

SISTEM INFORMASI PERANCANGAN MENU INFORMASI PUBLIK PADA BSIP SUMUT METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB

Muhammad Alfarido¹, Muhammad Ilham², Adnan Buyung Nasution³

123, Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara; Jl. Lapangan Golf, Durian Jangak, Tuntungan, Medan, Sumatera Utara; +6283197521482

Keywords:

BSIP Sumut, Design Thinking, desain antarmuka, UI/UX, website informasi publik.

Correspondent Email:

m.alfarido1502@gmail.com

Abstrak. Transformasi digital di sektor pemerintahan menuntut layanan informasi yang mudah diakses dan ramah pengguna. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada menu informasi publik website BSIP Sumatera Utara dengan pendekatan Design Thinking. Metode ini melibatkan observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada 31 responden yang terdiri dari 48,4% berusia <25 tahun dan 51,6% >25 tahun, dengan latar belakang 64,5% ASN/PNS dan 35,5% masyarakat umum. Hasil kuesioner menunjukkan 74,2% responden mengalami kesulitan menemukan informasi dan 38,7% menilai tampilan menu sulit dipahami, sementara 80,6% menginginkan penambahan fitur. Berdasarkan temuan ini, prototype dikembangkan melalui wireframe dan high-fidelity design dengan fokus pada penyederhanaan navigasi, peningkatan keterbacaan, dan penambahan elemen interaktif. Hasil penelitian diharapkan menjadi langkah awal dalam meningkatkan transparansi dan aksesibilitas informasi publik, serta memperkuat citra profesional lembaga di era digital.



Copyright © [JITET](http://jitet.uin-su.ac.id) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

Abstract. Digital transformation in the public sector requires information services that are accessible and user-friendly. This study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of the public information menu on the BSIP North Sumatra website using the Design Thinking approach. The method involved observation, interviews, and a questionnaire distributed to 31 respondents, consisting of 48.4% aged <25 years and 51.6% >25 years, with 64.5% civil servants and 35.5% from the general public. The results showed that 74.2% of respondents experienced difficulties in finding information and 38.7% considered the menu display difficult to understand, while 80.6% expected additional features. Based on these findings, prototypes were developed through wireframes and high-fidelity designs focusing on simplified navigation, improved readability, and additional interactive elements. The results of this study are expected to serve as an initial step in improving transparency and accessibility of public information, as well as strengthening the institution's professional image in the digital era.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang signifikan telah mendorong berbagai institusi, termasuk badan pemerintahan, untuk menyesuaikan diri dalam memberikan layanan yang terintegrasi secara digital. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah penyajian informasi publik melalui media website yang mudah diakses oleh masyarakat. Website tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi satu arah, tetapi juga menjadi representasi dari citra dan

profesionalisme sebuah instansi[1]. Oleh karena itu, desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) menjadi aspek penting dalam mendukung efektivitas penyampaian informasi.

BSIP Sumatera Utara sebagai unit pelaksana teknis di bawah Kementerian Pertanian memiliki tanggung jawab dalam menyediakan informasi publik secara terbuka dan transparan. Namun, seringkali menu informasi publik yang tersedia belum mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal, baik dari segi tampilan visual maupun alur navigasi. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan pengguna serta efektivitas penyebaran informasi yang disampaikan.

Untuk menjawab tantangan tersebut, pendekatan *Design Thinking* digunakan dalam proses redesain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna pada situs web khususnya pada bagian menu informasi publik. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman yang komprehensif terhadap kebutuhan pemakai melalui serangkaian tahapan yang sistematis dan dilakukan secara berulang. Dengan menerapkan *Design Thinking*, Proses perancangan tidak semata-mata menitikberatkan pada sisi teknis, tetapi juga mempertimbangkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam mengakses informasi. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang UI/UX yang tidak hanya estetik secara visual, tetapi juga dapat mengoptimalkan fungsi dan kemudahan akses menu informasi publik. Harapannya, Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas layanan digital di lingkungan BSIP Sumatera Utara, serta menjadi referensi bagi instansi lain dalam mengembangkan platform

informasi yang berpusat pada kebutuhan pengguna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 User Interface

