

Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan *UI/UX* Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung

Firman Kurnianto
Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
18523240@students.uii.ac.id

Elyza Gustri Wahyuni
Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
elyza@uui.ac.id

Abstrack-Banyaknya problematika dalam kebutuhan kerja di suatu perusahaan, organisasi, dan institusi sangatlah tinggi. Mulai dari input data, pelaporan data, rekap data, dan pengolahan data. Hal ini akan memunculkan suatu sistem yang dapat membantu kinerja para pegawai di suatu perusahaan. Makalah ini akan menjabarkan perancangan sistem aplikasi untuk membantu pegawai lapangan perusahaan Sekar Kawung dalam mengirimkan data hasil kerja, sistem tersebut berupa aplikasi *Basis Data Sekar Kawung*. Aplikasi yang diharapkan dapat membantu kinerja pegawai di sektor lapangan untuk mengirimkan data hasil kerja ke kantor. Penelitian ini berfokus pada proses perancangan *user interface* dan *user experience*, dalam perancangan ini pendekatan yang dipilih adalah *design thinking*. Pendekatan dengan *design thinking* ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang efektif dan efisien. *Design thinking* memiliki beberapa serangkaian tahap yaitu sebagai berikut *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Aplikasi ini akan di kembangkan dalam *platform android* dan berbasis *mobile*, dengan berbasis *mobile* tentunya dapat mempermudah kinerja pegawai yang berada di sektor lapangan dalam segi efektif maupun efisien.

Keywords—*Design thinking*, Sekar Kawung, Pegawai, *User interface*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dapat memberikan kemudahan untuk mendapatkan suatu layanan tertentu. Seiring berkembangnya pembangunan perusahaan-perusahaan semakin banyak juga yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menunjang produktivitas kerja[1]. Dengan terus berkembangnya teknologi informasi memunculkan berbagai sistem informasi, seperti sistem informasi management, polaoprnan kerja, penginput data kerja dan sebagainya.

Kurangnya suatu sistem yang dapat membantu pada kegiatan kerja mengakibatkan keterlambatan produktivitas suatu perusahaan atau organisasi. Perusahaan Sosial Sekar Kawung adalah perusahaan yang bekerja sama dengan pengerajin lokal untuk menciptakan suatu produk dan untuk melestarikan keanekaragaman hayati. Perusahaan Sosial Sekar Kawung berada di Yogyakarta yang saat ini masih melakukan kegiatan kerjanya dengan sistem konvensional, seperti menggunakan *google form*, *microsoft excel*, dan *microsoft word* untuk pengelolaan data kepegawaiannya yang berada di sektor lapangan. Dirasa kurang efektif dan efisien untuk pegawai Sekar Kawung yang bekerja di sektor lapangan karena memungkinkan banyak sekali kendala yang akan terjadi[2]. Salah satu kendala tersebut adalah lamanya waktu pengumpulan hasil kinerja, karena data belum saling terorganisir antara pegawai lapangan dan pegawai yang berada di kantor.

Berdasarkan masalah tersebut perlu dibangun aplikasi yang dapat membantu mempermudah pengelolaan data hasil kerja pegawai yang berada di sektor lapangan agar terintegrasi dengan cepat ke pegawai yang berada di kantor. Aplikasi *Basis Data Sekar Kawung* adalah aplikasi pelaporan hasil kinerja pegawai di sektor lapangan secara *online* yang dapat mengirim langsung ke kantor Sekar Kawung. Aplikasi berbasis android pada platform mobile ini memiliki fitur sesuai dengan kebutuhan pegawai di lapangan seperti meng input lahan, biodiversitas, dan budaya.

Aplikasi Basis Data Sekar Kawung menggunakan platform berbasis mobile dikarenakan target user utamanya adalah pegawai Sekar Kawung yang bekerja pada sektor lapangan. Dibuatnya berbasis mobile

diharapkan user dapat bekerja secara efektif dan efisien saat berinteraksi dengan sistem ketika berada di lapangan.

