

PERANCANGAN PLATFORM DIGITAL CURHAT DAN PENDAMPING SOSIAL BERBASIS AI UNTUK GENERASI MUDA DI ERA DIGITAL

I Gede Adityarana Martha Saputra^{1*}, I Nyoman Tri Anindia Putra²

^{1,2} Universitas Pendidikan Ganesha; Jl Udayana No. 11, Singaraja, Bali 81117; (0362) 25735

Keywords:

Curhat Digital;
Keseharian;
Kesehatan Mental;
Generasi Z.

Correspondent Email:

adityarana@student.undiksha.ac.id

Abstrak. Lonjakan angka stres, kesepian, dan tekanan sosial di kalangan Gen Z serta milenial mendorong kebutuhan akan layanan dukungan emosional yang mudah diakses dan aman. Penelitian ini bertujuan untuk merancang model bisnis dan strategi implementasi *HiMate*, sebuah platform digital berbasis Artificial Intelligence (AI) yang menyediakan layanan curhat online dan sewa teman/pacar harian. Pendekatan penelitian menggunakan metode deskriptif dengan analisis SWOT dan SMART untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, serta arah strategi bisnis. Hasil analisis menunjukkan bahwa *HiMate* memiliki keunggulan kompetitif berupa integrasi layanan online-offline, sistem privasi ketat, harga fleksibel, dan potensi skalabilitas tinggi. Dari proyeksi keuangan, *HiMate* diperkirakan mencapai *Break Even Point (BEP)* dalam tahun pertama operasional. Dengan dukungan teknologi AI dan strategi pemasaran digital, *HiMate* berpotensi menjadi solusi inovatif dalam industri *digital companionship* di Indonesia.



Copyright © [JITET](http://www.jitet.org) (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. The rise in stress, loneliness, and social pressure among Gen Z and millennials has created a growing need for accessible and secure emotional support services. This study aims to design a business model and implementation strategy for *HiMate*, a digital platform based on **Artificial Intelligence (AI)** that provides online counseling and daily companion or partner rental services. The research employs a **descriptive method** using **SWOT** and **SMART** analyses to identify the business's strengths, weaknesses, opportunities, and strategic directions. The results indicate that *HiMate* possesses competitive advantages such as the integration of online-offline services, strict privacy systems, flexible pricing, and high scalability potential. Based on financial projections, *HiMate* is expected to reach its **Break-Even Point (BEP)** within the first year of operation. Supported by AI technology and digital marketing strategies, *HiMate* has the potential to become an innovative solution in the **digital companionship industry** in Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berinteraksi dan membangun hubungan sosial di era modern [1]. Generasi muda, khususnya Gen Z dan milenial, merupakan kelompok yang paling aktif menggunakan media digital sebagai sarana komunikasi, hiburan, serta ekspresi diri [2]. Namun, di balik kemajuan tersebut, muncul permasalahan sosial baru seperti meningkatnya

tingkat stres, kesepian, dan tekanan sosial akibat berkurangnya interaksi tatap muka yang bermakna [3]. Fenomena ini menimbulkan kebutuhan akan ruang aman (*safe space*) bagi generasi muda untuk mengekspresikan emosi dan mendapatkan dukungan sosial tanpa rasa takut akan stigma [4]. Di Indonesia, layanan kesehatan mental digital memang mulai berkembang, namun sebagian besar masih berfokus pada konsultasi profesional berbayar [5]. Hal ini menjadi hambatan bagi pengguna

dengan keterbatasan finansial atau bagi mereka yang belum siap melakukan konseling formal. Sementara itu, muncul pula tren aplikasi sosial seperti Tinder dan MiChat yang menawarkan koneksi interpersonal, tetapi belum memberikan dukungan emosional yang mendalam atau fitur privasi yang memadai [6], [7]. Kondisi ini menunjukkan adanya celah inovasi untuk mengembangkan platform yang mampu menggabungkan fungsi sosial, emosional, dan teknologi secara seimbang [8]. Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, penelitian ini merancang **HiMate**, sebuah platform digital berbasis *Artificial Intelligence (AI)* yang menyediakan layanan curhat online dan sewa teman/pacar harian [9]. Aplikasi ini berfokus pada aspek kesejahteraan emosional dengan mengintegrasikan fitur percakapan empatik berbasis AI dan layanan pendamping sosial yang diawasi secara ketat [10]. **HiMate** dirancang untuk memberikan pengalaman interaksi yang aman, adaptif, serta relevan dengan karakteristik pengguna muda di era digital [11]. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dirumuskan model bisnis, strategi implementasi, dan arah pengembangan HiMate sebagai inovasi sosial berbasis teknologi yang berpotensi menjadi solusi baru dalam mendukung kesehatan mental dan kebutuhan koneksi emosional masyarakat modern [12].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Platform Digital dan Transformasi Sosial