User Interface (UI) adalah komponen visual dan tata letak yang menghubungkan pemakai dengan sistem digital, seperti aplikasi maupun situs web[2]. Desain UI berfokus pada penyusunan tata letak, pemilihan warna, tipografi, ikon, serta elemen interaktif lainnya yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara intuitif dengan sistem[3]. Tujuan utama dari UI adalah menciptakan tampilan yang menarik secara estetika dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat menjalankan fungsi yang diinginkan tanpa mengalami kebingungan atau hambatan. Dalam konteks pengembangan website layanan publik, UI yang baik tidak hanya memperkuat kesan profesional suatu instansi, tetapi juga berkontribusi terhadap kemudahan akses informasi, efisiensi waktu, serta peningkatan kepercayaan masyarakat terhadap platform digital yang disediakan. Karena itu, pengembangan antarmuka harus memperhatikan prinsip desain visual yang responsif, konsisten, dan mudah digunakan oleh pengguna.

2.2 User Experience

User Experience (UX) Mengacu pada keseluruhan persepsi, emosi, dan respons pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk digital, termasuk website atau aplikasi [4]. Berbeda dengan User Interface yang berfokus pada aspek visual dan tampilan, UX menitikberatkan pada bagaimana suatu sistem mampu memenuhi kebutuhan, kenyamanan, serta ekspektasi pengguna secara menyeluruh. Aspek-aspek yang diperhatikan dalam perancangan UX meliputi kemudahan navigasi, kecepatan akses, kejelasan informasi, hingga efisiensi dalam menyelesaikan tugas tertentu[5]. Pengalaman pengguna yang positif akan mendorong tingkat keterlibatan dan kepuasan yang lebih tinggi, sementara pengalaman negatif dapat menyebabkan pengguna meninggalkan platform meskipun tampilan visualnya menarik. Oleh karena itu, pendekatan UX harus bersifat holistik, Berfokus pada pengguna dan didasarkan pada pemahaman yang mendalam mengenai

perilaku serta kebutuhan audiens sasaran. Dalam konteks website layanan publik, desain UX yang optimal memiliki peran strategis dalam memastikan informasi dapat diakses dengan cepat, tepat, dan nyaman, sehingga meningkatkan kepercayaan serta partisipasi masyarakat terhadap layanan digital pemerintah.

2.3 BSIP Sumut

Balai Standardisasi Instrumen Pertanian (BSIP) Sumatera Utara Merupakan satuan kerja teknis yang berada di bawah Badan Standardisasi Instrumen Pertanian, Kementerian Pertanian Republik Indonesia. Lembaga ini memiliki peran strategis dalam menyelenggarakan kegiatan standardisasi, pengujian, dan validasi instrumen pertanian yang digunakan dalam rangka mendukung penerapan kebijakan pertanian nasional. BSIP Sumut juga bertanggung jawab dalam menyampaikan informasi hasil kegiatan kepada publik sebagai bagian dari upaya transparansi dan akuntabilitas layanan pemerintah. Seiring meningkatnya kebutuhan akan layanan informasi yang cepat dan mudah diakses, BSIP Sumut memanfaatkan media website sebagai saluran utama penyampaian informasi publik, termasuk informasi terkait kegiatan penelitian, layanan uji mutu, serta regulasi dan pedoman teknis pertanian. Namun demikian, efektivitas penyampaian informasi tersebut sangat bergantung pada kualitas desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang ditawarkan oleh website. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dan optimalisasi sistem digital BSIP Sumut agar mampu menjawab kebutuhan pengguna secara lebih baik di era transformasi digital saat ini.

2.4 Design Thinking

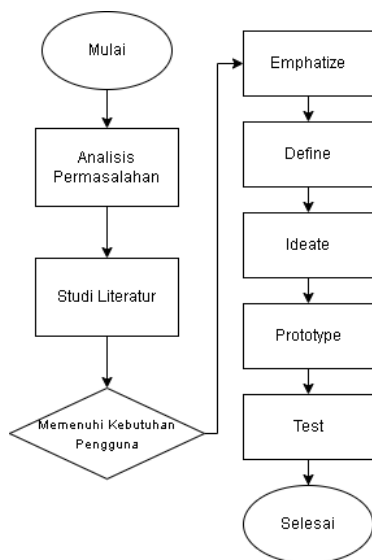
Design Thinking adalah pendekatan kreatif dan iteratif dalam menyelesaikan masalah yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna[6]. Pendekatan ini terdiri dari lima tahap utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Proses ini dimulai dengan pemahaman mendalam terhadap pengguna dan tantangan yang dihadapi, dilanjutkan dengan mendefinisikan masalah yang ingin diselesaikan. Selanjutnya, tim melakukan ideation untuk mengembangkan berbagai solusi, kemudian