Untuk merancang sebuah aplikasi hal pertama yang harus dilakukan adalah merancang purwarupa. Dalam perancangan aplikasi Basis Data Sekar Kawung membutuhkan pendekatan metode, *design thinking* adalah metode pendekatan yang cocok terkait dengan permasalahan ini. Adapun tahapan dalam *design thinking* yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode ini berfokus pada pengguna dari awal hingga akhir tahapan sehingga mampu memberikan suatu solusi yang divisualisasikan dalam suatu desain antarmuka.

II. LANDASAN TEORI

A. User Experience

User Experience (UX) adalah penilaian atau tanggapan masyarakat dalam suatu produk, user experience meliputi rasa kepuasan dan rasa kenyamanan saat menggunakan suatu produk, sistem, jasa[3]. User experience berkaitan dengan cara pengguna berinteraksi dengan suatu produk apakah menghasilkan pengalaman pengguna yang mudah dipahami dan seberapa efektifnya saat pengguna berinteraksi dengan produk[4]. Penerapan *user experience* terdapat pada suatu sistem baik berbasis *website* maupun android. Pengalaman pengguna diperoleh pada saat pengguna berinteraksi dengan sistem seperti ingin menyukai suatu konten, mengirimkan sebuah pesan, menginput sebuah teks. Perancangan *user experience* pada aplikasi Basis Data Sekar Kawung dibuat sesuai dengan lingkungan pegawai saat di lapangan agar memperoleh pengalaman pengguna yang efektif dan efisien. Keberhasilan suatu produk tergantung dengan baik buruknya pengalaman pengguna.

B. User Interface

User Interface (UI) adalah sekumpulan grafis yang beraturan sehingga dapat digunakan untuk berinteraksi dengan sistem. User interface merupakan gambaran antar muka dari suatu sistem yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna dengan berbagai macam informasi didalamnya [5]. User interface suatu aplikasi ditujukan untuk pengguna sebagai arahan dalam menggunakan sistem dengan berbagai menu dan fitur yang ditujukan untuk mempermudah pengguna[6]. Semakin pesatnya teknologi yang canggih dan sejalan dengan kemajuan zaman, perkembangan desain antar muka juga mengalami kemajuan dikarenakan banyaknya *startup* yang bermunculan. Fungsi desain antarmuka yang bertujuan agar meminimalisir penggunaan aplikasi yang tidak *user friendly*.

C. Design thinking

Design thinking merupakan metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dengan berpikir komprehensif untuk menciptakan suatu solusi yang inovatif berdasarkan kebutuhan calon pengguna[7]. *Design thinking* adalah suatu metodologi pendekatan yang menggabungkan antara berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan praktis[8]. *Design thinking* berfokus pada penelitian masalah untuk merancang sebuah solusi untuk pengguna setiap tahapannya melibatkan calon pengguna mulai dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Karakteristik dari *design thinking* yaitu desainer harus mempertimbangkan dari segala aspek lingkungan dari seorang calon pengguna untuk menciptakan suatu produk.

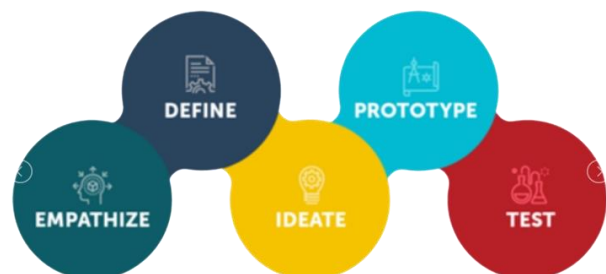
Pendekatan *design thinking* sangat cocok diterapkan dalam perancangan aplikasi Basis Data Sekar Kawung karena setiap tahapannya selalu melibatkan dengan calon pengguna. Pendekatan ini lebih efektif dan efisien jika ada kesalahan langsung bisa melakukan proses revisi.

D. Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program yang dibuat untuk menjalankan perintah oleh pengguna dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan suatu teknik komputasi yang sesuai di inginkan[9]. Pengertian aplikasi secara umum yaitu sebuah alat yang berfungsi sesuai dengan kemampuan dan fungsi yang dimilikinya. Aplikasi Basis Data Sekar Kawung adalah suatu program jadi yang bertujuan untuk membantu pengiriman hasil kinerja pegawai lapangan ke pegawai kantor perusahaan sosial Sekar Kawung.

