

Perancangan Aplikasi Ayo Beraksi Dengan Metode Design Thinking

Rizky Achmad Almayda
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
18523094@students.uii.ac.id

Ahmad Luthfi
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
ahmad.luthfi@uui.ac.id

Abstract— Salah satu upaya untuk mengangkat nilai-nilai sosial dalam pemberantasan korupsi adalah dengan membuat aplikasi-aplikasi pemberantasan korupsi seperti laporan pengaduan, suap dan gratifikasi. Tahapan yang dianggap penting dalam merancang sebuah aplikasi dimulai dengan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Pengguna akan melihat desain antarmuka dan cara berinteraksi dengan aplikasi sebagai kesan awal penilaian UI/UX. Metodologi yang digunakan dalam melakukan perancangan adalah metode “*design thinking*”, metode ini dikenal sebagai proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi pada penciptaan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia. Pengujian aplikasi “Ayo BerAksi” dilakukan dengan dua cara yaitu yang pertama oleh *project manager* dan pihak Balai Besar Karantina Pertanian Belawan (BBKP Belawan) dan yang kedua melibatkan responden untuk melakukan pengujian. Walaupun para pengguna sasaran menganggap bahwa aplikasi “Ayo BerAksi” ini merupakan aplikasi yang sangat bermanfaat dan telah memenuhi kebutuhannya, namun masih memiliki beberapa kendala yang dapat dijadikan sebagai masukan dan perbaikan.

Keyword— *Application, Design Thinking, User Interface, User Experience, Gratification*

I. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi [1], korupsi bisa sangat merusak dan menghambat keuangan dan perekonomian negara. Korupsi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat dan negara. Karena besarnya kerusakan, korupsi dianggap sebagai kejahatan keji yang setara dengan pembunuhan massal [2].

Seiring dengan perkembangan teknologi yang berkembang pesat, berbagai instansi pun beradaptasi untuk menggunakan teknologi masa kini. Perkembangan teknologi dimanfaatkan untuk menunjang berbagai pekerjaan agar dapat mudah diselesaikan dengan menghemat sejumlah waktu yang ada.

Balai Besar Karantina Pertanian Belawan (BBKP-Belawan) merupakan instansi yang menangani flora dan

fauna yang berbasis di Medan, Sumatera Utara. BBKP Belawan memiliki seperangkat aturan untuk mengatur kasus penyuapan dan gratifikasi yang dijumpai di lingkungan sekitar BBKP Belawan. Namun, metode tradisional yang dipakai saat ini untuk pelaporan dan penanganan korupsi yang butuh waktu lama untuk menyelesaikannya. Oleh sebab itu, aplikasi Ayo Beraksi hadir dengan tujuan untuk memudahkan proses pelaporan dan penanganan terkait kasus penyuapan, pengaduan, dan gratifikasi

Perancangan aplikasi Ayo BerAksi menggunakan metode *design thinking* yaitu suatu proses yang berfokus untuk mengamati kebutuhan pada penggunaannya dan mendefinisikan permasalahan yang didapat, untuk dicari jalan alternatif yang dapat menyelesaikan masalah tersebut. Pada metode ini perancangan UI/UX dibagi menjadi lima bagian yaitu *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*.

Karya tulis ilmiah ini dirancang dengan tujuan untuk membuat aplikasi guna melayani pengaduan secara digital yang sangat penting dalam penyelesaiannya, jadi rancangan aplikasi ini akan bermanfaat dalam hal pengaduan secara digital sesuai dengan SOP yang ada [3]. Perancangan aplikasi Ayo BerAksi pada penelitian ini akan dibuat dengan menggunakan metode *design thinking*. Rumusan masalah yang akan dibahas oleh penulis dalam jurnal ini yaitu : Bagaimana melakukan perancangan aplikasi ayo beraksi yang dirancang dengan menggunakan metode *design thinking* ?

II. LANDASAN TEORI

A. User Interface

User Interface adalah sebuah tampilan visual yang dipergunakan oleh pengguna sebagai penghubung dengan sistem operasi. Tampilan desain yang bagus dapat dihasilkan dengan memperhatikan penyusunan tampilan antarmuka [4].