Platform digital merupakan sistem berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan melakukan transaksi secara daring [13]. Transformasi digital telah mengubah cara masyarakat berkomunikasi dan menjalin hubungan sosial, khususnya di kalangan generasi muda [14]. Fenomena ini melahirkan berbagai bentuk layanan digital seperti media sosial, aplikasi kencan daring, dan platform curhat online [15]. Aplikasi seperti Tinder dan MiChat menunjukkan bagaimana teknologi dapat menghubungkan individu berdasarkan preferensi dan lokasi [6], [7]. Namun, kebutuhan terhadap layanan yang lebih aman,

personal, dan berorientasi pada kesejahteraan emosional mendorong pengembangan **HiMate AI**, yaitu platform curhat dan sewa teman berbasis kecerdasan buatan yang menekankan aspek privasi serta dukungan emosional pengguna [16].

2.2 Artificial Intelligence dalam Layanan Digital

Artificial Intelligence (AI) merupakan teknologi yang memungkinkan sistem komputer untuk melakukan proses berpikir dan pengambilan keputusan secara otomatis, menyerupai kecerdasan manusia [1]. Dalam konteks layanan digital, AI banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna melalui fitur *chatbot*, *sentiment analysis*, dan *recommendation system* [2]. Penerapan AI pada layanan berbasis emosi seperti konseling online dan *virtual companionship* mampu menghadirkan interaksi yang lebih personal dan adaptif terhadap kebutuhan psikologis pengguna [3], [4]. Dengan pemanfaatan *machine learning*, sistem dapat mengenali pola komunikasi dan memberikan tanggapan yang sesuai dengan konteks emosional pengguna [5], [9].

2.3 Layanan Digital Companionship

Layanan *digital companionship* atau teman virtual menjadi fenomena baru dalam industri teknologi sosial [10]. Konsep ini menawarkan interaksi berbasis kedekatan emosional melalui media digital, baik dalam bentuk *AI companion* maupun layanan sewa teman/pacar harian [11]. Beberapa aplikasi seperti Replika dan Tinder menunjukkan bahwa kebutuhan akan koneksi sosial digital semakin meningkat di era modern [6], [12]. Replika mengandalkan AI untuk membangun hubungan virtual yang empatik, sedangkan Tinder lebih berorientasi pada pencocokan pasangan berdasarkan preferensi pengguna. Berbeda dari keduanya, **HiMate** berupaya menggabungkan

interaksi berbasis AI dengan elemen sosial manusia melalui sistem sewa teman/pacar harian yang aman, privat, dan kontekstual bagi generasi muda Indonesia [8], [13].

2.4 Figma sebagai Alat Prototyping

Figma merupakan platform desain antarmuka pengguna (UI/UX) berbasis web yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi digital karena kemampuannya mendukung kolaborasi secara *real-time* serta pembuatan prototipe interaktif [14]. Keunggulan utama Figma terletak pada aksesibilitasnya melalui browser tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan, serta kemudahan dalam berbagi desain dan melakukan revisi secara langsung oleh tim pengembang [15]. Dalam penelitian ini, Figma digunakan sebagai alat utama untuk merancang tampilan antarmuka aplikasi **HiMate**, mulai dari halaman utama, fitur curhat berbasis AI, hingga layanan sewa teman/pacar harian [16]. Penggunaan Figma memungkinkan perancangan antarmuka yang responsif, modern, serta mudah dipahami oleh pengguna generasi muda [2]. Selain itu, fitur *interactive prototype* pada Figma juga dimanfaatkan untuk melakukan pengujian alur interaksi pengguna sebelum proses pengembangan sistem dilakukan secara penuh [3], [5].

