

---

## **Perancangan UI/UX Layanan Jahit Pakaian Dengan Menggunakan Pendekatan *Design Thinking* di Kota Malang**

Everista Richarda Lefteuw<sup>1</sup>, Viry Puspaning Ramadhan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Merdeka Malang, Fakultas Teknologi Informasi, Jurusan Sistem Informasi, Jln.Terusan Dieng No 62-64, Kota Malang, 65146, Indonesia

**\*Email Korespondensi:**  
20083000021@student.unmer.ac.id

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kebutuhan hidup dan cara berpikir masyarakat, khususnya perkembangan perangkat lunak teknologi. Hal ini kemudian membuat perkembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) perlu menjadi perhatian. Saat ini jumlah penjahit di Kota Malang sudah semakin banyak dan memiliki keahlian khusus yang berbeda-beda, serta permintaan konsumen juga semakin meningkat sehingga untuk mendapatkan tempat jahit, pelanggan harus meluangkan waktu dan datang langsung ke penjahit. Masalahannya, tidak semua orang bisa mengetahui semua lokasi tempat jahit di sekitar rumahnya dan apakah tempat jahit tersebut masih bisa menerima pelanggan atau tidak. Pada penelitian ini bertujuan untuk merancang prototype aplikasi layanan jahit pakaian di Kota Malang dan untuk menyediakan informasi layanan jahit pakaian yang bisa sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Peneliti menggunakan Penerapan *Design Thinking* karena mampu menghasilkan solusi yang lebih inovatif dan efektif dalam merancang produk atau layanan dan menggunakan aplikasi figma untuk merancang prototype. Pada proses pengujian dilakukan secara online dengan menggunakan Maze Design sebagai pengujian pada desain antarmuka dan System Usability Scale (SUS) yang bertujuan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap ketergunaan antarmuka. Hasil pengujian dengan menggunakan SUS (system usability scale) memperoleh nilai rata-rata yaitu 71,38 maka dapat disimpulkan bahwa sistem tersebut bisa diterima dengan baik karena masuk kedalam kategori acceptable.

**Kata Kunci:** *Design Thinking; Tempat Jahit Pakaian; Prototype*

### **Abstract**

The development of technology greatly affects the needs of life and the way people think, especially the development of technology software. This then makes the development of User Interface (UI) and User Experience (UX) need to be a concern. Currently, the number of tailors in Malang City is increasing and has different specialties, and consumer demand is also increasing so that to get a sewing place, customers must take the time and come directly to the tailor. The problem is, not everyone can find out all the locations of sewing places around his house and whether the sewing place can still accept customers or not. This research aims to design a prototype application of clothing sewing services in Malang City and to provide information on clothing sewing services that can meet the needs of the community. Researchers use the Application of *Design Thinking* because it is able to produce more innovative and effective solutions in designing products or services and use the figma application to design prototypes. The testing process is carried out online using Maze Design as a test on interface design and System Usability Scale (SUS) which aims to measure user perceptions of interface usability. The test results using SUS (system usability scale) obtained an average value of 71.38, so it can be concluded that the system is well received.

**Keywords:** *Design Thinking; Tailor; Prototype*

---

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kebutuhan hidup dan cara berpikir masyarakat, khususnya perkembangan perangkat lunak teknologi. Hal ini kemudian membuat perkembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) perlu menjadi perhatian. Selain menjanjikan kemudahan dalam operasionalnya, tampilan UI tersebut menjadi salah satu daya tarik sebuah aplikasi untuk memikat user (Mahfudh et al., 2022). Saat ini jumlah penjahit di Kota Malang semakin banyak dan memiliki keahlian khusus yang berbeda-beda, serta permintaan konsumen juga semakin meningkat sehingga untuk mendapatkan tempat jahit, konsumen harus meluangkan waktu dan datang langsung ke penjahit. Masalahannya, tidak semua orang bisa mengetahui semua lokasi tempat penjahit di sekitar rumahnya dan banyak juga masyarakat yang tidak sempat untuk datang langsung ke tempat penjahit tersebut dan apakah tempat jahit tersebut masih bisa menerima pelanggan atau tidak.

Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam mencari tempat jahit yang cocok dan terdekat dengan lokasi tempat tinggal. Pada penelitian ini akan dibuat rancangan atau prototype aplikasi layanan jahit pakaian. Dengan ini, masyarakat dapat melihat informasi terkait tempat jahit pakaian yang di inginkan dan juga dapat memesan layanan jahit pakaian yang masih bisa menerima layanan secara online. Begitu pula dengan penjahitnya, dapat meningkatkan pendapatan karena adanya permintaan terhadap layanan jahit pakaian.

Peneliti menggunakan penerapan Design Thinking untuk tahapan penelitian karena menurut peneliti terdahulu Sanila Maharani dkk, dalam penelitian berjudul Perancangan Antarmuka Pengguna Pada Aplikasi Nimblespace Dengan Menggunakan Metode Design Thinking menjelaskan bahwa dalam metode Design Thinking rangkaian proses digunakan untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan pengguna, kemudian akan diselesaikan menjadi sebuah solusi yang diterjemahkan dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi (Maharani et al., 2022) dan menurut peneliti terdahulu Devita Maulina Putri dan Madre Volenta Adil dengan judul Desain UI/UX SIAKAD dengan Metode Design Thinking pada Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng menjelaskan bahwa metodologi design thinking merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia dalam memecahkan masalah dan menghadirkan inovasi baru dalam bentuk desain produk (Putri et al., 2023). Perancangan desain user interface juga pernah dilakukan pada STIKI PMB Online namun menggunakan metode *User Centered Design*. Hasil penelitian adalah masalah terselesaikan dengan aturan desain yang ada pada stansarisasi usability (Setiawan et al., 2021).

Peneliti menggunakan aplikasi Figma untuk membuat Prototype karena Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Peneliti membuat UI/UX karena sesuai dengan judul yang telah ajukan peneliti ingin merancang terlebih dahulu, untuk mengetahui berhasil atau tidaknya perancangan yang telah dilakukan. Setelah dilakukannya perancangan ini, aplikasinya dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya.

## 2. Metode Penelitian

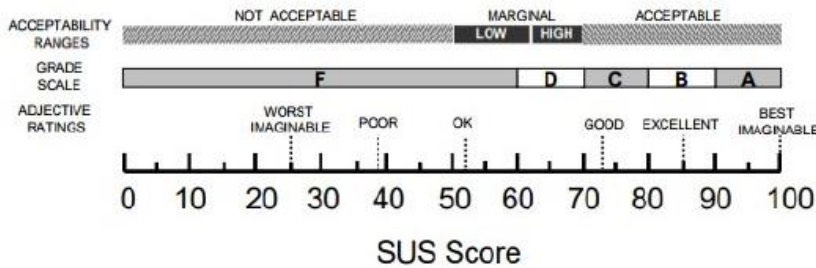
Penelitian ini bertujuan untuk merancang prototype aplikasi layanan jahit pakaian di Kota Malang dan untuk menyediakan informasi layanan jahit pakaian yang bisa sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan terdekat dengan lokasi tempat tinggal. Oleh karena itu peneliti menggunakan Penerapan Design Thinking karena menggunakan solusi praktis dan kreatif berdasarkan sisi user, serta terpusat pada manusia dan kebutuhannya. Peneliti melakukan penelitian di Kota Malang tepatnya pada beberapa Tempat Jahit Pakaian.

Populasi yang akan digunakan sebagai penelitian adalah Tempat Jahit Pakaian di Kota Malang sedangkan sampel yang digunakan peneliti yaitu 3 Tempat Jahit di kecamatan Sukun, Kota Malang karena peneliti sering menemukan masalah yg terjadi saat persiapan wisuda yaitu mahasiswa sulit mencari tempat jahit kebaya dan baju wisuda begitupula dengan beberapa penjahit yang layanan jahitnya belum terlalu diketahui oleh banyak orang khususnya kalangan mahasiswa.