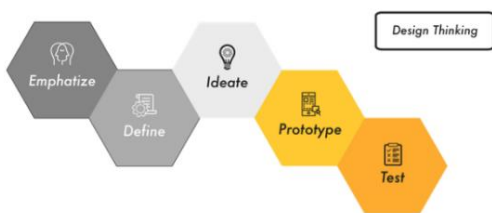
B. User Experience

User Experience adalah bagaimana reaksi seseorang terhadap pemakaian sesuatu produk, sistem ataupun layanan. Penilaian terhadap *User Experience* dapat dilihat dari seberapa kepuasan dan kenyamanan

pengguna pada suatu jasa, sistem, serta layanan. Pada proses pembuatan perlu tercantum disiplin ilmu, pemasaran, desain grafis, dan desain antarmuka demi memenuhi penilaian yang tinggi pada pengalaman pengguna. [5]

C. Design Thinking

Design thinking merupakan teknik untuk mengidentifikasi dan memberikan solusi bagi yang sulit melalui penggunaan kreativitas. *Design thinking* yaitu proses untuk mengidentifikasi kebutuhan masyarakat dan merancang solusi inovatif untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Strategi *design thinking* berdampak pada emosi, intuisi, dan status lingkungan manusia. Proses kreatif untuk mengembangkan jawaban atas masalah diwakili oleh pemikiran desain, yang terdiri dari banyak fase atau proses.[6].



Gambar 1 Metode Design Thinking

(Sumber : Plattner, 2010)

III. METODOLOGI

Teknik desain yang digunakan dalam penelitian ini dikenal dengan “design thinking”, yaitu proses berpikir lengkap yang dimulai dengan proses penciptaan, yang dimulai dengan proses empati berkelanjutan berdasarkan kebutuhan pengguna. [8]. Terdapat lima tahap Metode *Design Thinking* yang memaparkan proses interaksi manusia diantaranya:

a. Empathize

Tahap ini merupakan langkah guna mendapatkan target persona dengan menganalisis dalam hal kebutuhan, masalah, perasaan emosi dan keadaan yang sedang dialami persona.

b. Define

Setelah mendapatkan data pada tahap *emphatize*, dilakukannya pengolahan data dengan bantuan *How Might We* untuk mendapatkan penyelesaian dari setiap aspek permasalahan dan mengatasi masalah pribadi persona.

c. Ideate

Proses menjelaskan ide-ide besar yang dibuat dengan memperluas ruang untuk menciptakan solusi alternatif berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap *emphatize* dan *define*.

d. Prototype

Pembuatan *prototype high-fidelity* dilakukan setelah perancangan selesai. Tahap ini dijalankan guna memberi pandangan bagaimana mensimulasikan produknya dan mengetahui seberapa efektif fitur yang dibuat.

e. Test

Tahap akhir dari proses *design thinking* yaitu *usability testing* yang merupakan proses pengujian pada aplikasi untuk menilai seberapa layak aplikasi tersebut. Tahap ini dilakukan dengan tujuan agar sesuai dengan harapan persona.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan UI/UX Ayo BerAksi dihadirkan untuk dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi pengguna dalam melaporkan terkait indikasi korupsi. Adapun hasil dari penelitian dengan menggunakan metode *design thinking* membuahkan hasil berupa *prototype*.

a. Empathize

Tahap penekanan ini melibatkan pengamatan calon pengguna untuk mendapatkan wawasan tentang fokus penelitian dari aplikasi "Ayo BerAksi". Pengamatan telah dilakukan di beberapa tempat umum dan di media sosial, dan sebagai pertama kalinya masyarakat belum menemukan media yang paling efektif untuk pelaporan dan pengaduan, sehingga untuk membantu masyarakat melaporkan grafiti diperlukan alternatif untuk lingkungan. Pengamatan dilakukan terhadap potensi kesesuaian penerapan model AyoBeraksi pada sistem yang dibuat di Ayo Beraksi sesuai kebutuhan masyarakat. Tabel 1 berisi beberapa pertanyaan wawancara terkait aplikasi Ayo Beraksi :