III. METODOLOGI

Dalam pengerjaan desain antarmuka UI/UX aplikasi Basis Data Sekar Kawung menggunakan metode *Design thinking*. Dalam metode pendekatan ini dapat memberikan gambaran mengenai penyelesaian masalah sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam *project*. *Design thinking* ini merupakan pendekatan *human centris* yaitu pendekatan dengan bersumber dari pengguna.



Gambar 1. Tahapan *Design thinking*

A. *Emphatize*

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui informasi mengenai pengguna seperti pengalaman, situasi, dan emosi pengguna. Untuk mendapatkan informasi pengguna dapat dilakukan dengan wawancara dan observasi kebutuhan *user*. Pada perancangan aplikasi Sekar Kawung calon pengguna datang langsung ke kantor magang penulis yaitu Geekgarden Software House untuk dimintai informasi. Wawancara ini dilakukan oleh Yasri selaku senior UI/UX di kantor Geekgarden Software House. Adapun narasumber berjumlah lima orang pegawai Sekar Kawung diantaranya tiga pegawai yang bekerja di sektor lapangan dan dua pegawai yang bekerja di office Sekar Kawung untuk memberikan validasi. Untuk pertanyaan yang diajukan kepada pegawai di sektor lapangan mengenai seputaran pekerjaan di lapangan dan keresahan saat bekerja di lapangan sedangkan pertanyaan yang diajukan ke pegawai yang berada di kantor mengenai identifikasi apa saja yang harus memuat dalam data ka. Secara keseluruhan di tahapan ini dilakukan untuk menggali informasi calon pengguna mulai dari kebutuhan, perilaku, dan kebiasaan pengguna terhadap pekerjaannya.

B. *Define*

Tahapan *define* dilakukan setelah mengetahui kebutuhan pengguna, di tahap ini desainer menggambarkan ide untuk menjadi akar dari produk. Di tahap ini dilakukan *list* kebutuhan *user*. Dalam tahapan ini data hasil wawancara akan diolah menjadi suatu pernyataan dengan bantuan *HMW(How might we. How might we* dilakukan untuk mendapatkan permasalahan utama atau pokok dari permasalahan untuk menjadi suatu pernyataan. Hasil dari proses *define* ini nantinya akan dijadikan acuan kebutuhan pengguna untuk membangun sebuah sistem.

C. *Ideate*

Pada tahapan ini desainer melakukan evaluasi dengan *brainstorming* yang nantinya akan menjadi gambaran untuk alur sebuah sistem. Dengan menggabungkan ide-ide dengan tim akan menciptakan solusi. Ide yang telah didapatkan akan dituangkan dalam *user flow* dan *site map* untuk mengetahui alur penggunaan dari aplikasi.

D. *Prototype*

Prototype merupakan suatu proses yang diciptakan untuk visualisasi produk agar membantu pengembang dan pengguna bisa berinteraksi sebelum menjadi sistem. *Prototype* merupakan purwarupa *design*, sebagai model untuk uji coba produk. *Prototype* ini yang nantinya akan dijadikan visualisasi untuk tahap *test*.

E. *Test*

Tahapan *test* merupakan ini merupakan tahapan *final* produk setelah tahapan desain. Dalam tahapan ini dilakukan pengujian ke pengguna untuk mendapatkan

feedback. *Feedback* dari pengguna berupa pengalaman pengguna ataupun keresahan pengguna yang nantinya dapat di-*improve* untuk produk. Penulis melakukan tahapan *test* dengan dengan menjalankan hasil prototype melalui aplikasi berbasis web yaitu figma.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses *Emphatize*

Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari *user* mengenai kebiasaan, kebutuhan dan keresahan pengguna. Penelitian dilakukan dengan wawancara *user* yang dilakukan oleh penulis dan Yasri senior Geekgarden software house dengan mewawancarai secara langsung pihak Sekar Kawung. Pertanyaan dari senior Geekgarden software house bertujuan untuk menggali informasi dan memecahkan masalah dari *user*. Pengumpulan informasi mengenai kebutuhan. Kebiasaan dan keresahan *user*. Dari pengumpulan data informasi mengenai *user* didapatkan sebuah gambaran kebutuhan untuk di aplikasikan ke dalam aplikasi Basis Data Sekar Kawung mobile. Adapun hasil dari proses interview terhadap *user*.

