

# PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN PAKET WISATA DI DESA WONOKITRI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Akhmad Aldi<sup>1\*</sup>, Atik Hidayati Mufidah<sup>2</sup>, Cahya Bagus Sanjaya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Departement Teknik Informatika, Universitas Yudharta Pasuruan, Jl. Yudharta No. 07 ( Pesantren Ngalah ) Sengonagung Purwosari Pasuruan, Jawa Timur 67162 , Telepon /Fax : 0343-611186

Received: 25 Agustus 2024  
Accepted: 5 Oktober 2024  
Published: 12 Oktober 2024

## Keywords:

Desa wisata, User Interface, User Experience, Design Thinking, Maze Desain.

## Correspondent Email:

[aldiakhmad15@gmail.com](mailto:aldiakhmad15@gmail.com)

**Abstrak.** Kemajuan Teknologi memberikan dampak positif pada berbagai sektor industri, termasuk pariwisata, hal ini mendorong berkembangnya desa wisata seperti Desa Wonokitri di Kabupaten Pasuruan. Desa wonokitri ini merupakan pintu masuk terakhir menuju kawasan Taman Nasional Bromo melalui Pasuruan. Namun dari data menunjukkan jumlah kunjungan ke Taman Nasional Bromo melalui Kabupaten Pasuruan lebih rendah jika dibandingkan dengan kabupaten lain seperti Probolinggo, hal ini disebabkan karena kurangnya platform informasi yang memadai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dilakukan perancangan desain UI/UX untuk aplikasi pemesanan paket wisata desa wonokitri dengan menggunakan metode Design Thinking yang meliputi lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode ini dipilih karena berfokus pada identifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna serta menciptakan solusi yang inovatif. Pada tahap pengujian, prototipe ini diuji oleh calon pengguna untuk mengumpulkan umpan balik. Pengujiannya dilakukan dengan menggunakan Maze.design menghasilkan skor 88 dari 23 Responden yang menunjukkan rata rata perancangan antarmuka aplikasi ini telah berjalan dengan baik.

**Abstract.** Technological advances have had a positive impact on various industrial sectors, including tourism, this has encouraged the development of tourist villages such as Wonokitri Village in Pasuruan Regency. Wonokitri village is the last entrance to the Bromo Tengger Semeru National Park area via Pasuruan. However, data shows that the number of visits to Bromo Tengger Semeru National Park through Pasuruan Regency is lower compared to other districts such as Probolinggo, this is due to a lack of adequate information platforms. To overcome this problem, a UI/UX design was carried out for the Wonokitri village tour package booking application using the Design Thinking method which includes five stages, namely *empathize*, *define*, *idea*, *prototype* and *test*. This method was chosen because it focuses on eliminating user problems and needs and creating innovative solutions. In the testing phase, the prototype is tested by potential users to gather feedback. This test was carried out using Maze.design resulting in a score of 88 from 23 participants which shows that on average the interface design of this application has worked well.

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang positif terhadap berbagai sektor industri, termasuk Industri pariwisata. Industri pariwisata kini menjadi tren global yang mempunyai potensi besar untuk dikembangkan dalam upaya meningkatkan perolehan devisa suatu negara [1].

Hal ini terjadi ketika seorang wisatawan berkunjung ke suatu daerah tujuan wisata, kunjungan tersebut mempunyai dampak langsung terhadap masyarakat setempat. Jadi ini bisa berfungsi sebagai sarana pemerataan ekonomi Masyarakat [2].

Peluang pasar yang sangat menjanjikan muncul dalam pengembangan pariwisata, dengan desa wisata sebagai salah satu bentuk wisata unggulan yang populer untuk dikembangkan. Hal ini mendorong para pengembang pariwisata untuk giat membangun desa wisata, termasuk Desa Wonokitri yang memiliki potensi wisata yang unik, seperti sosial budaya, adat istiadat, kebiasaan, latar belakang sejarah dan agama. Selain itu, ditetapkan Taman Nasional Bromo sebagai Destinasi Super Prioritas (DSP) oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif semakin memperkuat potensi besar Desa Wonokitri di sektor pariwisata[3].