2.5 Studi Terdahulu

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi layanan sosial digital seperti Tinder telah berhasil menciptakan ruang interaksi virtual yang mempertemukan pengguna dengan pasangan potensial berdasarkan preferensi dan lokasi geografis [6], [7]. Tinder menggunakan sistem *swipe-based matching* yang sederhana namun efektif dalam meningkatkan keterlibatan pengguna [8]. Meskipun demikian, fokus utama aplikasi ini lebih pada hubungan romantis jangka pendek dan kurang menekankan aspek dukungan

emosional atau kesejahteraan psikologis pengguna [10]. Berbeda dengan Tinder, **HiMate** dirancang tidak hanya sebagai media pencarian pasangan, tetapi juga sebagai ruang curhat dan dukungan emosional yang dapat dilakukan secara daring maupun luring [9], [12]. **HiMate** menggabungkan teknologi AI untuk menyesuaikan respons percakapan dengan suasana hati pengguna serta menghadirkan fitur sewa teman/pacar harian yang diawasi melalui sistem privasi ketat [13]. Pendekatan ini menempatkan HiMate sebagai inovasi baru dalam industri *digital companionship* yang menyeimbangkan aspek sosial, emosional, dan keamanan pengguna [14], [16].

3. METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **deskriptif kualitatif** yang berfokus pada proses **perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX)** dari platform digital berbasis kecerdasan buatan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang **platform digital curhat dan sewa pacar berbasis AI** yang ditujukan bagi **generasi muda di era digital**, dengan penekanan pada keamanan privasi, kenyamanan emosional, dan pengalaman interaksi yang realistis namun etis. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggabungkan prinsip **User-Centered Design (UCD)** dan **Design Thinking**. Pendekatan UCD memastikan bahwa sistem dirancang sesuai kebutuhan dan karakteristik pengguna target, sedangkan Design Thinking mendukung proses eksplorasi ide dan solusi kreatif melalui lima tahap utama, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype*, dan *Test*. Perancangan antarmuka dilakukan menggunakan **platform Figma** untuk menghasilkan desain prototipe interaktif yang menggambarkan alur interaksi pengguna dengan sistem, seperti fitur curhat dengan AI,

pemilihan pasangan virtual, sistem langganan, serta notifikasi berbasis preferensi pengguna.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. **Observasi**, dilakukan terhadap perilaku dan kebutuhan pengguna potensial terhadap layanan curhat digital dan interaksi sosial berbasis aplikasi. Observasi ini mencakup analisis terhadap tren aplikasi serupa seperti MiChat, WNM, dan platform AI Chat yang populer di kalangan remaja.
2. **Wawancara informal**, dilakukan kepada beberapa pengguna muda untuk memahami persepsi, ekspektasi, dan perasaan mereka terhadap aplikasi curhat dan interaksi digital berbasis AI.
3. **Studi literatur**, dengan meninjau referensi dari jurnal, artikel, serta penelitian terdahulu yang membahas tentang desain UI/UX, psikologi pengguna digital, dan teknologi AI percakapan.

3.3 Sumber atau Partisipan Data

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

1. **Data primer**, diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan generasi muda berusia 18–25 tahun yang aktif menggunakan aplikasi sosial dan layanan percakapan daring.
2. **Data sekunder**, diperoleh dari literatur ilmiah, buku, dan artikel yang membahas topik terkait, seperti kecerdasan buatan, desain antarmuka pengguna, perilaku digital generasi muda, serta etika penggunaan teknologi AI dalam interaksi sosial.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara **kualitatif deskriptif** untuk memahami kebutuhan pengguna, menyusun alur interaksi, serta merancang prototipe sistem yang sesuai dengan karakteristik generasi muda di era digital. Proses analisis dimulai dengan mengidentifikasi **masalah utama dan kebutuhan pengguna** berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Data yang diperoleh digunakan untuk menentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional aplikasi, seperti keamanan data pengguna, kemudahan navigasi, dan personalisasi layanan. Tahap awal dilakukan dengan membuat **wireframe** yang menggambarkan alur utama aplikasi, kemudian dikembangkan menjadi **high-fidelity prototype** menggunakan **Figma**. Prototipe ini difokuskan pada beberapa fitur utama, yaitu:

1. **Login/Sign Up** – proses autentikasi pengguna baru dan lama.
2. **Home Page** – halaman utama berisi pilihan layanan: *Curhat AI*, *Sewa Teman/Pacar*, dan *Komunitas*.
3. **Chat Page** – ruang interaksi untuk curhat dengan AI atau berkomunikasi dengan teman sewa secara aman.
4. **Booking Page** – halaman pemesanan jadwal dan rincian harga layanan sewa teman/pacar.
5. **Profile Page** – menampilkan identitas pengguna, status langganan premium, serta riwayat aktivitas.
6. **Gamification** – sistem poin, badge, dan progres yang memberikan motivasi serta meningkatkan keterlibatan pengguna.
7. **Subscription Page** – halaman untuk memilih paket langganan (*subscription plan*) dan metode pembayaran, yang menjadi dasar sistem monetisasi HiMate.

Evaluasi awal terhadap desain dilakukan secara internal dengan memperhatikan prinsip **usability**, seperti kejelasan navigasi, konsistensi tampilan, dan kenyamanan interaksi. Selain itu, dilakukan pengumpulan **umpan balik dari pengguna potensial** untuk melakukan revisi desain secara iteratif agar antarmuka aplikasi semakin intuitif dan sesuai kebutuhan emosional pengguna muda.

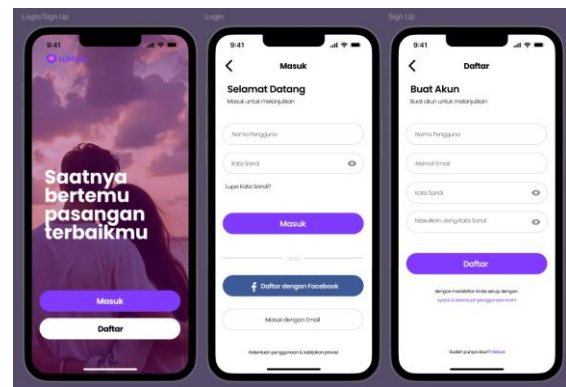
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka aplikasi **HiMate** dilakukan menggunakan platform **Figma** sebagai alat *prototyping* utama. Desain ini mengacu pada prinsip *User-Centered Design (UCD)* dengan fokus pada kemudahan penggunaan, kenyamanan visual, serta interaksi yang intuitif. Aplikasi HiMate dirancang untuk menyediakan layanan **Curhat AI** dan **Sewa Teman/Pacar** dalam satu platform digital berbasis kecerdasan buatan. Secara umum, tampilan antarmuka mengusung konsep **modern, minimalis, dan empatik**, menyesuaikan karakter generasi muda di era digital. Struktur navigasi disusun secara hierarkis dengan enam halaman utama, yaitu **Login/Daftar, Home, Chat, Booking, Profile, dan Subscription**. Selain itu, diterapkan juga unsur **gamifikasi** untuk meningkatkan interaksi pengguna melalui sistem poin dan badge. Desain keseluruhan menonjolkan keseimbangan antara estetika dan fungsionalitas. Warna yang digunakan memberikan kesan tenang dan nyaman, sementara tata letak sederhana membantu pengguna memahami alur interaksi dengan cepat. Dengan pendekatan ini, HiMate diharapkan mampu menghadirkan pengalaman digital yang menyenangkan dan relevan bagi pengguna muda yang membutuhkan ruang aman untuk berinteraksi dan berbagi cerita.

4.2 Halaman Login dan Daftar

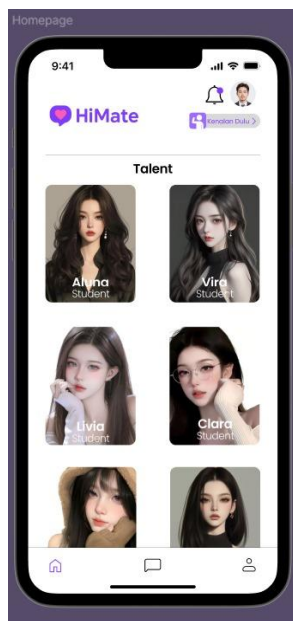
Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk masuk atau membuat akun baru sebelum mengakses layanan. Tersedia dua opsi utama, yaitu *Masuk* dan *Daftar*. Antarmuka di desain sederhana dengan warna ungu khas HiMate serta tombol yang mudah dikenali. Pengguna juga dapat masuk melalui akun media sosial seperti Facebook untuk mempercepat proses autentikasi.