membuat prototipe yang dapat diuji secara langsung. Tahap terakhir adalah pengujian untuk mengumpulkan umpan balik dan memperbaiki solusi yang diusulkan[7]. *Design Thinking* menekankan kolaborasi lintas disiplin dan iterasi untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna[8]. Pendekatan ini sangat efektif dalam merancang sistem yang berorientasi pada pengguna, termasuk dalam pengembangan UI/UX untuk website atau aplikasi.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian

Berisi Tahapan penelitian ini disusun secara sistematis untuk memastikan bahwa setiap proses yang dilakukan dapat menghasilkan solusi desain yang relevan dan berbasis kebutuhan pengguna. Penelitian diawali dengan proses identifikasi dan analisis terhadap permasalahan utama yang dihadapi oleh pengguna dalam mengakses informasi publik pada sistem yang telah ada. Setelah permasalahan dirumuskan, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian pustaka yang mencakup Konsep-konsep yang berkaitan dengan desain antarmuka pengguna (UI), pengalaman pengguna (UX), serta metode *Design Thinking* sebagai pendekatan utama dalam penelitian ini. Penerapan metode *Design Thinking* dilakukan melalui lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang Setiap tahap dirancang untuk memahami kebutuhan pemakai secara mendalam dan mengembangkan solusi desain yang efektif[9]. Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan pengguna internal dan eksternal BSIP Sumut melalui penyebaran kuesioner dan wawancara, sehingga setiap tahapan *Design Thinking* dapat dihubungkan dengan kebutuhan nyata pengguna. Gambar 1 dibawah menggambarkan urutan tahapan yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.2. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada 31 responden, terdiri dari 48,4% berusia <25 tahun dan 51,6% >25 tahun, dengan latar belakang 64,5% ASN/PNS dan 35,5% masyarakat umum. Kuesioner memuat pertanyaan terkait pengalaman mengakses website BSIP Sumut, kemudahan menemukan informasi, kemudahan penggunaan tampilan menu, serta kebutuhan terhadap fitur tambahan. Data yang terkumpul digunakan sebagai dasar untuk merumuskan kebutuhan pengguna dalam perancangan UI/UX. Kuesioner ini dirancang untuk mengumpulkan informasi mengenai pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan website, termasuk kendala permasalahan yang dialami serta kebutuhan yang masih belum terpenuhi. Metode kuesioner dipilih karena kemampuannya dalam mengumpulkan data dari banyak responden secara efisien dan sistematis[10].

3.3. Analisis Masalah

Pada tahap ini, dilakukan proses identifikasi dan analisis permasalahan yang terdapat pada menu informasi publik di website BSIP Sumatera Utara. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan menghitung persentase jawaban responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa 74,2% responden mengalami kesulitan menemukan informasi, 38,7% menyatakan tampilan menu sulit dipahami, dan 80,6% menyarankan

penambahan fitur. Temuan ini menjadi dasar identifikasi permasalahan utama pada menu informasi publik website BSIP Sumut.

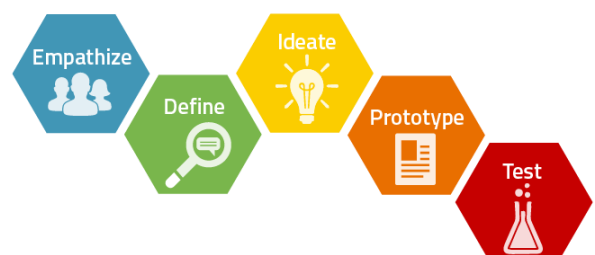
Tujuan dari pemberian kuesioner ini adalah untuk menggali kendala yang dialami pengguna serta memahami kebutuhan mereka terhadap sistem yang ada[11]. Hasil tanggapan dari responden kemudian dianalisis untuk merumuskan permasalahan utama dan merinci kebutuhan pengguna yang akan menjadi dasar dalam proses perancangan UI/UX.