Tabel 1 Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Apakah anda tahu perbedaan penyuaapan, pengaduan, dan gratifikasi?
2	Apakah anda tahu bagaimana cara melakukan pengaduan kasus korupsi?
3	Apakah anda kesulitan dalam melakukan pengaduan?
4	Berapa lama waktu yang anda ketahui untuk memproses laporan kasus korupsi?
5	Apa yang anda harapkan dari proses pengaduan pada aplikasi Ayo Beraksi?
6	Fitur atau fungsi apa yang anda inginkan dari aplikasi Ayo Beraksi?
7	Tampilan antarmuka seperti apa yang diinginkan pengguna pada aplikasi Ayo Beraksi?
8	Apakah anda membutuhkan fitur yang dapat memonitoring laporan tersebut secara <i>real time</i> ?
9	Jika Aplikasi ini <i>launching</i> , apakah anda akan menggunakannya?

b. Define

Fase penekanan ini melibatkan mengamati pengguna potensial dan mendapatkan wawasan tentang fokus aplikasi "Ayo BerAksi". Membantu masyarakat melaporkan grafiti alternatif untuk lingkungan. Hal itu dilakukan atas potensi penerapan model AyoBeraksi dalam sistem yang menetapkan aturan sesuai dengan proses voting yang ada.[9]

1. Persona

Persona berisi informasi tentang pengguna yang disurvei dan ringkasan survei yang dilakukan sebelumnya. Temuan yang didefinisikan sebagai masalah dirangkum dalam persona yang berisi informasi. [10]



Gambar 2 Persona

2. How Might We

Pada tahap ini, proses pendefinisian penggunaan persona pengguna dan cara menggunakannya merupakan tahapan dokumen representasi pengguna, yang berperan penting dalam menganalisis pengguna guna menanggapi tujuan, kebutuhan, dan minat pengguna. Solusi Masalah HMW adalah cara untuk mengubah masalah menjadi pertanyaan. Dengan mengubah masalah menjadi pertanyaan, untuk mengubah mindset bahwa masalah itu pasti dapat di selesaikan.

Tabel 2 How Might We

How?	Might?
Bagaimana cara pengguna tidak kesulitan saat menggunakan aplikasi?	Membuat desain antarmuka secara sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna
Bagaimana cara pengguna untuk melapor tanpa harus melakukan pendaftaran?	Menyediakan fitur tamu yang terletak pada halaman <i>on boarding</i> bagi pengguna tanpa harus melakukan pendaftaran
Bagaimana cara pengguna mendapatkan informasi secara <i>up to date</i> ?	Pengguna akan mendapatkan informasi terbarunya melalui <i>e-mail</i>
Bagaimana cara pengguna melakukan verifikasi data diri?	Membuat fitur profil pada navigation bar yang berfungsi untuk mengisi identitas diri penggunanya
Bagaimana sistem keamanan yang diterapkan agar meminimalisir terjadinya pembobolan akun pengguna?	Sistem keamanan yang digunakan adalah menggunakan OTP (<i>One Time Password</i>) pada saat login
Bagaimana cara mengirimkan laporan?	Menyediakan <i>form</i> yang diisi oleh pengguna sesuai dengan
Bagaimana cara melihat laporan yang telah dikirimkan?	Pada <i>bottom navigation bar</i> dibawahnya terletak beberapa menu yang menampilkan sejauh mana proses laporan tersebut
Bagaimana cara pelapor membuktikan keaslian laporannya?	Membuat formulir yang berisikan upload dokumen?

c. Ideate

Ide yang dibentuk dari tahap sebelumnya merupakan bagaimana menciptakan aplikasi mobile yang dapat menjawab masalah pengaduan, suap, dan