Namun berdasarkan data tabel 1 kunjungan wisatawan ke Taman Nasional Bromo adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Data Pengunjung Bromo Menurut Pintu Masuk

Kunjungan Wisata		2021	2022
Probo linggo	Lokal	138.700	456.769
	Internasional	547	2.501
Pasu ruan	Lokal	93.421	129.061
	Internasional	289	962

Sumber : Data TNBTS 2021-2022 (TNBTS. Nd )

Dari data pada tabel Menunjukkan jumlah kunjungan melalui Kabupaten Pasuruan cenderung lebih rendah dibandingkan kabupaten lain seperti Probolinggo.

Dengan perbandingan yang cukup jauh tersebut diperlukan sebuah aplikasi *mobile*, yang akan menjadi Sistem informasi dan pemesanan Paket wisata desa Wonokitri Pasuruan,

Namun Merancang sebuah aplikasi tidaklah mudah. Aplikasi yang efektif dan

efisien harus dirancang bersama pemahaman mendalam tentang kebutuhan *user*. Oleh karena itu, *UI/UX* berperan penting dalam memastikan aplikasi digital dapat memberikan sebuah pengalaman menarik bagi User [4].

Penelitian ini menerapkan metode *design thinking* yang melibatkan beberapa tahapan yaitu *emphaty* , *define*, *ideate* , *prototype* , dan pengujian. Setiap tahapan dilakukan dengan memberikan perhatian mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan berusaha menghasilkan solusi yang inovatif dan efektif [5].

Melalui penelitian ini Nantinya diharapkan Akan Tercipta sebuah aplikasi pemesanan paket wisata bernama “*Wonokitri Tourism*” yang dapat memberikan kontribusi signifikan dalam membantu POKDARWIS meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam pengembangan desa wisata Wonokitri.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam menyusun penelitian ini, penulis terinspirasi dan merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan latar belakang masalah yang diangkat. Tinjauan literatur ini bertujuan untuk mengeksplorasi literatur yang membahas berbagai aspek desain aplikasi digital, termasuk teori dasar antarmuka pengguna *UI/UX* dan metodologi pemikiran desain yang relevan. Berikut adalah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini:

Jurnal Berjudul “Perancangan Ulang *UI-UX* Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking [6]” ini mengulas redesain. dengan Skor kegunaan website menurut *System Usability Scale (SUS)* sebelumnya adalah 65, namun setelah dilakukan perbaikan, skor tersebut naik menjadi 81,5 yang menunjukkan peningkatan kepuasan pengguna yang signifikan.

Pada Penelitian berjudul “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan *UI/UX* Aplikasi Mobile SIPROPMAWA[7]” ini mengembangkan *UI/UX* aplikasi mobile Sipropmawa menggunakan metode *design thinking*. Tujuannya untuk meningkatkan pengalaman pengguna yang kurang optimal pada versi web. Pengujian menunjukkan peningkatan kepuasan pengguna dengan skor kemudahan penggunaan 86 dan klasifikasi B.

Penelitian ini berjudul “Perancangan *UI/UX* Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria Pada

Toko Celsius Kota Manado Menggunakan *Design Thinking*[8].” Fokusnya adalah mempermudah pembelian dan mengakses informasi produk dengan metode *Design Thinking*. Pengujian ini dilakukan terhadap 10 responden dengan menggunakan *SEQ* dan *SUS*.

Berikut teori yang menjadikan landasan dalam melakukan penelitian ini. bertujuan untuk memberikan landasan teori yang akan memandu pengembangan dan pelaksanaan penelitian ini.

## 2.1. User Interface

*User Interface* merupakan hubungan komunikasi antara user dan sistem pada aplikasi maupun website yang menyesuaikan kebutuhan user, sehingga menghasilkan program dengan fitur-fitur seperti warna, tipografi, dan tombol yang memenuhi kebutuhan pengguna tersebut [9].