TABEL 1. Keresahan

No	Keresahan
1	Para pegawai menginginkan aplikasi yang dapat membantu bekerja saat di lapangan
2	Calon pengguna menginginkan suatu sistem yang dapat terperusahaan secara real time
3	Calon pengguna menginginkan aplikasi yang dapat mengirimkan hasil kerja pegawai di lapangan ke pegawai yang berada di kantor
4	Para pengguna menginginkan aplikasi yang mudah dioperasikan atau user friendly
5	Pengguna menginginkan fitur yang sesuai dengan pekerjaan dilapangan seperti input data lahan, biodiversitas, dan budaya serta dapat terintegrasi dengan google maps untuk melihat lokasi suatu daerah

B. *Define*

Dalam tahapan ini desainer melakukan evaluasi yang nantinya akan menjadi gambaran untuk kebutuhan user. Dengan menggabungkan ide-ide dengan tim akan menciptakan solusi. Disini penulis membuat HWM (*How Might We*).

TABEL 2. Definisi Permasalahan

Permasalahan	Insight
Pengguna menginginkan aplikasi yang dapat mempermudah pekerjaannya ketika di lapangan	Halaman input data tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna

Pegawai lapangan menginginkan kemudahan dalam mencari lokasi setiap daerah	Setiap daerah lahan belum semuanya tercantum ke dalam google maps
Pegawai lapangan menginginkan agar data hasil pekerjaan dapat langsung terkirim ke pegawai yang berada di kantor	Perancangan basis data belum saling terintegrasi satu sama lain, perlunya pembuatan database

TABEL 3. HOW MIGHT WE

How ?	Might?
Bagaimana cara aplikasi dapat dengan mudah di gunakan untuk pegawai yang berada di lapangan?	Dengan membuat fitur yang sesuai dengan kebutuhan kerja pegawai yang berada di lapangan
Bagaimana cara memudahkan pengguna dalam menginput lokasi?	Dengan membuat fitur lokasi yang terintegrasi dengan google maps
Bagaimana cara agar data hasil kerja pegawai lapangan dapat langsung terkirim ke pegawai yang berada di kantor?	Dengan merancang database untuk pengguna lapangan dan pengguna kantor

C. Ideate

Di tahapan ini desainer melakukan evaluasi yang nantinya akan menjadi gambaran untuk kebutuhan *user*. Dengan menggabungkan ide-ide dengan tim akan menciptakan solusi. Disini penulis mengacu pada analisis kebutuhan *user* dari data hasil proses HWM (*How Might We*) untuk membuat sebuah fitur yang akan digunakan di dalam aplikasi dengan cara *brainstroming* bersama tim.



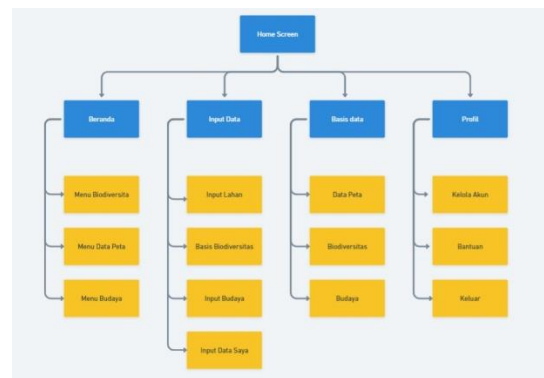
Gambar 2. Brainstroming

Hasil *brainstroming* yang dilakukan bersama tim melahirkan sejumlah fitur yang sudah di prioritaskan dari segala aspek kebutuhan calon pengguna, fitur-fitur tersebut antara lain :