3.4. Kajian Literatur

Penelitian ini menerapkan studi literatur dengan menelaah berbagai sumber yang relevan terkait perancangan ulang desain UI/UX menu website informasi publik menggunakan metode *Design Thinking*. Pemilihan pendekatan *Design Thinking* didasarkan pada hasil kajian teori yang mendalam mengenai efektivitas metode ini dalam memahami kebutuhan pengguna secara menyeluruh[12]. Integrasi metode *Design Thinking* diharapkan dapat mengidentifikasi masalah utama serta kebutuhan pengguna, sehingga mampu memberikan solusi yang tepat dalam proses perancangan ulang website informasi publik BSIP Sumatera Utara.

3.5. Design Thinking

Penelitian ini menerapkan *Design Thinking* sebagai pendekatan dalam proses perancangan ulang website menu informasi publik BSIP Sumatera Utara. Alasan pemilihan metode ini adalah karena *Design Thinking* menekankan pada penyelesaian masalah dengan pendekatan yang berpusat Terhadap kebutuhan dan pengalaman pemakai[13]. Pendekatan ini sangat membantu peneliti dalam merumuskan solusi berdasarkan permasalahan yang diungkapkan secara langsung oleh pengguna. Proses dalam metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahap utama yang saling terkait, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Tahapan Design Thinking

1. *Empathize*(Empati)

Tahap *empathize* adalah langkah pertama dalam proses Design Thinking yang menitikberatkan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, motivasi, dan tantangan pengguna[14]. Dalam tahap ini, peneliti atau perancang melakukan observasi, wawancara, dan interaksi langsung dengan pengguna untuk memperoleh wawasan kontekstual yang autentik. Tujuannya adalah membangun sudut pandang yang *human-centered*, sehingga solusi yang dikembangkan nantinya benar-benar relevan dan berakar pada pengalaman nyata pengguna.

2. *Define*(Definisi)

Define berfokus pada penyusunan rumusan masalah yang jelas dan terfokus berdasarkan data dan temuan yang diperoleh dari tahap empati[15]. Proses ini melibatkan analisis dan sintesis informasi untuk mengidentifikasi permasalahan inti yang dihadapi pengguna.

3. *Ideate*(Ideasi)

Ideate merupakan proses eksploratif dalam menghasilkan berbagai kemungkinan solusi. Pada masalah yang telah dirumuskan sebelumnya [16]. Pada tahap ini, kreativitas dan pemikiran divergen sangat diutamakan, di mana tim didorong untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa membatasi diri pada kelayakan teknis di awal.

4. *Prototype*(Prototipe)

Pada tahap *prototype*, ide-ide yang dipilih direalisasikan dalam bentuk model awal atau representasi sederhana dari solusi yang diajukan[17]. Prototipe bisa berbentuk sketsa, model fisik, atau simulasi digital, atau bentuk fisik lainnya yang memungkinkan pengguna atau Tim guna melakukan pengujian konsep secara nyata.

5. *Test*(Uji Coba)

Tahap *test* merupakan fase evaluasi terhadap prototipe yang telah dikembangkan, dengan melibatkan pengguna secara langsung untuk mendapatkan tanggapan, mengidentifikasi kekurangan, dan memvalidasi efektivitas solusi [18].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menjalankan tahapan-tahapan dalam proses *Design Thinking* dengan

menerapkan metode tersebut untuk memperoleh temuan dan hasil yang selaras dengan prosedur kerja *Design Thinking*.

1. Proses *Empathize*

Tahap *empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan serta hambatan yang dirasakan oleh pengguna dalam mengakses informasi publik melalui website BSIP Sumatera Utara. Meskipun sistem informasi publik sebenarnya sudah tersedia dalam bentuk website resmi, Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pengguna menyatakan kesulitan dalam mengakses informasi publik melalui website BSIP Sumut. Hal ini diperkuat dengan hasil kuesioner dari 31 responden, di mana 74,2% mengalami kesulitan menemukan informasi pada menu informasi publik. Selain itu, 38,7% responden menilai tampilan menu sulit dipahami. Responden juga mengharapkan adanya tampilan awal yang langsung menampilkan informasi penting seperti berita dan pengumuman. Informasi yang tersedia terbagi dalam banyak menu, sehingga pengguna harus membuka satu per satu halaman untuk menemukan informasi yang dibutuhkan, yang pada akhirnya membuat mereka merasa bingung dan tidak efisien.