Gambar 1. Tampilan Halaman Login dan Daftar

4.3 Halaman Home

Halaman Home menjadi pusat navigasi utama yang menampilkan tiga layanan utama, yaitu *Curhat AI*, *Sewa Teman/Pacar*, dan *Komunitas*. Tampilan dibuat minimalis dengan ikon-ikon yang mudah dikenali untuk memudahkan pengguna memilih layanan sesuai kebutuhan.



Gambar 2. Tampilan Halaman Home

4.4 Halaman Chat

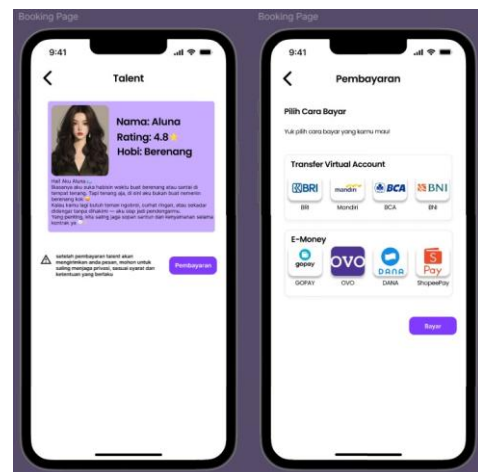
Pada halaman ini, pengguna dapat melakukan percakapan dengan *HiMate AI* atau teman sewaan. Tampilan antarmuka menyerupai aplikasi pesan pada umumnya sehingga pengguna merasa familiar dan nyaman saat curhat. Sistem AI merespons dengan empati dan gaya percakapan alami.



Gambar 3. Tampilan Halaman Chat

4.5 Halaman Booking dan Pembayaran

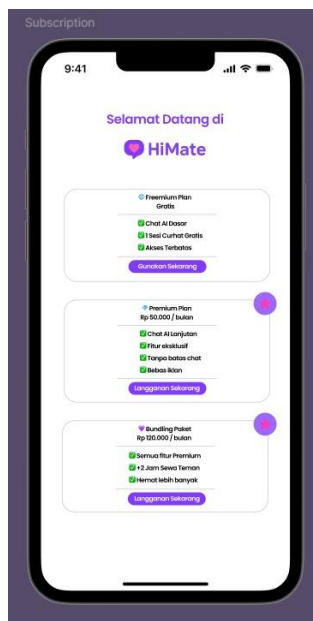
Halaman Booking digunakan untuk memilih talent yang ingin diajak berbincang atau menemani pengguna. Setelah memilih talent, pengguna diarahkan ke halaman pembayaran yang menyediakan berbagai metode seperti transfer bank dan *e-money* (GoPay, OVO, DANA, ShopeePay).



Gambar 4. Tampilan Halaman Booking dan Pembayaran

4.6 Halaman Subscription

Halaman ini menampilkan sistem langganan (*subscription*) dengan tiga paket berbeda, yaitu *Freemium Plan*, *Premium Plan*, dan *Bundling Paket*. Setiap paket memiliki fitur dan harga berbeda agar pengguna dapat memilih sesuai kebutuhan.



Gambar 5. Tampilan Halaman Subscription

4.7 Halaman Gamification

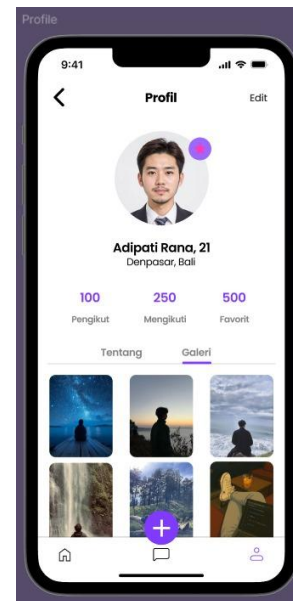
Fitur gamifikasi memberikan pengalaman interaktif melalui sistem poin, level, dan badge. Pengguna dapat naik level berdasarkan aktivitas curhat atau interaksi yang dilakukan. Sistem ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 6. Tampilan Halaman Gamification

4.8 Halaman Profil

Halaman Profil berisi informasi pribadi pengguna seperti nama, usia, lokasi, serta statistik interaksi (pengikut, mengikuti, dan favorit). Pengguna juga dapat menampilkan galeri foto dan status langganan aktif.