## 2.2. User Experience

*User Experience* berfokus pada pengalaman pengguna yang dirancang untuk membuat interaksi antara pengguna dan sistem menjadi menyenangkan, serta dapat memecahkan masalah bagi pengguna[9].

## 2.3. Metode Design Thinking

*Design Thinking* adalah metode mencari solusi permasalahan melalui proses kolaboratif dengan pengguna, sehingga menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Metode ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan pengguna dengan memahami bentuk, hubungan, perilaku, interaksi dan emosi manusia, sehingga menghasilkan solusi yang optimal[10].

## 2.4. Tahapan Design Thinking

*Design Thinking* memiliki lima tahap di dalamnya, yaitu *empati*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* :



Gambar 1 Tahap Metode desain thinking

Tahap *Emphatize* Merupakan Langkah awal dalam proses design thinking yang

bertujuan untuk memahami masalah dan kebutuhan user. Empati memainkan peran penting pada tahap ini karena memungkinkan pengumpulan wawasan yang tepat tentang kebutuhan pengguna, sekaligus membantu menghindari asumsi yang salah [11].

Tahap kedua Dalam Proses *Design Thinking* adalah Fase *define* di mana permasalahan yang telah diidentifikasi dari proses *emphatize* sebelumnya didefinisikan dengan lebih jelas, serta kesimpulan dari masalah-masalah tersebut mulai untuk dirumuskan [12].

Tahap ketiga dalam *design thinking*, yaitu fase *Ideate*, Dimana ide-ide atau rancangan mulai dihasilkan sebagai solusi untuk masalah yang ada melalui proses *brainstorming*, dengan tujuan menghasilkan ide yang paling optimal dan efisien [13].

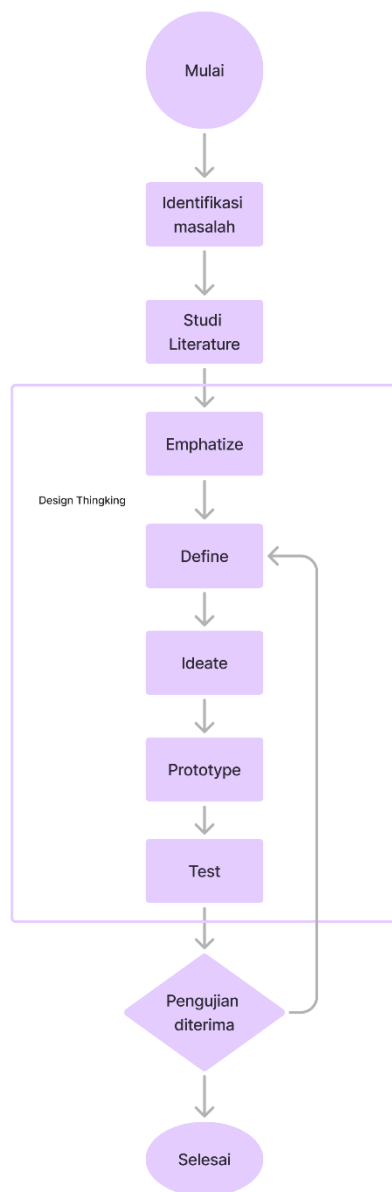
Tahap *prototype* adalah fase dimana desain yang dihasilkan sudah lengkap, mencakup warna, tipografi, gambar, ikon, tombol, dan elemen lainnya. Selain itu, prototype ini juga sudah dapat menerima respons layaknya aplikasi sungguhan, memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi dan merasakan pengalaman penggunaan aplikasi secara langsung[14]

Tahap akhir dalam Metode Design Thinking adalah proses Testing, di mana prototype yang sudah dibuat sebelumnya diuji dengan user. Hasil dari pengujian ini digunakan untuk memperbaiki prototipe dan menemukan solusi yang paling sesuai untuk masalah yang dihadapi[15].

## 2.5. Maze

*Maze Desain* adalah alat untuk pengujian kegunaan online dan dapat dihubungkan ke berbagai prototipe desain interaksi seperti *Figma*. Dan Beberapa aspek yang dinilai dalam *Maze desain* [16].