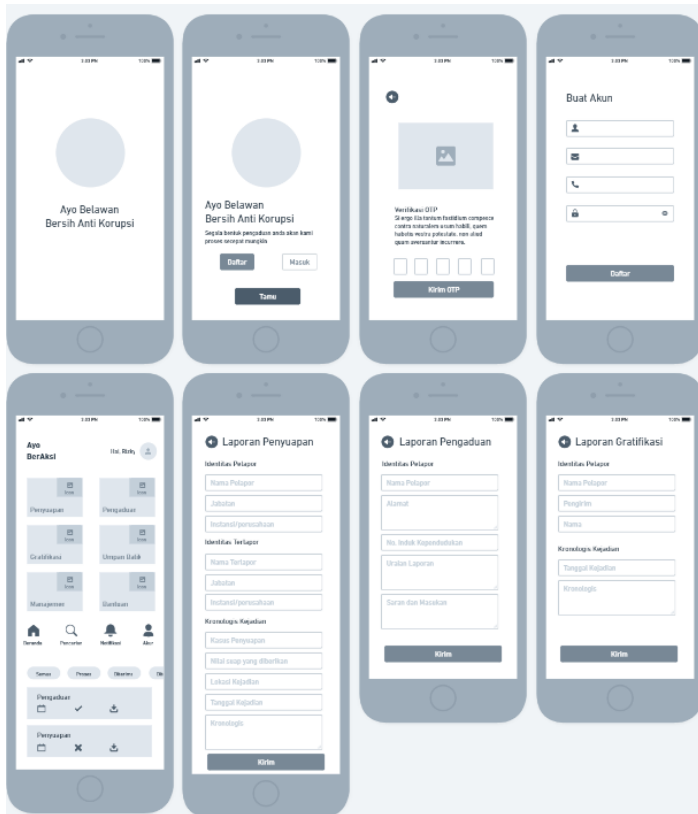
kurangnya peralatan untuk membantu masyarakat dengan tips. [11]. Tujuan tahap sebelumnya adalah mengembangkan aplikasi seluler yang akan mengatasi masalah hilangnya penemuan di ruang publik. Karena penggunaan model kait, kantor properti yang hilang ada di seluruh internet. [12]. Tujuan tahap sebelumnya adalah mengembangkan aplikasi seluler yang akan mengatasi masalah hilangnya penemuan di ruang publik. Karena penggunaan model kait, kantor properti yang hilang ada di seluruh internet.

Alur pengguna yang ditampilkan pada Gambar 3 menunjukkan alur pengguna untuk mencapai tujuan suatu aktivitas. Penjelasan lengkap tentang alur pengguna disediakan di bawah ini :

- Langkah awal pengguna menggunakan aplikasi yaitu apabila pengguna sudah mempunyai akun, langsung login saja. Jika tidak mempunyai akun, pengguna harus membuatnya sesegera mungkin. Setelah berhasil mendaftar, pelanggan dapat masuk dengan mengisi alamat email dan kata sandi.
- Setelah aplikasi menampilkan menu utama, pengguna dapat mencari dan memilih menu yang diinginkan, seperti gratifikasi, pengaduan, dan suap.
- Setelah memilih opsi, Anda akan diminta untuk memasukkan identitas pelapor dan pelapor.
- Pelapor kemudian diminta untuk melengkapi kronologis kasusnya.
- Jika sudah mengisi form, reporter akan dibawa ke menu untuk submit report.
- Setelah laporan dikirimkan, prosedur aplikasi selesai.



Gambar 3 Flowchart



Gambar 5 Prototype Low Fidelity

Tahap ini juga melakukan pembuatan Low Fidelity. Low Fidelity dapat disebut sebagai wireframe yang berfokus pada elemen dasar sebuah tampilan antarmuka. Beberapa hasil yang ditampilkan dari pembuatan wireframe sebagai berikut:

d. Prototype

Proses yang dilalui dari tahap empati sebelumnya berujung pada kesimpulan tentang berbagai aliran kebiasaan yang dilakukan masyarakat saat sulit melaporkan keluhan, suap, dan kepuasan [13]. Aplikasi Figma dimanfaatkan sebagai *tools* untuk pembuatan *prototype*. Fitur-fitur pada aplikasi Ayo BerAksi akan ditampilkan pada hasil desain dibawah berikut:

1) *On Boarding*

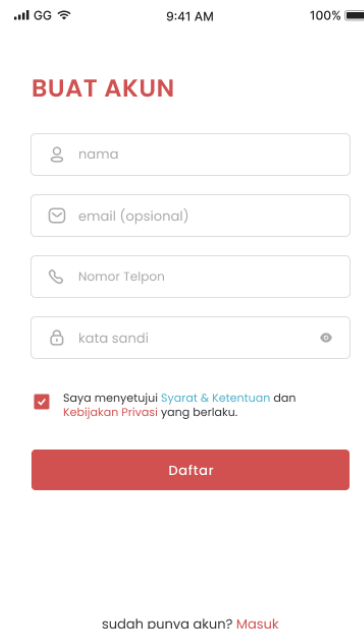
Pada halaman *On Boarding*, pengguna akan diberi pilihan untuk mendaftar terlebih dahulu atau masuk menggunakan akun yang telah terdaftar. Bagian tamu digunakan untuk memberikan *feedback* terkait pelayanan yang diberikan.



Gambar 4 Tampilan On Boarding

2) *Daftar akun*

Untuk mendaftar akun, pengguna harus mengisi data diri pribadi diantaranya adalah nama, email (opsional), nomor telpon, dan menyiapkan kata sandi.



Gambar 6 Tampilan Daftar Akun

3) *Masuk akun*

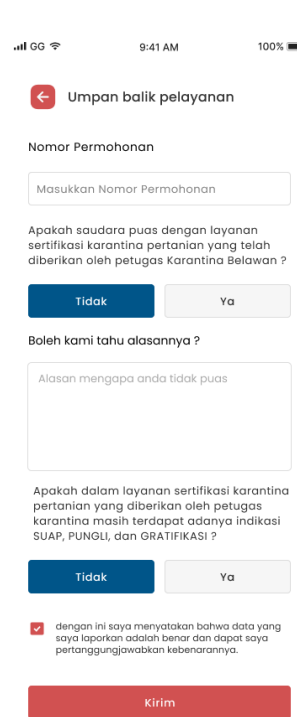
Langkah selanjutnya adalah pengguna akan masuk ke akun dengan cara mengisi nomor

telpon yang telah terdaftar untuk mendapatkan kode OTP sebagai verifikasi masuk.

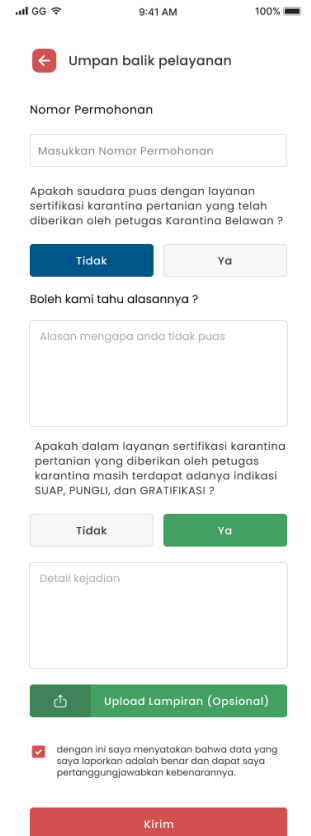


Gambar 7 Tampilan Masuk Akun

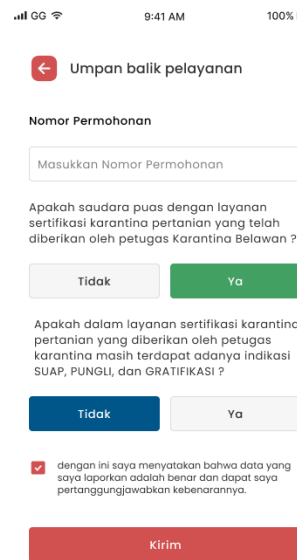
4) Tamu
Masuk sebagai tamu digunakan untuk memberikan *feedback* terkait pelayanan yang diberikan dengan cara mengisi formulir yang disediakan.