TABEL 4. Fitur Aplikasi

Responden	Fitur Menu Input Data	Fitur Menu Basis Data	Menu Profil
1	Fitur Input Data Lahan	Fitur List budaya	Fitur Bantuan
2	Fitur Input Biodiversitas di lahan	Fitur List biodiversitas	Fitur Kelola Akun
3	Fitur Input Biodiversitas	Fitur List Lokasi Daerah beserta data lahan	Keluar Akun
4	Fitur Input Budaya		
5	Fitur Input Saya		

Untuk merancang sistem dan mengintegrasikan fitur aplikasi Basis Data Sekar Kawung dibutuhkan sebuah *site map*.



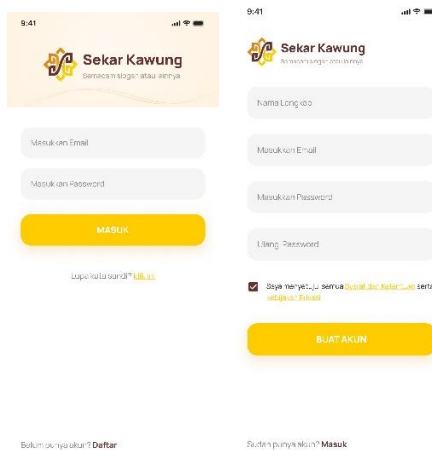
Gambar 3. Site Map

Sitemap adalah kumpulan beberapa halaman dari produk. Dengan adanya *sitemap* memberikan gambaran struktur dari produk atau aplikasi. Pada intinya *sidemap* digunakan untuk menemukan informasi dari produk. Penulis membuat sebuah rancangan sitem map menggunakan *tools Whimsical*.

D. Prototype

Proses pembuatan purwarupa *prototype* ini menggunakan *tool* Figma. Pada tahapan ini penulis membuat *prototype* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Sebelum membuat *prototype* penulis membuat *site map* terlebih dahulu agar rancangan sistem terstruktur tiap konten dan fiturnya. Dalam *prototype* penulis membuat desain kasar untuk menentukan posisi tombol, konten, dan fitur. Dibawah ini adalah hasil *prototype* yang telah dibuat.

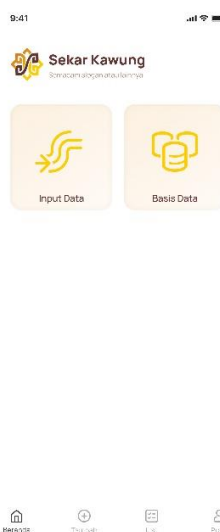
1) Halaman Masuk



Gambar 4. Halaman Masuk dan Daftar

Halaman ini merupakan halaman masuk dan halaman daftar. Jika pengguna sudah memiliki akun maka pengguna dapat langsung masuk dengan menginput *email* dan *password*. Jika pengguna belum memiliki akun pengguna wajib mendaftarkan terlebih dahulu menggunakan *email* dan *password*.

2) Halaman Menu Utama



Gambar 5. Halaman Menu Utama

Halaman ini merupakan halaman utama dari aplikasi *Basis Data Sekar Kawung*. Halaman ini menghadirkan menu utama aplikasi yaitu *Input data* dan *basis data*. Jika ingin menginput tugas pekerjaan pengguna bisa klik menu *input data* dan jika ingin melihat hasil pekerjaan pengguna dapat klik menu *basis data*.