## 3. METODE PENELITIAN



Gambar 2 Flow Penelitian

Flow Penelitian dimulai Dengan identifikasi sebuah masalah kemudian masalah tersebut dijadikan sebagai sumber referensi yang mendukung penelitian. Setelah menggunakan design thinking sebagai metode perancangan desain untuk mendapatkan *Goals* dari *user*.

### 3.1. *Emphatize*

Tahapan empathize pada penelitian ini adalah mengumpulkan data dengan cara

menyebarkan *google form* kepada 12 partisipan kemudian mengevaluasi permasalahan menggunakan peta empati berdasarkan :

1. Apa Yang dikatakan?
2. Apa yang dipikirkan?
3. Apa Yang dilakukan?
4. dan Apa yang dirasakan?

berfungsi untuk memahami kebutuhan serta masalah yang dialami oleh user.

### 3.2. *Define*

Pada tahap Define kami, menggunakan User Persona, user persona sendiri yaitu keadaan dari pengguna sebenarnya yang didasarkan pada data aktual. User Persona mencakup informasi seperti usia, pekerjaan, kekecewaan, dan faktor lain yang memengaruhi keputusan *user* [9].

### 3.3. *Ideate*

Pada Tahapan Ideate dalam penelitian ini Meliputi *HMW*, *Task Flow*, *Information Architecture* dan *wireframe*.

*How Might We* berguna untuk pengembangan ide inovatif untuk menemukan Solusi yang dapat memahami user,

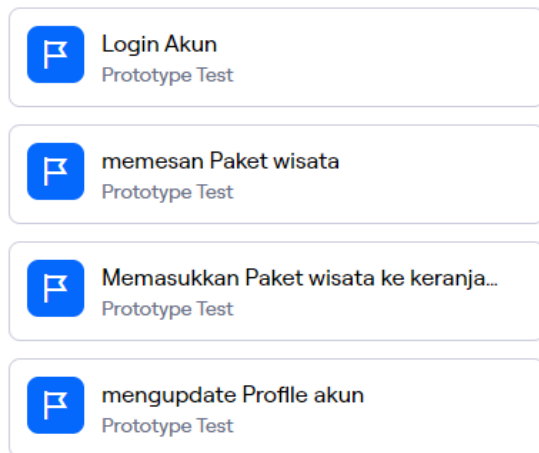
*Task Flow* adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan Langkah Langkah yang harus diikuti pengguna, Kemudian Struktur atau organisasi informasi dalam aplikasi atau sistem, yang menunjukkan bagaimana konten diatur dan saling terhubung. Dan *wireframe* adalah representasi visual yang sederhana dan kasar dari tata letak halaman atau aplikasi [9].

### 3.4. *Prototype*

Pada Tahapan ini melibatkan pembuatan *design system* Serta High Fidelity *mockup*. Design system membantu *developer* menjaga konsistensi desain, sementara mockup adalah representasi tampilan dari solusi yang di kembangkan untuk mengatasi masalah pengguna.[9].

### 3.5. *Test*

Tahapan akhir dalam Metode Design Thinking adalah tahap *test* Dimana kami melakukan Pengujian pada 23 partisipan menggunakan maze desain dengan 4 mission diantaranya :



Gambar 3 Mission Terkait pengujian menggunakan maze desain

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Emphatize

Tahapan *emphatize* dilakukan dengan pengumpulan permasalahan dari 12 *responden*. Dalam tahap ini, kami menyajikan profil pengguna sebagai representasi yang mewakili kelompok tersebut.



Gambar 4 Empathy Map Agung DS



Gambar 5 Empathy Map Albert P

### 4.2. Define

Tahapan *Define* kami lakukan dengan menggunakan *user persona*, yang dikembangkan berdasarkan tahap *Empathy Map*. *User persona* menggambarkan keinginan

pengguna dengan menjelaskan *goals* dan *Frustrations* yang dihadapi user dari sudut pandang mereka.