Gambar 7. Tampilan Halaman Profil

4.9 Pengujian Usability

Pengujian usability dilakukan untuk menilai sejauh mana kemudahan penggunaan (ease of use), tampilan antarmuka, dan kenyamanan interaksi pengguna terhadap aplikasi **HiMate**. Tujuan utama pengujian ini adalah memastikan bahwa setiap fitur dapat diakses dengan mudah, responsif, serta menampilkan desain visual yang menarik namun tetap fungsional. Aplikasi HiMate dirancang dengan **antarmuka bernuansa lembut** menggunakan kombinasi warna pastel dan ikon yang intuitif. Desain minimalis ini diharapkan dapat memberikan kesan modern sekaligus menenangkan bagi pengguna, terutama kalangan muda yang menjadi target utama. Pengujian dilakukan terhadap **lima partisipan** yang merupakan mahasiswa aktif berusia 18–23 tahun, mewakili segmen

pengguna potensial. Setiap partisipan diberikan serangkaian tugas yang mencakup seluruh fitur utama, yaitu proses login, navigasi layanan di beranda, percakapan dengan AI dan teman sewa, pemesanan jadwal, pengaturan profil, eksplorasi sistem gamifikasi, serta pemilihan paket langganan (subscription). Pengamatan dilakukan dengan mencatat waktu penyelesaian, tingkat keberhasilan, serta umpan balik mengenai tampilan dan kenyamanan penggunaan.

Fitur yang Diuji	Rata-rata Waktu (detik)	Keberhasilan (%)	Catatan Utama
Login/Sign Up	17	100	Tampilan sederhana, tombol responsif, pengguna langsung memahami alur.
Home Page	19	100	Tata letak rapi dan ikon berwarna lembut memudahkan identifikasi layanan.
Chat Page	31	90	Desain percakapan menarik, namun beberapa pengguna belum menyadari tombol kirim cepat.
Booking Page	36	90	Desain percakapan menarik, namun beberapa pengguna belum menyadari tombol kirim cepat.
Profile Page	27	95	Informasi profil mudah diubah, tampilan foto dan badge terlihat profesional.
Gamification	42	80	Desain poin dan badge menarik namun butuh animasi ringan agar lebih interaktif.
Subscription Page	40	85	Tata letak jelas, hanya perlu penjelasan tambahan pada opsi metode pembayaran.

Gambar 8. Pengujian Usability

Secara umum, hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi HiMate memiliki **tingkat keberhasilan rata-rata sebesar 91,4%**, yang menandakan seluruh fitur berfungsi dengan baik dan mudah dipahami oleh pengguna. Rata-rata waktu penyelesaian setiap tugas sebesar **30,3 detik**, menunjukkan bahwa navigasi dan antarmuka aplikasi cukup efisien. Partisipan memberikan kesan positif terhadap desain visual dan kenyamanan interaksi, terutama pada tampilan beranda dan halaman profil yang dinilai “estetis dan bersih”. Beberapa saran perbaikan mencakup peningkatan kejelasan ikon gamifikasi serta panduan visual tambahan pada halaman langganan. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa **HiMate telah memenuhi aspek usability yang baik secara visual dan fungsional**, serta siap dikembangkan lebih lanjut untuk mencapai pengalaman pengguna (User Experience) yang optimal pada tahap implementasi berikutnya.