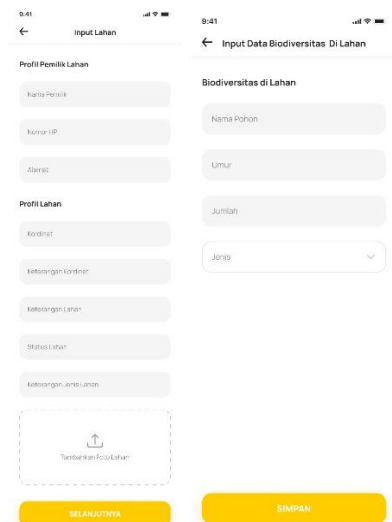
3) Halaman Menu Input Data



Gambar 6. Menu Dari Input Data

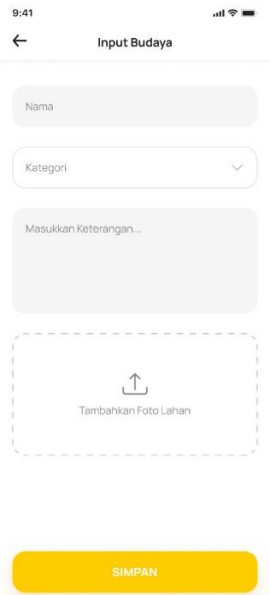
Halaman ini merupakan halaman menu dari input data. Disini terdapat input lahan, input basis data biodiversitas, input data saya, input basis data biodiversitas.

4) Halaman Input Data di Lahan



Gambar 7. Halaman Input Data di Lahan

Halaman ini merupakan halaman *Input data* dimana ada *Input data lahan*, pengguna dapat menginput nama pemilik lahan, nomor hp, alamat, koordinat lahan, keterangan koordinat, luas lahan, keterangan lahan, jenis lahan. Di halaman selanjutnya terdapat input data mengenai biodiversitas di lahan yaitu nama pohon, umur, jumlah, dan jenis.



Gambar 8. Halaman Budaya

Halaman ini merupakan halaman dimana pengguna dapat menginput mengenai budaya sesuai dengan kategori. Terdapat lima budaya yaitu pangan, obat, anyam, folklore, ritual adat.

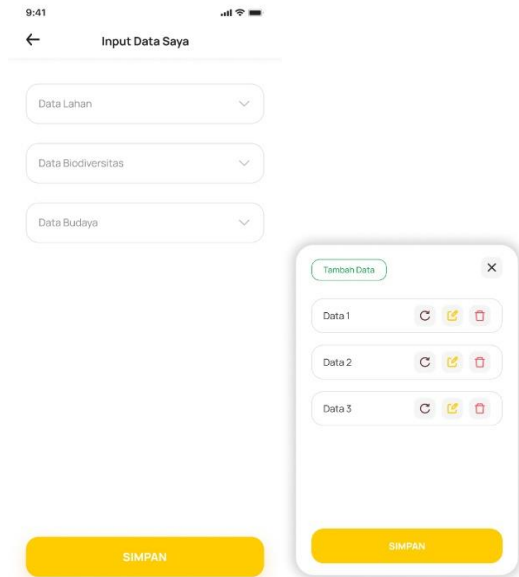
5) Halaman Input Data *Biodiversitas*



Gambar 9. Halaman *Input Biodiversitas*

Halaman ini merupakan halaman dimana pengguna dapat menginput mengenai biodiversitas sesuai dengan kategori.

6) Halaman *Input Data Saya*



Gambar 10. Halaman *Input Data Saya*

Halaman ini merupakan halaman dimana pengguna dapat menginput data secara *offline* dan data akan tersimpan di dalam catatan aplikasi. Disini data belum ke upload ke pihak kantor Sekar Kawung.

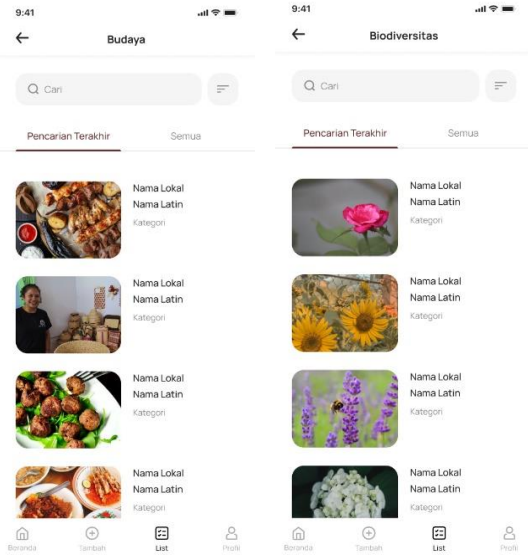
7) Halaman Menu Basis Data



Gambar 11. Halaman Menu Basis Data

Halaman ini merupakan halaman menu pada basis data, terdapat informasi mengenai data peta, biodiversitas, dan budaya.