Gambar 6 User Persona Agung DS



Gambar 7 User Persona Albert P

### 4.3. Ideate

Tahapan *ideate* dilakukan dengan merumuskan ide-ide untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pengguna, yang disusun berdasarkan hasil dari tahap *Define*.

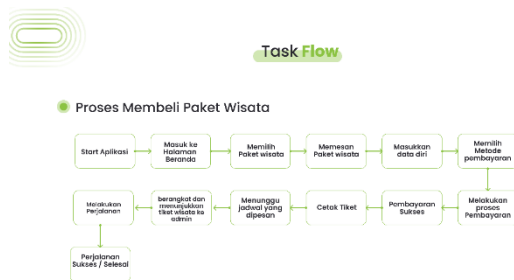
Tabel 2 How Might We

HMW	Solution
Bagaimana kita bisa menyediakan pengalaman wisata yang lebih dipersonalisasi untuk berbagai segmen pengguna?	Personalisasi Konten dan Penawaran: Gunakan data demografis dan preferensi pengguna untuk menawarkan paket wisata yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan spesifik mereka. Misalnya, paket khusus untuk keluarga, petualang solo, atau wisata budaya untuk pengguna tertentu.

	Pemasaran Berbasis Lokasi: Manfaatkan iklan berbasis lokasi (geo-targeting) untuk menarik pengguna di luar Pasuruan dengan menampilkan paket wisata yang menonjolkan keunikan dan keindahan daerah tersebut.
Bagaimana kita bisa menyederhanakan proses pemesanan agar lebih mudah dan cepat bagi pengguna?	<p>Proses Pemesanan Satu Klik: Implementasikan fitur pemesanan cepat yang memungkinkan pengguna memesan paket wisata dengan satu atau dua klik, setelah informasi dasar mereka disimpan dalam aplikasi.</p> <p>Proses Pemesanan Satu Aplikasi : Implementasikan fitur pemesanan cepat yang memungkinkan pengguna mendapat informasi paket wisata disimpan dalam aplikasi.</p>
Desain Antarmuka Intuitif: Buat antarmuka aplikasi yang bersih dan mudah digunakan dengan navigasi yang jelas. Gunakan gambar yang menarik dan deskripsi yang jelas untuk setiap paket wisata.	<p>Desain Antarmuka Intuitif: Buat antarmuka aplikasi yang bersih dan mudah digunakan dengan navigasi yang jelas. Gunakan gambar yang menarik dan deskripsi yang jelas untuk setiap paket wisata.</p> <p>Gamifikasi: Tambahkan elemen gamifikasi seperti poin atau badge untuk pengguna yang</p>

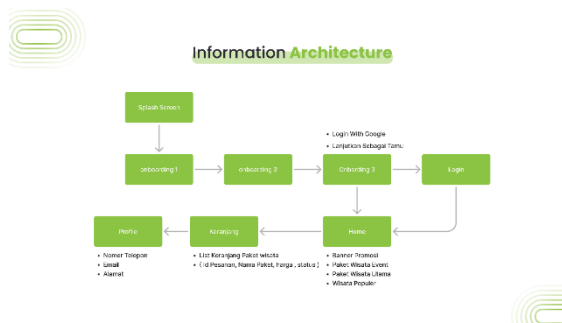
	sering menggunakan aplikasi atau memberikan ulasan, untuk meningkatkan keterlibatan mereka.
Bagaimana kita bisa membuat aplikasi ini lebih dikenal di luar Pasuruan?	Kampanye Media Sosial: Jalankan kampanye pemasaran di media sosial dengan menampilkan testimoni pengguna dan konten visual menarik tentang destinasi wisata di Pasuruan. Libatkan influencer lokal dan nasional untuk memperluas jangkauan.
Bagaimana kita bisa membentuk kerjasama dengan bisnis lokal untuk memperluas pemasaran?	Pemasaran Berbasis Lokasi: Kerjasama dengan Bisnis Lokal: Bentuk kemitraan dengan hotel, restoran, dan penyedia layanan wisata lokal untuk menawarkan paket bundling yang lebih menarik dan hemat biaya.
Bagaimana kita bisa membangun kesadaran merek melalui media sosial dan influencer?	Program Rujukan Pengguna: Buat program rujukan di mana pengguna bisa mendapatkan diskon atau hadiah jika mereka mengajak teman atau keluarga untuk menggunakan aplikasi.