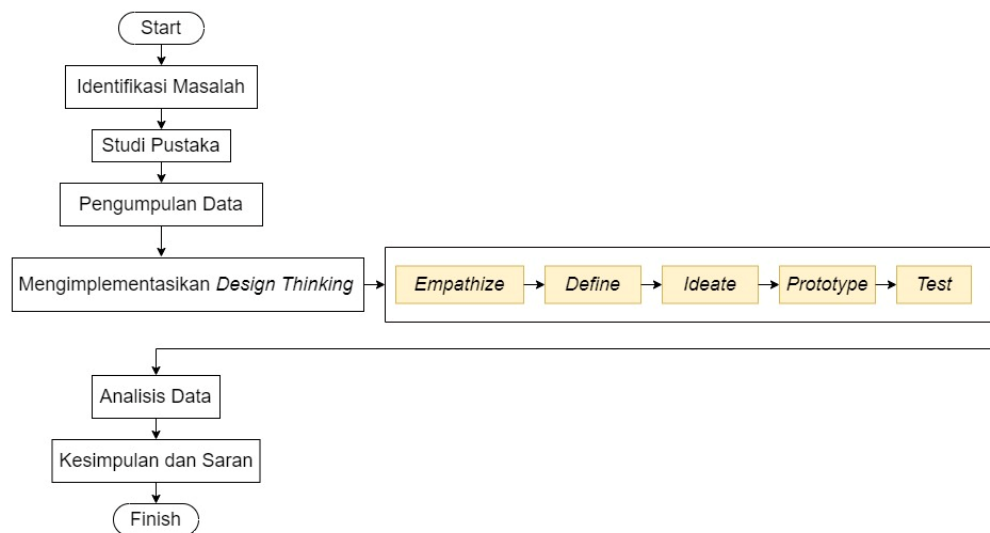
Pengumpulan data yaitu melakukan wawancara secara langsung. Peneliti melakukan wawancara sebagai pencarian informasi melalui perbincangan langsung dengan narasumber untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam penelitian (Dewi et al., 2023) Wawancara dilakukan secara langsung ke 3 tempat jahit pakaian

yang ada di Kecamatan Sukun Kota Malang dan wawancara kepada 5 orang pelanggan untuk memperoleh data-data dan informasi.

Untuk testing menggunakan Maze Design sebagai pengujian pada desain antarmuka dan System Usability. Menurut (Informasi et al., 2021) nilai diatas 68 untuk mendapatkan nilai usability pada aplikasi, sedangkan nilai dibawah 68 menunjukkan masih terdapat kekurangan pada aplikasi tersebut sehingga perlu dilakukan perbaikan. Kesimpulan akhir hasil SUS dapat ditentukan melalui penilaian SUS Score seperti terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. SUS Score (Sumber : [www.edisusilo.com](http://www.edisusilo.com))



Gambar 2 Tahapan Penelitian (Sumber : Izzulhaq, 2022)

*Empathize* merupakan tahap pertama dalam metode Design Thinking. *empathize* merupakan cara untuk memahami perspektif pengguna, mengetahui permasalahan yang dimiliki oleh pengguna, dan mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam proses perancangan yang akan berlangsung (Pratama et al., 2023).

Pada tahap *define*, informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *Empathize* dianalisis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi untuk menentukan masalah yang akan diselesaikan. Menurut (Razi et al., 2018) tahap ini bertujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai point of view atau perhatian utama pada penelitian.

Pada tahap *ideate*, dilakukan pembuatan ide-ide kreatif dalam menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi agar dapat menghasilkan ide-ide yang dapat menjadi solusi atas masalah yang dihadapi. Dengan menantang asumsi yang telah ada dan menciptakan ide untuk menghasilkan solusi yang inovatif (Sugiharti et al., 2023).

Pada tahap selanjutnya dibuat model atau prototype dari ide-ide yang telah dihasilkan pada tahap *Ideate* untuk menguji ide-ide yang telah dihasilkan dan melihat bagaimana ide tersebut dapat diimplementasikan. Tahapan

ini merupakan tahapan eksperimental guna menguji setiap ide solusi sudah sesuai atau belum (Chusnan Widodo et al., 2016).

Pada tahap ini, prototype yang telah dibuat pada tahap Prototype diuji untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan dapat memecahkan masalah yang dihadapi untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan dapat diterima oleh pengguna dan dapat diimplementasikan dengan baik. Pengujian desain solusi dilakukan dengan memberikan beberapa tugas terkait dengan penggunaan prototype tersebut (Saputra et al., 2022). Pada tahap ini peneliti juga dapat mengetahui bagaimana pengalaman pengguna ketika mencoba menggunakan prototype aplikasi.