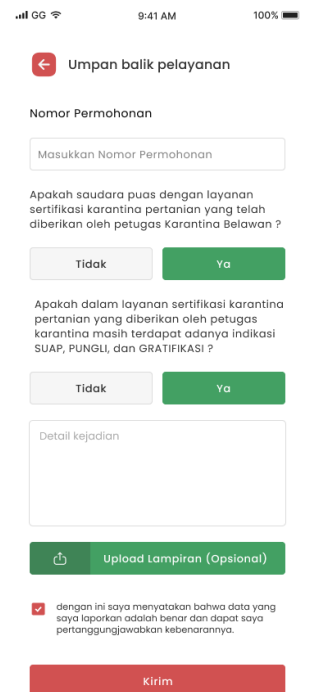
Gambar 8 Tampilan Masuk sebagai Tamu Opsi Pertama



Gambar 9 Tampilan Masuk sebagai Tamu Opsi Kedua



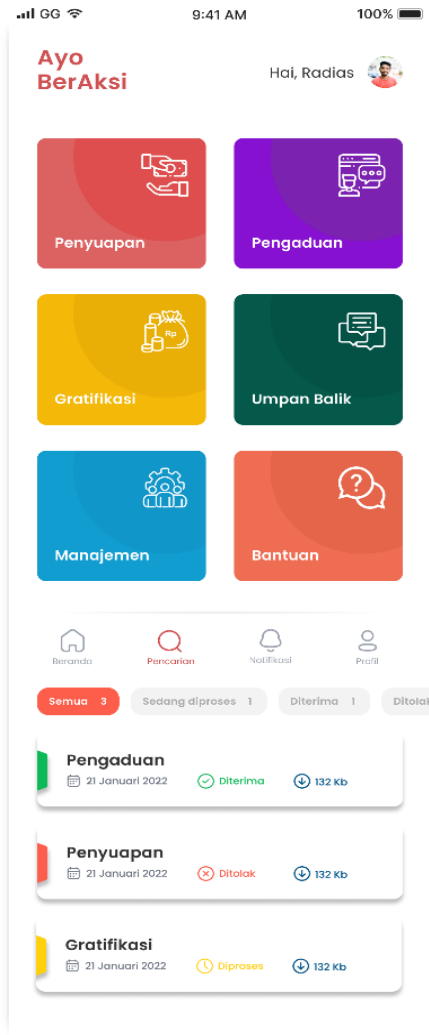
Gambar 10 Tampilan Masuk Sebagai Tamu Opsi Ketiga



Gambar 11 Tampilan Masuk Sebagai Tamu Opsi Keempat

5) Halaman Utama

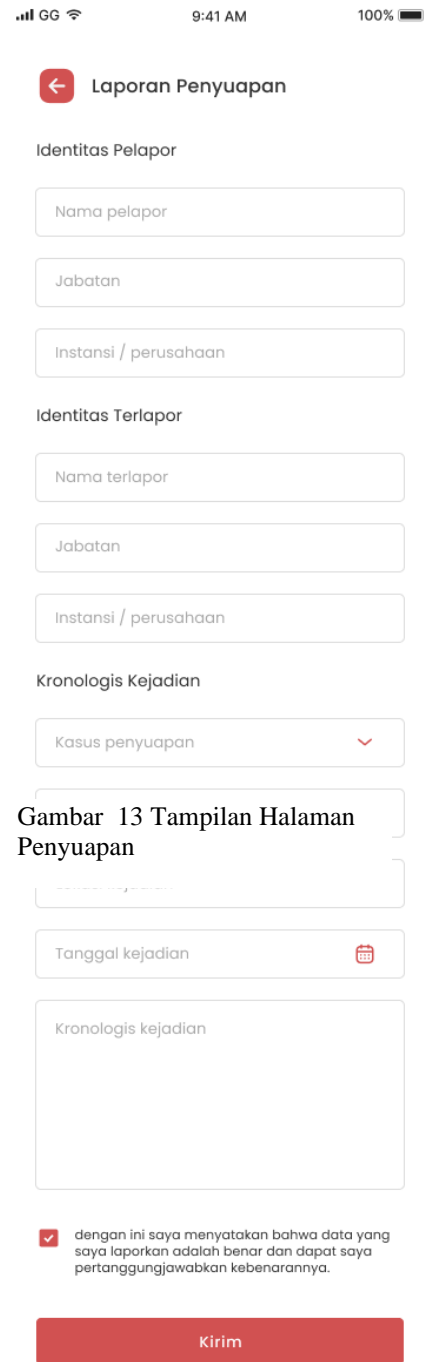
Pada halaman utama terdapat beberapa fitur utama diantaranya adalah penyuapan, pengaduan, gratifikasi, umpan balik, manajemen, dan bantuan. Bagi pengguna dapat melihat sejauh mana proses laporannya dapat dilihat pada bagian bawah *bottom navigation bar*.