5. KESIMPULAN

- Penelitian ini menghasilkan rancangan awal aplikasi **HiMate**, sebuah platform digital berbasis *Artificial Intelligence (AI)* yang menggabungkan fitur curhat online empatik dan layanan sewa teman/pacar harian sebagai bentuk dukungan sosial bagi generasi muda.
- Hasil perancangan menunjukkan bahwa integrasi teknologi AI mampu meningkatkan keterlibatan dan kenyamanan pengguna melalui sistem percakapan yang adaptif serta desain antarmuka yang responsif.
- Model bisnis berbasis *subscription* dan *pay-per-session* memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam mengakses layanan sesuai kebutuhan, sekaligus menjadi sumber monetisasi yang berkelanjutan bagi pengembang aplikasi.
- Hasil pengujian awal terhadap prototipe menunjukkan tingkat keberhasilan rata-rata di atas 85%, dengan umpan balik positif terkait tampilan sederhana, navigasi jelas, serta fitur gamifikasi yang menarik.
- Kelemahan yang ditemukan antara lain perlunya penyempurnaan tata letak ikon pada *home page* dan peningkatan kecepatan respon *chat AI* untuk pengalaman pengguna yang lebih optimal.
- Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak partisipan dan melakukan uji kelayakan sistem secara komprehensif agar hasil implementasi HiMate dapat mendukung kesejahteraan emosional generasi muda secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak I Nyoman Tri Anindia Putra, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, saran, dan arahnya yang sangat berarti selama proses penelitian ini. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan selama proses penelitian ini, khususnya kepada para responden yang bersedia meluangkan waktu berharga mereka untuk melakukan test pengujian usability perancangan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. H. M. Surath, I. N. T. A. Putra, and S. Suratmin, "Perancangan Design User Interface (UI) Aplikasi Wishlist Berbasis Metode Design Thinking dengan System Usability Scale," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025.
- [2] G. N. A. Darma Putra and I. N. T. A. Putra, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Tata Surya Berbasis Augmented Reality Marker Based," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025.
- [3] I. N. T. A. Putra, "Perancangan dan Pengembangan Sistem Absensi Realtime Melalui Metode Pengenalan Wajah," *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 3, no. 2, Jan. 2015.
- [4] G. C. Wijaya, I. N. T. A. Putra, and M. N. Naryantika, "Perancangan Aplikasi Mobile Lost and Found di Lingkungan Kampus Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 13, no. 3, Jul. 2025.
- [5] G. V. D. Udayana and I. N. T. A. Putra, "Perancangan User Interface Aplikasi LIFTZ untuk Mendukung Manajemen Keanggotaan Gym Berbasis Mobile," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 13, no. 3, Jul. 2025.
- [6] K. S. Kartini, I. M. M. Yusa, I. N. W. Adnyana, and I. N. T. A. Putra, "Impact of Augmented Reality on High School Students' Motivation and Understanding of Acid-Base Titration Concepts," *Edehweiss Applied Science and Technology*, vol. 8, no. 6, pp. 7559–7569, 2024.
- [7] K. Dodi, I. N. T. A. Putra, and I. K. D. Saputra, "Usability Testing Game PUBG Mobile dengan Metode System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 113–120, Jul. 2023.
- [8] S. M. Simanjuntak and I. N. T. A. Putra, "Analisis Usability pada Game Mobile Growtopia Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025.
- [9] N. A. Azizah, I. N. T. A. Putra, A. Bendesa, S. Abdullah, and G. Y. Prakoso, "Analisis Kebutuhan UI/UX Aplikasi Mobile Travel Planner Wonderland dengan Design Thinking dan Single Ease Question (SEQ)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025.
- [10] N. P. D. Anggreni, I. N. A. Putra, and I. K. R. Janardana, "Evaluasi dan Perancangan Ulang Antarmuka Pengguna pada Fitur Live Shopee Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025.
- [11] I. B. P. H. Pangestu and I. N. T. A. Putra, "Perancangan Aplikasi Edukasi Tarian Adat Tradisional Bali Berbasis Android," *JURISTEKNI*, vol. 7, no. 1, pp. 617–627, Jan. 2025.
- [12] K. D. A. P. Sutarja and I. N. T. A. Putra, "Aplikasi Mobile sebagai Media Pendukung dalam Mengelola Kecemasan Sosial," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025.
- [13] B. Abednego and I. N. T. A. Putra, "Analisis Tingkat Usability Aplikasi LinkedIn dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025.
- [14] P. W. S. Giridharma and I. N. T. A. Putra, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi WONDR by BNI Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jurnal*

Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET), vol. 13, no. 2, Apr. 2025.

- [15] T. Sitanggang and I. N. T. A. Putra, “Analisis Tingkat Kepuasan Visual sebagai Dampak dari UI/UX dalam Aplikasi ‘Manajer Pengeluaran’,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025.
- [16] I. P. R. Pradipatyudha and I. N. T. A. Putra, “Perancangan User Interface (UI) Mobile Learning Informatika dengan Metode Design Thinking,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025.