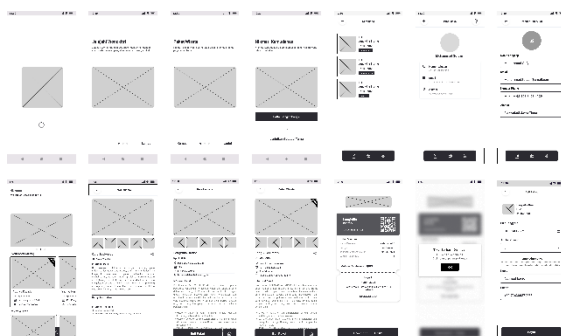
Gambar 8 Task Flow

Gambar 7 Merupakan *Task Flow* yang dirancang berdasarkan *HMW* untuk menjelaskan Langkah Langkah yang harus diikuti pengguna untuk menyelesaikan Proses Pembelian paket wisata dalam Aplikasi.



Gambar 9 Information Architecture

Kemudian Pada gambar 8 Menjelaskan Informasi arsitektur dalam aplikasi atau sistem, yang menunjukkan bagaimana konten diatur dan saling terhubung. Prosesnya mencakup splash screen, onboarding 1, Onboarding 2, Onboarding 3, Login, Home, Keranjang, dan Profile.

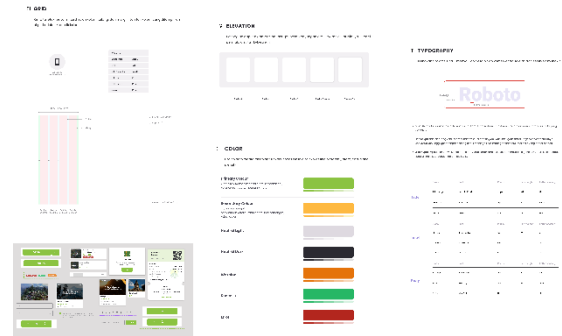


Gambar 10 Low Fidelity wireframes

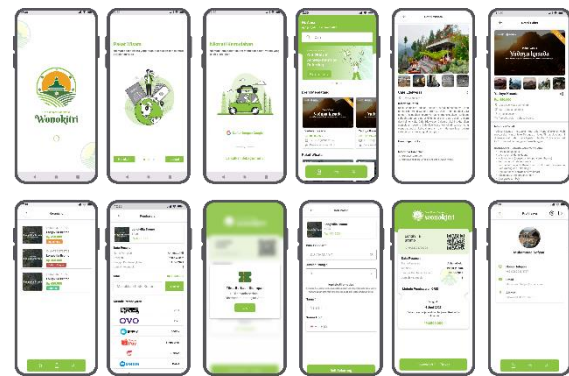
Gambar 9 adalah *wireframe* yang kami rancang berdasarkan *HMW*, *Task Flow* serta *Information architecture* digunakan untuk mempermudah desainer dalam mendesign Gambaran kasar dari sebuah aplikasi.

#### 4.4. Prototype

Tahapan prototype dilakukan dengan menerapkan ide atau fitur yang telah dipelajari berdasarkan hasil dari tahap Ideate sebelumnya.