Gambar 12 Tampilan Halaman Utama

6) Penyuapan

Bagi pengguna yang akan melaporkan tindakan penyuapan dapat mengisi form yang berisikan identitas pelapor, identitas terlapor, dan kronologis kejadian.



Gambar 13 Tampilan Laporan Penyuapan

7) Pengaduan

Untuk melaporkan pengaduan, pengguna harus mengisi form yang berisikan nama pelapor, alamat, no induk kependudukan, uraian laporan, dan memberikan saran.

Laporan Pengaduan

Identitas Pelapor

Nama pelapor

Alamat

No. induk kependudukan

Uraian Laporan

Saran dan masukan

dengan ini saya menyatakan bahwa data yang saya laporkan adalah benar dan dapat saya pertanggungjawabkan kebenarannya.

Kirim

Gambar 14 Tampilan Laporan Pengaduan

8) Gratifikasi

Pada halaman gratifikasi berlaku bagi pegawai untuk melaporkan adanya penerimaan hadiah berupa uang atau barang dan juga pemberian fasilitas seperti pengobatan, tiket perjalanan, tiket penginapan, dan lain-lain.

Laporan Gratifikasi

Identitas Pelapor

Nama pelapor

Pengirim

Nama

Kronologis Kejadian

Tanggal kejadian

Kronologis kejadian

dengan ini saya menyatakan bahwa data yang saya laporkan adalah benar dan dapat saya pertanggungjawabkan kebenarannya.

Kirim

Gambar 15 Tampilan Halaman Gratifikasi

e. Test

Pengujian terhadap *prototype* aplikasi Ayo BerAksi dilakukan dengan 2 cara yaitu pihak BBKP belawan dan *project manager* yang melakukan pengujian dan pengujian dengan melibatkan responden. Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana fitur tersebut dapat berjalan sesuai dan masalah yang dihadapi pengguna. Pengembang akan menambahkan beberapa fitur untuk menyesuaikan apa yang dibutuhkan oleh pengguna melalui umpan balik yang diterima. Sedangkan pada responden dipilih tiga untuk setiap skenario. Dengan skenario ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar responden dapat menggunakan *prototype* untuk melengkapi *task*.

Tabel 3 Skenario dan Goals

No.	Skenario	Goals
1.	Pengguna Memilih Jenis Laporan	Dari halaman utama pengguna dapat memilih jenis pelaporan yang sudah disediakan.
2.	Pengguna Mengganti Nomor Telpn yang Baru	Pada halaman utama terdapat menu profil untuk pengguna mengganti nomor telpon baru yang akan didaftarkan
3.	Pengguna Melihat Proses Laporan	Dari halaman utama kemudian <i>scrolling</i> ke bawah, pengguna dapat melihat daftar laporan beserta sejauh mana prosesnya.
4.	Pengguna Menjelajahi Seluruh Halaman Aplikasi Ayo BerAksi	Dari halaman utama pengguna mendapatkan informasi terkait aplikasi dengan mengikuti arahan pada <i>navigation bar</i> dan menu

		lainnya
5.	Pengguna Mengunduh Laporan yang Dikirimkan	Dari halaman utama kemudian <i>scrolling</i> ke bawah, pengguna dapat mengunduh laporan dengan mudah
6.	Pengguna Mencari Laporan	Pada halaman utama, pengguna dalam melakukan pencarian laporan yang terdapat pada menu <i>search</i>
7.	Pengguna Masuk sebagai Tamu	Dari halaman <i>on boarding</i> pengguna dapat memberikan <i>feedback</i> dan pelaporan suap, pungli, dan gratifikasi secara mudah

Responden	1	2	3
Skenario 1	✓	✓	✓
Skenario 2	✗	✓	✓
Skenario 3	✓	✓	✓
Skenario 4	✓	✓	✓
Skenario 5	✓	✓	✓
Skenario 6	✓	✗	✗
Skenario 7	✓	✓	✓

Gambar 15 Hasil Testing Responden

Gambar 15 menampilkan hasil pengujian dari berbagai skenario yang tertera pada tabel 3. Diperoleh hasil bahwa terdapat 3 responden yang berhasil menjalankan tugas pada skenario 1, skenario 3, skenario 4, skenario 5, dan skenario 7. Sedangkan skenario 2 responden 1 mengalami kegagalan. Untuk skenario 2 responden 2 dan 3 juga mengalami kegagalan.