### 3. Hasil

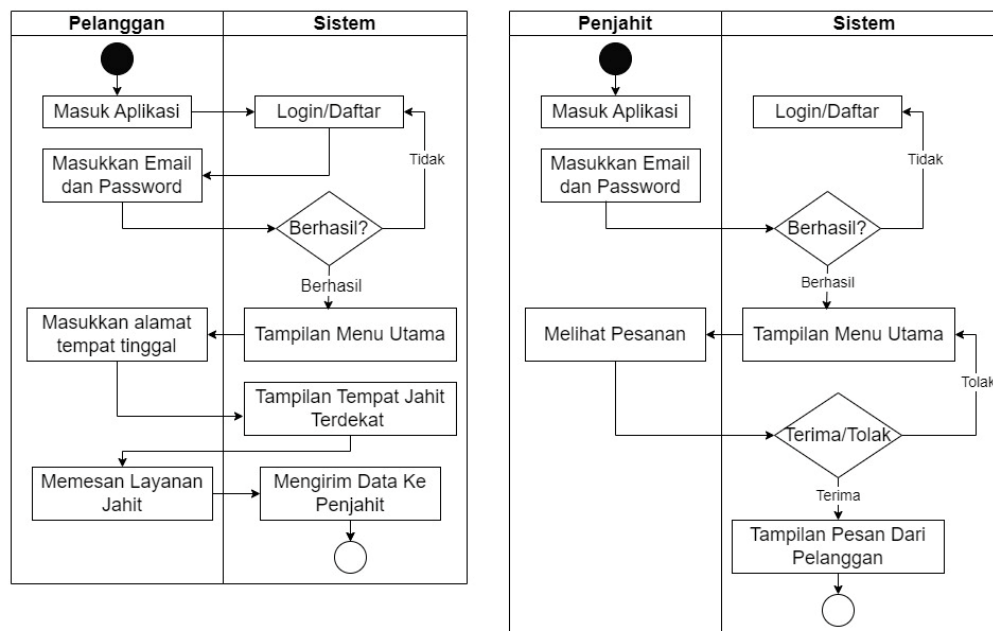
Berikut adalah hasil dan pembahasan perancangan *UI/UX* layanan jahit pakaian dengan menggunakan pendekatan *design thinking*. Pada tahap *empathize*, peneliti mengumpulkan informasi dengan mendatangi 3 tempat jahit di Kota Malang dan 5 orang pelanggan yang pernah ke tempat jahit pakaian untuk melakukan wawancara secara langsung.

Tahapan kedua dalam Design Thinking, yaitu mendefinisikan hasil yang diperoleh dalam wawancara sehingga dapat fokus pada inti permasalahan.

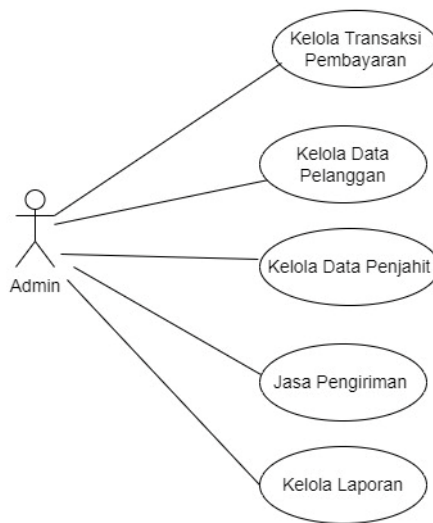
Tabel 1 Daftar Kebutuhan Pengguna

No.	Daftar Kebutuhan Pengguna
1	Aplikasi secara otomatis akan memberikan daftar penjahit yang direkomendasikan dan terdekat dengan tempat tinggal
2	Mampu memesan jasa jahit secara online
3	Pelanggan dan penjahit harus dapat berkomunikasi melalui platform aplikasi, termasuk pesan teks atau panggilan video jika diperlukan
4	Pelanggan harus dapat mengelola profil pribadi mereka (nama, alamat, nomor telepon).
5	Penjahit harus memiliki profil yang mencakup spesialisasi, portofolio, dan lokasi mereka.

Tahapan yang dilakukan yaitu membuat ide/konsep untuk aplikasi yang akan dirancang. Pembuatan konsep diawali dengan menyusun Diagram Konteks dan *ERD* dari aplikasi.



Gambar 3 Daftar Aktivitas Sistem Pelanggan Dan Penjahit



Gambar 4. Usecase Admin

Tahap *prototype* merupakan tahap pembuatan *wireflow* yang berfokus pada elemen dasar sebuah tampilan antarmuka dan pembuatan *mobile prototype* layanan jahit pakaian untuk memvisualisasikan ide yang dirancang. Untuk membuat *prototype* peneliti menggunakan *tools* figma.