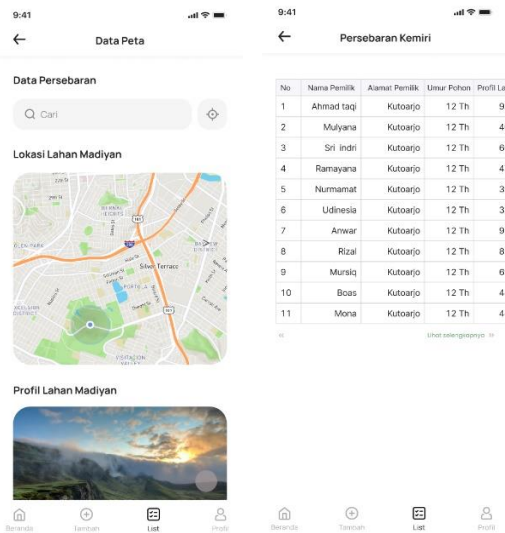
8) Halaman Basis Data Budaya dan Biodiversitas



Gambar 12. Halaman Basis Data Budaya dan Biodiversitas

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan list mengenai budaya dan biodiversitas yang telah diinput di halaman input data.

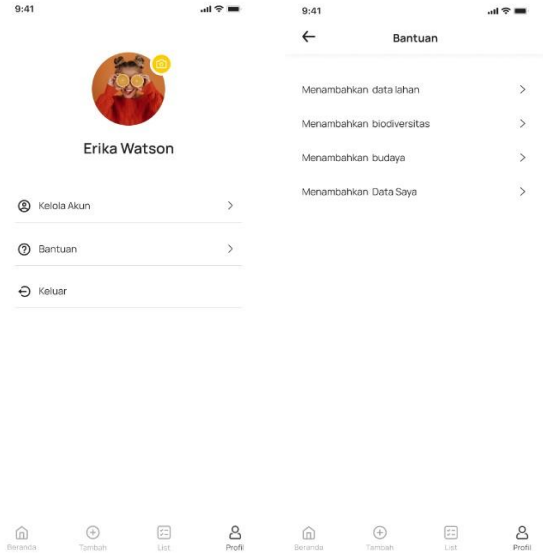
9) Halaman Data Peta



Gambar 13. Halaman Data peta

Halaman ini merupakan halaman dimana lokasi daerah dan data Biodiversitas lahan daerah dapat dilihat. Pada halaman ini pengguna dapat mencari lokasi dengan cepat menggunakan fitur *search* pencarian. Di halaman ini terdapat informasi mengenai data biodiversitas setiap daerahnya

10) Halaman Profil



Gambar 14. Halaman Profil Dan Bantuan

Halaman ini merupakan halaman profil, disini pengguna dapat mengakses data pribadinya. Pada halaman ini terdapat fitur kelola akun, bantuan, keluar akun. Pada bagian kelola akun pengguna dapat. Halaman bantuan merupakan halaman mengenai cara untuk menambahkan data.

E. Proses Test

Tahapan ini dilakukan ketika design purwarupa telah selesai. Prototype ini diujicobakan kepada lima calon pengguna aplikasi yaitu pegawai lapangan perusahaan sosial Sekar Kawung yang berada. Uji coba ini dilakukan oleh Yasri senior *ui/ux design* secara langsung dengan lima pegawai Sekar Kawung di kantor Geekgarden software house tempat dimana penulis melakukan kegiatan magang. Dengan tujuan untuk mendapatkan feedback yang nantinya digunakan sebagai tolak ukur untuk pengembangan aplikasi ini. Untuk pengujian dibutuhkan suatu skenario pengujian untuk mengetahui hasil yang yang di dapatkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah hasil dari pengujian fitur-fitur sesuai skenario alur prototype.