V. KESIMPULAN

Perancangan aplikasi Ayo BerAksi menggunakan metode *design thinking* menghasilkan berupa *prototype* dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna sebagai tahap awal pembuatan user interface dan user experience. Penerapan metode *design thinking* dinilai sangat membantu, sehingga hadirnya aplikasi Ayo BerAksi bertujuan mempermudah masyarakat dalam melaporkan tindak pidana korupsi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. S. Adji, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 1999 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi," *J. Huk. Pembang.*, vol. 13, no. 6, p. 475, 1983, doi: 10.21143/jhp.vol13.no6.1001.
- [2] Lisa Nazifah, "Strategi Menyikapi Gratifikasi Pegawai Negeri Sipil Strategy To Respond Gratification By Identifying Gift- Giving To Government Employee," *J. Inov. Apar.*, vol. 1, no. 2, pp. 47–58, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal-bpsdm.jakarta.go.id/index.php/monas/article/download/9/6>
- [3] H. D. Kurniasari, *Game Edukasi Anti Korupsi "Corruption Castle" Sebagai Sosialisasi Undang-Undang*

- Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi*. 2019. [Online]. Available: <https://lib.unnes.ac.id/36963/>
- [4] C. P. Putra *et al.*, "PERANCANGAN USER INTERFACE E-COMMERCE NEITZO COMPANY MENGGUNAKAN METODE TASK CENTERED SYSTEM DESIGN (TCSD) USER INTERFACE DESIGNING FOR NEITZO COMPANY ' S E-COMMERCE USING TASK CENTERED SYSTEM DESIGN METHOD (TCSD)," vol. 2, no. 3, pp. 7779–7790, 2015.
 - [5] M. B. Wiryawan, "USER EXPERIENCE (UX) SEBAGAI BAGIAN DARI PEMIKIRAN DESAIN DALAM PENDIDIKAN TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL," vol. 2, no. 2, pp. 1158–1166, 2011.
 - [6] T. Saputra, "Implementasi Design Thinking dalam Membangun Inovasi Model Bisnis Perusahaan Percetakan," *Agora*, vol. 4, no. 1, pp. 833–844, 2016.
 - [7] H. Plattner, "An Introduction to Design Thinking," 2010.
 - [8] R. Fahrudin and R. Ilyasa, "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 35–44, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.
 - [9] R. I. Syabana, P. Y. Saputra, and N. Anugrah, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku," *Semin. Inform. Apl. POLINEMA*, pp. 40–60, 2020.
 - [10] M. A. Maricar *et al.*, "Problem Space Design Thinking dalam Penentuan Solusi untuk Pemesanan Creative Gift Design Thinking Problems Space in Determining Solution for Creative Gift Orders," vol. 11, pp. 148–159, 2022.
 - [11] G. N. Matari and R. R. Pribadi, "Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas," *MDP Student Conf.*, pp. 231–238, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745>
 - [12] O. M. Firlil, I. Sukoco, and A. Muftiadi, "Penerapan Design Thinking Dalam Inovasi Tempat Bertransaksi Jual Beli Barang Pada Toko Online Thrifter.Things," *Entrep. J. Bisnis Manaj. dan Kewirausahaan*, vol. 2, no. 2, pp. 288–292, 2021, doi: 10.31949/entrepreneur.v2i2.1169.
 - [13] M. A. Prasetyo, M. C. Rozikin, R. S. Dewi, S. Informasi, U. Internasional, and S. Indonesia, "Volume 3 Issue 1 Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI KOST ABC DI KOTA XYZ MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Aisyah J. Informatics Electr. Eng.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–44, 2021.