Seorang narasumber menyampaikan:

“Kalau mau cari pengumuman harus klik banyak menu dulu, jadi lama. Kami berharap saat buka halaman awal, langsung kelihatan berita atau informasi pentingnya.”

Sebagian besar masyarakat menyampaikan harapannya agar informasi penting seperti pengumuman, berita terbaru, atau layanan utama dapat langsung terlihat begitu membuka halaman awal, tanpa harus menelusuri banyak menu. Temuan ini menjadi dasar penting dalam mendesain ulang tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna agar lebih sederhana, terarah, dan inklusif bagi semua kalangan.

2. Proses *Define*

Tahap *define* merupakan langkah yang bertujuan untuk merumuskan kebutuhan pengguna menjadi dasar utama dalam perancangan ulang tampilan dan alur interaksi pada menu website informasi publik BSIP Sumut. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara sebelumnya, Diketahui bahwa pemakai mengharapkan akses informasi yang cepat, mudah dipahami, dan tidak membingungkan. Data kuesioner mendukung

hasil ini, dengan 80,6% responden menyatakan perlunya penambahan fitur untuk mempermudah akses.

Seorang pegawai menambahkan:

“Sebenarnya informasi di website sudah lengkap, hanya saja kami agak kesulitan kalau harus buka menu satu-satu. Harapannya ada navigasi yang jelas biar tidak tersesat.”

Tabel 1 menyajikan daftar kebutuhan pemakai yang berhasil diidentifikasi selama proses tersebut.

Table 1 Daftar Kebutuhan Pengguna

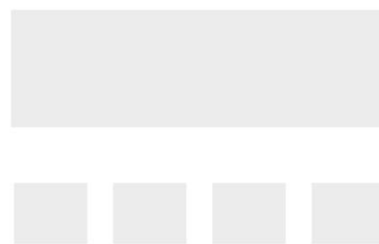
No	Daftar Kebutuhan Pengguna
1	Akses cepat ke informasi utama tanpa harus membuka banyak menu
2	Tampilan antarmuka Yang mudah dipahami dan sederhana bagi berbagai kalangan
3	Informasi terbaru seperti berita dan pengumuman ditampilkan langsung di halaman awal
4	Navigasi yang jelas dan terstruktur agar pengguna tahu harus klik ke mana
5	Website responsif dan mudah diakses melalui perangkat seluler maupun desktop

3. Proses *Ideate*

Dalam penelitian ini, solusi-solusi yang telah dirumuskan sebelumnya diwujudkan dalam bentuk sketsa desain awal menggunakan *wireframe* sebagai kerangka desain rendah (*low fidelity*). Langkah ini dilakukan untuk mempermudah proses perencanaan tata letak (*layout*) halaman website informasi publik BSIP Sumut sebelum masuk ke tahap pengembangan desain akhir. *Wireframe* digunakan untuk menggambarkan struktur dasar dari antarmuka pengguna, termasuk penempatan menu, informasi utama, dan elemen navigasi lainnya.



Gambar 3 Wireframe Halaman Prosedur



Gambar 4 Wireframe Halaman Maklumat



Gambar 5 Wireframe Halaman Peraturan



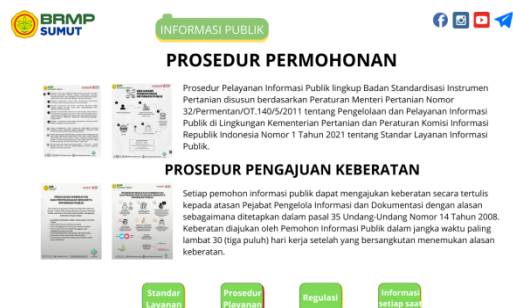
Gambar 6 Wireframe Halaman SOP

4. Proses *Prototype*

Tahap *Prototype* adalah proses penerapan ide-ide yang telah dirancang pada fase sebelumnya ke dalam bentuk desain visual yang lebih rinci dan mendekati tampilan akhir