TABEL 5. PENGUJIAN FITUR APLIKASI

Responden	Mencari Data Biodiversitas Lahan di Daerah	Mencari List Basis Data Biodiversitas	Mencari List Basis Data Budaya	Mencari Informasi Akun
1	●	●	●	●
2	●	●	●	●
3	●	●	●	●
4	●	●	●	●
5	●	●	●	●
Indikator	● Berhasil	● Berhasil	● Berhasil	● Berhasil

TABEL 6. PENGUJIAN FITUR APLIKASI

Responden	Input data lahan	Input data basis data biodiversitas	Input data budaya	Input data saya
1	●	●	●	●
2	●	●	●	●
3	●	●	●	●
4	●	●	●	●
5	●	●	●	●
Indikator	● Berhasil	● Berhasil	● Berhasil	● Berhasil
	● Berhasil	● Berhasil	● Berhasil	● Berhasil

Dari data tabel 5 dan 6 diatas diperoleh lima *tester* yang berhasil menjalankan *prototype* sesuai skenario. Secara keseluruhan tahapan *test* ini berhasil dilakukan dan sebagai bukti keberhasilan perancangan aplikasi ini.

V. KESIMPULAN

Secara keseluruhan makalah ini menjelaskan perancangan aplikasi *Basis Data Sekar Kawung* dengan pendekatan *design thinking*. Sekar Kawung merupakan klien dari *Geekgarden software house* tempat penulis menjalankan kegiatan magang yang menginginkan sebuah aplikasi pelaporan hasil kerja pegawai dilapangan. Aplikasi *Basis Data Sekar Kawung* berguna untuk meng *input* data kerja pegawai dilapangan dan mengirimkannya langsung ke pihak kantor Sekar Kawung. Adanya *prototype* ini dapat membantu pengembangan aplikasi Sekar Kawung, dengan perancangan menggunakan pendekatan *design thinking* ini dari proses awal *emphatize, define, ideate, prototype*, dan *test* selalu bekerja sama dengan pihak Sekar Kawung. Adapun kesimpulan dari perancangan yang telah dilakukan dengan metode *design thinking* yaitu :

- Dalam penelitian ini menggunakan metode *design thinking* berhasil memenuhi kebutuhan calon pengguna dalam perancangan UI/UX aplikasi basis data Sekar Kawung dengan pengujian purwarupa calon pengguna tidak mengalami hambatan dan tidak mengalami kebingungan saat mengoperasikannya.
- Dalam merancang kebutuhan calon pengguna hal yang menjadi acuan yaitu keresahan calon pengguna saat tahapan *emphatize*.
- *Design thinking* terbukti memberikan solusi yang terbaik di setiap tahapannya. Melahirkan pengalaman pengguna yang baik dan mudah untuk dimengerti.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. W. Widiyanto, "Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (Rad)," *J. Inf. Politek. Indonusa Surakarta ISSN*, vol. 4, no. 1, pp. 34–40, 2018, [Online]. Available: <http://www.informa.poltekindonusa.ac.id/index.php/informa/article/view/34>
- [2] Z. Astari, D. Pibriana, and R. Rusbandi, "Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Pada PT. Bakri Karya Sarana Batam," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 5, no. 2, pp. 226–242, 2019, doi: 10.35957/jatisi.v5i2.148.
- [3] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode *Ux Design thinking* (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- [4] P. Y. Budistria, "Perancangan Desain User Interface/User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (Siam) Dengan Metode Lean User Experience (Lean Ux) Pada Universitas Wr. Supratman," *J. Ekon. Vol. 18, Nomor 1 Maret201*, vol. 2, no. 1, pp. 41–49, 2019.
- [5] E. C. Shirvanadi, "Amikom Center Dengan Metode *Design thinking* (Studi Kasus : Amikom Center)," *Amikom*, vol. 2, 2021.
- [6] M. Habib and I. Syafiq, "Usability Testing pada Fitur Saved Design dalam Website E-Commerce," *Automata*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [7] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode *Design thinking* Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [8] A. A. Mucjal, G. P. Mahardhika, and B. Suranto, "Perancangan Ivent : Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan *Design thinking*," *Automata*, vol. 2.1, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/17366>
- [9] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, "Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung," *J. Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014.