Berikut hasil *Prototype* Aplikasi Layanan Jahit Pakaian di Kota Malang. Pada bagian *prototype* penulis membuat 3 *prototype* yaitu untuk pelanggan, penjahit, dan admin. Tampilan *Landing page*, Halaman pilih kategori, Halaman *login*, *Home page*, Halaman pilih tempat jahit terdekat, dan Halaman profil penjahit

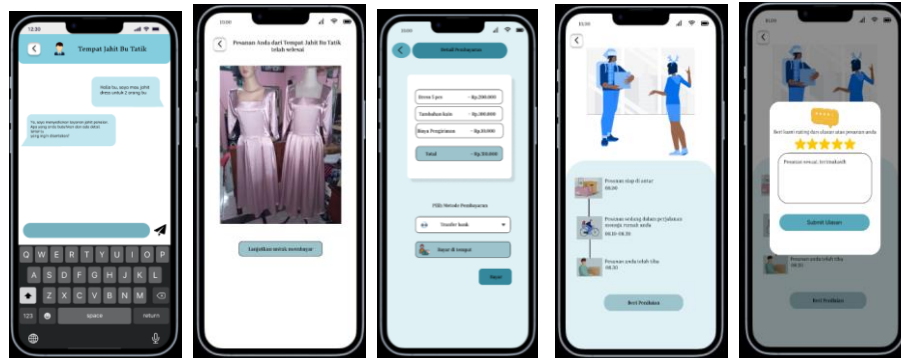


Gambar 5. Landing page, Halaman pilih kategori, Halaman login, Home page, Halaman pilih tempat jahit terdekat, dan Halaman profil penjahit

Pada gambar *Landing page* pada aplikasi *mobile* yang merupakan halaman pertama atau antarmuka awal yang dilihat oleh pengguna setelah membuka aplikasi. Halaman *login* pada sebuah aplikasi adalah antarmuka yang memungkinkan pengguna memasukkan informasi untuk mengakses akun atau layanan tertentu. Setelah selesai login maka akan masuk pada *Home Page* Halaman ini berfungsi sebagai titik awal untuk menavigasi ke berbagai bagian dan konten dalam aplikasi. Pada halaman ini, pengguna akan memasukkan lokasi tempat tinggal agar sistem dapat mencari lokasi tempat jahit yang terdekat. Kemudian sistem menampilkan beberapa tempat jahit yang terdekat dengan lokasi tempat tinggal pengguna. Selanjutnya muncul halaman profil penjahit, pelanggan dapat melihat beberapa contoh pakaian dari penjahit tersebut.

Tampilan Halaman Chat, Halaman Pesanan, Halaman Pembayaran, Halaman lacak Pesanan, dan Halaman Beri Penilaian. Pada halaman chat, pelanggan dapat menghubungi penjahit untuk melakukan pemesanan layanan jahit pakaian. Jika pesanan sudah selesai akan muncul notifikasi pada bagian "pesanan saya". Pada halaman tersebut klik "Lanjutkan untuk membayar" dan sistem akan menampilkan detail pembayaran berupa rincihan

pesanan dan total pembayaran. Setelah selesai melakukan pembayaran, sistem menampilkan keberadaan pesanan, bertujuan agar dapat memonitor dan mengikuti pergerakan suatu pesanan dari titik awal pengiriman hingga sampai di tangan penerima. Setelah pesanan selesai (telah sampai ke tangan penerima). Pelanggan dapat mengklik “Beri Penilaian” untuk memberikan penilaian terhadap pesanan yang telah diterima.



Gambar 6. Halaman Chat, Halaman Pesanan, Halaman Pembayaran, Halaman lacak Pesanan, dan Halaman Beri Penilaian



Gambar 7. Halaman pilih kategori, Halaman login, Home Page, Halaman Pesanan, Halaman Konfirmasi Pesanan dan Halaman Chat

Untuk user penjahit, tampilan Halaman pilih kategori, Halaman *login*, *Home Page*, Halaman Pesanan, Halaman Konfirmasi Pesanan dan Halaman Chat. Pada gambar *Landing page* pada aplikasi *mobile* yang merupakan halaman pertama atau antarmuka awal yang dilihat oleh pengguna setelah membuka aplikasi. Kemudian akan masuk pada halaman *login* dimana pengguna memasukkan informasi untuk mengakses akun atau layanan tertentu. Setelah berhasil *login*, kemudian akan masuk pada *home page*. Halaman ini berfungsi sebagai titik awal untuk menavigasi ke berbagai bagian dan konten dalam aplikasi. Selanjutnya ada halaman pesanan dimana sistem akan memunculkan pesanan-pesanan dari pelanggan yang akan di konfirmasi oleh penjahit. Penjahit akan masuk pada halaman chat, penjahit akan melihat pesanan yang di inginkan oleh pelanggan.

