulangi Jl Kampus Unsrat Bahu, P., & Manado, K. (2024). SISTEM INFORMASI RESERVASI BERBASIS WEBSITE PADA UMKM FOTOSANDIRI.STUDIO. *JURNAL TIMES Technology Informatics & Computer System, XIII No 2*. <http://ejournal.stmik-time.ac.id>
- Kusuma Wardhana, F., Sumaya Jati, N., Radityo Seto, B., & Ady Saputro, I. (2024). SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS) 2024 Evaluasi User Interface dan User Experience Aplikasi Bengkel Online Pitlaner Menggunakan Metode Design Thinking dan Skala Likert. *SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS)*.
- Nadillah, M. F., Voutama, A., Informasi, S., Karawang, S., Ronggo Waluyo, J. H., Timur, T., Karawang, J., & Barat, I. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DAUR ULANG SAMPAH BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 3).
- Putri, L., Tussarifah, R., & Rizki, A. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI PADA KELINGKING KITA STUDIO BERBASIS WEB. *JURNAL SINKOM (Sistem Informasi, Informatika Dan Komputer)*, 4.
- Rijal, A. M. A. K., Wulandari, H., & Hermansyah, H. (2025). Desain UI/UX Aplikasi Pembelajaran Kreativitas Siswa di SD Nanda Al Manaf berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2542–2551. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14542>
- Sari, A. A., Pramono, P., Saputra, I. T., & Prakoso, A. D. (2024). Optimalisasi Proses Digitalisasi UMKM melalui Aplikasi Marketplace berbasis Design Thinking. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 8(2), 535–544. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v8i2.27702>
- Sari, I. P., Ramadhani, F., Satria, A., Apdilah, D., & Basri, M. (2023). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics pada Toko Online Wao Sneakers Menggunakan Figma Berbasis Mobile. *Factory Jurnal Industri, Manajemen Dan Rekayasa Sistem Industri*, 1(3), 93–101. <https://doi.org/10.56211/factory.v1i3.265>