website. Pada tahap ini, rancangan *wireframe* yang sebelumnya hanya berupa kerangka kasar kemudian dikembangkan menjadi *high fidelity prototype* yang menampilkan desain visual, warna, ikon, dan elemen interaktif secara lebih realistis. Prototipe ini dibuat untuk menggambarkan pengalaman pengguna secara lebih konkret, sehingga pengguna dapat melihat alur penggunaan website informasi publik BSIP Sumut secara menyeluruh. Gambar di bawah ini merupakan hasil rancangan *high fidelity prototype* yang dikembangkan.

4.1 Prototype Halaman Prosedur



Gambar 7 Prototype Halaman Prosedur

4.2 Prototype Halaman Maklumat



Gambar 8. Prototype Halaman Maklumat

4.3 Prototype Halaman Peraturan



Gambar 9. Prototype Halaman Peraturan

4.4 Prototype Halaman SOP



Gambar 10. Prototype Halaman SOP

Desain *high fidelity* diatas yang dihasilkan terdiri dari empat halaman utama yang dirancang secara terintegrasi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi publik secara cepat dan tepat sasaran. Pada setiap halaman, informasi inti ditampilkan secara ringkas namun jelas, dan dilengkapi dengan elemen interaktif seperti tombol atau tautan yang dapat langsung diklik untuk berpindah ke halaman lain yang relevan.

Mekanisme navigasi ini dirancang agar pengguna tidak perlu membuka menu satu per satu, melainkan dapat langsung diarahkan ke konten atau layanan yang ingin diakses, seperti berita terbaru, pengumuman resmi, atau dokumen publik. Ketika pengguna melakukan perpindahan halaman, sistem secara otomatis menampilkan informasi utama dari halaman tujuan, sehingga tidak membingungkan dan langsung memberikan apa yang dicari oleh pengguna. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan Pengalaman pemakai yang efektif, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat, terutama mereka yang kurang terbiasa dengan penggunaan sistem digital yang kompleks.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa menu informasi publik pada website BSIP Sumatera Utara masih memiliki kelemahan dari sisi navigasi dan keterbacaan, di mana sebagian besar responden menyatakan mengalami kesulitan dalam menemukan informasi serta menilai tampilan menu belum mudah dipahami. Selain itu, mayoritas responden juga mengharapkan