Untuk user admin, tampilan berupa *Home Page*, Halaman Pembayaran, Halaman Cetak Nota, Halaman Data Pelanggan dan Halaman Data Penjahit. Pada *home page* sebagai titik awal untuk menavigasi ke berbagai bagian dan konten dalam aplikasi. Selanjutnya terdapat halaman pembayaran yang di lakukan oleh pelanggan, admin bertanggung jawab untuk memverifikasi setiap pembayaran yang masuk untuk memastikan bahwa itu sah dan sesuai dengan pesanan atau layanan yang diberikan. Kemudian halaman nota pembayaran. Nota pembayaran diberikan kepada pelanggan untuk melakukan pembayaran sebagai bukti bahwa suatu transaksi telah dilakukan dan harus diselesaikan dengan pembayaran sejumlah uang tertentu. Pada bagian data pelanggan akan menampilkan informasi pelanggan yang terdaftar, biasanya mencakup kolom-kolom seperti nama, alamat email, nomor telepon, dan rincian lainnya. Sementara itu, bagian data penjahit menunjukkan data penjahit, tugas admin adalah mengelola dan memperbarui informasi tentang penjahit yang telah terdaftar dalam aplikasi tersebut.



Gambar 8 Home Page, Halaman Pembayaran, Halaman Cetak Nota, Halaman Data Pelanggan dan Halaman Data Penjahit

#### 4. Pembahasan

Tahap akhir yaitu *usability testing* yang merupakan proses pengujian pada aplikasi untuk menilai seberapa layak aplikasi tersebut untuk para pengguna. Tahap testing dilakukan secara online dengan menggunakan aplikasi *Maze Design* sebagai pengujian pada desain antarmuka dan *System Usability Scale (SUS)* yang bertujuan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap ketergunaan antarmuka. Pada bagian testing penulis akan melakukan pengujian pada prototype yang telah dirancang. Pengujian prototype dilakukan dengan menggunakan tools *Maze Design* dan akan di uji coba oleh 20 orang. 10 orang pelanggan dan 10 orang penjahit. Penulis memberikan beberapa skenario tugas yang akan dijalankan oleh responden.

Setelah skenario pengujian selesai, maka selanjutnya penulis meminta responden untuk mengisi formulir penilaian *System Usability Scale (SUS)*. *System Usability Scale* adalah sebuah metode pengukuran yang diperkenalkan oleh John Brooke untuk menilai kegunaan suatu produk khususnya. Hasil dari pengujian menggunakan *System Usability Scale* memberikan indikator yang bermanfaat dalam menilai tingkat kegunaan suatu produk secara menyeluruh. Dari hasil pengujian ini, penulis dapat mengetahui nilai skor dari perancangan aplikasi berupa prototype yang dinilai oleh pengguna. Kuesioner SUS terdiri dari 10 pernyataan, pernyataan ganjil merupakan pernyataan positif tentang aplikasi, sementara pernyataan genap adalah pernyataan negatif terkait sistem aplikasi. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada 20 responden untuk memperoleh wawasan dan umpan balik terhadap desain yang telah disusun. Berikut pernyataan dari kuesioner SUS :

Tabel 2. Pernyataan Kuesioner SUS

No	Pernyataan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini					
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini)					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini					
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini					

Kuesioner *System Usability Scale* yang telah dibuat melalui *Google Form* kemudian dibagikan kepada 20 responden untuk mengisi kuesioner tersebut, setelah menyelesaikan uji coba *prototype*. Pada tahap penilaian *System Usability Scale*, skor dihitung dari responden 1 hingga responden 20, kemudian dijumlahkan sesuai dengan aturan perhitungan *System Usability Scale*. Kemudian hasilnya di hitung untuk mendapatkan nilai rata-rata. Berikut hasil rekapitulasi kuesioner *System Usability Scale* yang telah selesai di isi oleh 20 responden :

Dari hasil *system usability scale* di atas dengan membagikan kuesioner kepada 20 responden yakni pelanggan dan penjahit yang terlibat dalam penelitian, diperoleh nilai rata-rata dari perhitungan skor *system usability scale* sebesar 71,38 atau termasuk ke dalam kategori *Acceptable* yang mana menandakan bahwa *prototype mobile* yang di rancang ini sudah dapat diterima dengan cukup baik. Namun, perlu perbaikan agar pengguna dapat menerimanya dengan lebih baik tanpa kesulitan. Karena rata-rata responden memberikan tanggapan positif, yang jauh lebih banyak dibandingkan dengan yang memberikan tanggapan negatif. Meskipun begitu, jumlah responden dengan tanggapan netral juga signifikan, dan inilah yang menyebabkan SUS memperoleh skor 71,38.

## 5. Kesimpulan dan saran

Kesimpulan yang di peroleh dari perancangan *user interface* dan *user experience* layanan jahit pakaian dengan menggunakan metode *design thinking* di kota Malang yang dilakukan agar menghasilkan output berupa rancangan *prototype*. Penelitian ini menggunakan penerapan metode *design thinking* karena *design thinking* mampu menghasilkan solusi yang lebih inovatif dan efektif dalam merancang produk atau layanan yang berorientasi pada pengalaman pengguna dan juga dapat menunjukkan bahwa penerapan ini memberikan kontribusi positif dalam perancangan dan pengembangan suatu produk atau layanan. Hasil pengujian dengan menggunakan SUS (*system usability scale*) memperoleh nilai rata-rata yaitu 71,38 maka dapat disimpulkan bahwa sistem tersebut bisa diterima dengan baik karena masuk kedalam kategori *acceptable*.

Dalam perancangan UI/UX layanan jahit pakaian dengan menggunakan metode *design thinking* di kota Malang ini masih belum sempurna sepenuhnya. Sarannya adalah proses pengujian pada *maze design* dengan responden sebaiknya jika dilakukan di tempat yang sama secara langsung atau bisa juga secara daring dengan menggunakan aplikasi zoom untuk menjelaskan terlebih dahulu tentang alur dari *prototype* yang telah dirancang. Untuk penelitian selanjutnya disarankan agar dapat mendesain ulang terutama pada halaman pencarian tempat jahit di bagian pelanggan, halaman pesanan di bagian penjahit, dan halaman rincian pembayaran di bagian penjahit. Dikarenakan pada penelitian ini ada beberapa pengguna yang masih keliru dan kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini yang dapat dilihat pada testing *maze design* di atas.

## Referensi

- Chusnan Widodo, A., & Gustri Wahyuni, E. (2016). Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *Jurnal Ilmiah Farmasi*, 12(1), 1-7.
- Dewi, S., Perdana, A., Harliana, P., & Surbakti, N. M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Desa Bintang Sidikalang ( Sidesta ) Berbasis Web. 204, 336-346.
- Informasi, S., Blimbing, K., Pandanwangi, K., & Malang, K. (2021). Analisis Website STIMATA Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 20(3), 331-338. doi: 10.32409/jikstik.20.3.2776
- Maharani, S., Kynta, D. P., Fernando, B. A., Naufal, M., Putra, B., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan Antarmuka Pengguna Pada Aplikasi Nimblespace Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Msc*, 313-320.
- Mahfudh, A., & Saputra, W. R. (2022). Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 4(02), 255-262. doi: 10.46772/intech.v4i02.885
- Pratama, W. S. A., & Indriyanti, A. D. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 04(01), 50-61.
- Putri, D. M., Adil, M. V., Artikel, I., & Kunci, K. (2023). Desain UI / UX SIAKAD dengan Metode Design Thinking pada Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. 204, 383-392.



- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13(01), 1174–1178.
- Setiawan, R. F., Widodo, S., & Zulkarnain, A. (2021). Perancangan Desain User Interface dan User Experience pada STIKI PMB Online dengan Menggunakan Metode User-Centered Design. *J-Intech*, 9(01), 28–41. doi: 10.32664/j-intech.v9i01.589
- Sugiharti, T. I., & Mujiastuti, R. (2023). *PEMBUATAN PROTOTYPE APLIKASI MIMOPAY DENGAN*. 13(3), 191–198.