adanya penambahan fitur yang dapat mempermudah akses. Berdasarkan temuan tersebut, perancangan ulang dilakukan menggunakan metode Design Thinking yang menghasilkan prototype dalam bentuk wireframe dan high-fidelity design dengan penekanan pada penyederhanaan navigasi, peningkatan keterbacaan informasi, serta penambahan elemen interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi langkah awal dalam mendukung transparansi dan aksesibilitas informasi publik, sekaligus memperkuat citra profesional BSIP Sumut di era digital, meskipun penelitian masih terbatas pada tahap perancangan dan belum sampai pada implementasi penuh di sistem yang berjalan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing serta teman-teman yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama proses penyusunan penelitian ini. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada pengelola Jurnal JITET atas kesempatan yang diberikan untuk mempublikasikan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Maharani, F. Helmiah, and ..., "Penyuluhan manfaat menggunakan internet dan website pada masa pandemi Covid-19," *Abdiformatika: Jurnal* ..., no. Query date: 2025-05-05 04:24:30, 2021, [Online]. Available: <http://www.abdiformatika.org/index.php/home/article/view/130>
- [2] N. Wiwesa, "User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan," *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, no. Query date: 2025-05-05 04:37:31, 2021, [Online]. Available: <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2/>
- [3] D. Mubiarto, R. Isnanto, and ..., "Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi" BCA Mobile" Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Jurnal Teknik* ..., no. Query date: 2025-05-05 04:37:31, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jtk/article/view/37686>
- [4] A. Hanum, T. Miranti, D. Fatmawati, and ..., "Analisis User Experience Aplikasi Mobile Peduli Lindungi Menggunakan Heart Metrics," *Jurnal Syntax* ..., no. Query date: 2025-05-05 04:40:36, 2022, [Online]. Available: <https://jurnalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/view/390>
- [5] S. Khasanah and T. Sutabri, "Faktor-Faktor Tampilan Ui/Ux Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia," *Sainteks: Jurnal Sain Dan* ..., no. Query date: 2025-05-05 04:43:45, 2023, [Online]. Available: <https://journals.penerbitjurnal.com/index.php/teknik/article/view/5>
- [6] J. Ginanjar and I. Sukoco, "Penerapan design thinking pada sayurbox," *JURISMA: Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, no. Query date: 2025-05-05 04:48:50, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jurisma/article/view/5078>
- [7] S. Fadli and A. Pardiyanasyah, "Sistem Informasi Sekolah Dalam Penerapan Smart School Untuk Meningkatkan Pelayanan Sekolah," ... *Manajemen Informatika dan* ..., no. Query date: 2025-06-01 02:41:39, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.stmiklombok.ac.id/index.php/misi/article/view/294>
- [8] A. Rachman and J. Sutopo, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui/Ux: Tinjauan Literatur," *Semantik: Teknik Informasi*, no. Query date: 2025-05-05 04:48:50, 2023, [Online]. Available: <https://eprints.uty.ac.id/15015/1/10.%20Penerapan%20Metode%20Design%20Thinking%20dalam%20Pengembangan%20UIUX%20Tinjauan%20Literatur.pdf>
- [9] M. Putra and S. Huda, "Literatur Review dengan Pendekatan Pengembangan Design Thinking untuk Sistem Informasi Studi Kasus SPP dan Beasiswa," *AUTOMATA*, no. Query date: 2025-06-01 02:14:44, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19531>
- [10] S. Santoso, E. Kusnanto, and M. Saputra, "Perbandingan metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif serta aplikasinya dalam penelitian akuntansi interpretatif," *OPTIMAL Jurnal Ekonomi dan* ..., no. Query date: 2025-06-01 02:22:42, 2022, [Online]. Available: <https://researchhub.id/index.php/optimal/article/view/4457>

- [11] F. Siagian and R. Whendasmoro, "Perancangan Sistem Informasi Bank Sampah Asyik 19 Desa Bojonggede," ... *dan Sistem Informasi*, no. Query date: 2025-06-01 02:41:39, 2024, [Online]. Available: <http://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/misi/article/view/836>
- [12] M. Narizki, R. Widyanto, and ..., "Perancangan UI/UX sistem penerimaan mahasiswa baru berbasis perangkat mobile dengan metode Design Thinking," *Journal of Information* ..., no. Query date: 2025-05-25 14:04:32, 2023, [Online]. Available: http://dosen.unimma.ac.id/public/document/publikasi/document_5_1nxko0qlzp.pdf
- [13] R. Tan, O. Karnalim, M. Wijanto, and ..., "Pengenalan Design-Thinking Menggunakan Canva Pada Siswa Sekolah Menengah Tingkat Atas," *Abdimas* ..., no. Query date: 2025-06-01 02:32:45, 2022, [Online]. Available: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/9707>
- [14] M. Nazar, E. Wahyuni, and A. Agussalim, "Desain UI/UX aplikasi various wash services marketplace Ez Clean menggunakan metode design thinking," *Jurnal Ilmiah Sistem* ..., no. Query date: 2025-06-01 02:37:44, 2024, [Online]. Available: <https://journal.sinov.id/index.php/juisik/article/view/755>
- [15] M. Foster, "Design thinking: A creative approach to problem solving," *Management Teaching Review*, no. Query date: 2025-06-01 03:02:55, 2021, doi: 10.1177/2379298119871468.
- [16] A. Proborini, R. Tayibnapis, and ..., "PELATIHAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GURU DAN SISWA SEKOLAH ...," *BESIRU: Jurnal* ..., no. Query date: 2025-06-01 03:04:19, 2025, [Online]. Available: <http://manggalajournal.org/index.php/BESIRU/article/view/920>
- [17] H. Madawara, P. Tanaem, and ..., "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Pendidikan* ..., no. Query date: 2025-06-01 03:05:37, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/560>
- [18] R. Putri, H. Andri, and R. Taufik, "Perancangan Ui Ux Aplikasi Website Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus Desa Losari Kidul)," *Jitet (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, no. Query date: 2025-10-03 11:45:35, 2024.