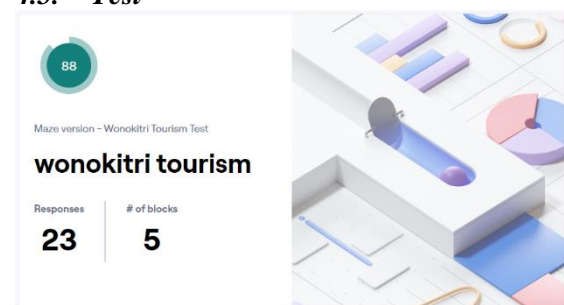


Gambar 11 Desain System



Gambar 12 Mockup

#### 4.5. Test



Gambar 13 Report Testing Maze

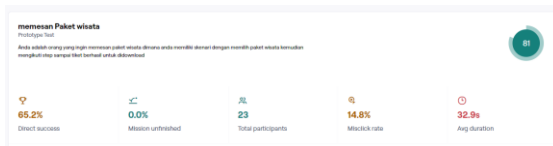
Tahap akhir adalah Testing, untuk mengumpulkan umpan balik. Pengujian ini dilakukan menggunakan Maze.design, dengan gambar 12 yang merupakan hasil report dengan skor sebesar 88 dari 23 peserta Tujuannya adalah untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan efisien, serta mengidentifikasi jika ada kesulitan yang dihadapi pengguna. di

mana penulis menyusun empat misi terkait aplikasi. menghasilkan hasil sebagai berikut :



Gambar 14 Misi Pertama

Pada misi pertama gambar 12 dengan tugas login Akun Menghasilkan nilai usability sebesar 91 dimana 95,7% diantaranya adalah direct success.



Gambar 15 Misi Kedua

Pada misi kedua gambar 13 dengan perintah memesan Paket wisata menghasilkan nilai usability testing 81 dengan direct success 65,2% disebabkan temuan user terlebih dahulu mengeksplor aplikasi wonokitri tourism.



Gambar 16 Misi Ke tiga

Pada misi ketiga dengan tugas Memasukkan paket wisata ke keranjang Menghasilkan nilai usability sebesar 81 dimana 100% diantaranya adalah direct success.



Gambar 17 Misi Ke 4

Pada mission keempat dengan tugas mengupdate profile akun Menghasilkan nilai usability sebesar 94 dimana 100% diantaranya adalah direct success.

## 5. KESIMPULAN

- Perancangan desain UI/UX aplikasi pemesanan paket wisata di Desa Wonokitri ini dikembangkan sebagai Untuk mengembangkan desa edelweiss wonokiri sebagai preferensi pengguna terhadap tampilan visual yang menarik Serta

pengalaman yang responsif terhadap desain antarmuka.

- Proses Perancangan Aplikasi Wonokitri tourism ini menggunakan metode *design thinking*, yaitu *emphaty,define,ideate,prototipe*, dan *testing*.
- Diperlukan Eksplorasi lebih lanjut diperlukan dengan menggunakan pendekatan desain UI/UX lainnya, seperti UCD dan LeanUX, untuk memperoleh perspektif berbeda.
- Pengembangan dalam bentuk aplikasi mobile Android Sangatlah diperlukan sebagai langkah implementasi dari desain yang telah dibuat.
- Hasil Penulisan menunjukkan bahwa desain antarmuka mampu menjawab kebutuhan dan keinginan *user*. Hal ini dibuktikan dengan pengujian Maze Design, yang menghasilkan skor sebesar 88 dari 23 peserta

## UCAPAN TERIMAKASIH

Akhir kata, kami sampaikan apresiasi dan ucapan terimakasih kepada seluruh tim PPK Ormawa 2023 Desa Edelweiss Wonokitri beserta pokdarwis dan perangkat desa wonokitri, yang telah bekerja keras dan berkolaborasi dengan baik dalam mewujudkan aplikasi ini.

Semoga aplikasi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pariwisata di Desa Wonokitri dan sekitarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- I. G. N. D. Paramartha, M. F. E. Adzariatulah, and G. H. Prathama, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Mobile Desa Wisata Lombok Tengah Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 9, no. 3, pp. 298–310, 2023.
- R. R. Rosa, Radian Salman, Sri Winarsi, Wilda Prihatiningtyas, and Giza'a Jati Pamoro, "Pengembangan Potensi Desa Wisata Di Masa Pandemi (Studi Di Desa Sukobendu, Lamongan)," *Jurnal Dedikasi Hukum*, vol. 1, no. 3, pp. 313–327, 2021, doi: 10.22219/jdh.v1i3.18408.
- A. R. Kinanggi, "Collaborative Governance Dalam Pengembangan Desa Wisata Edelweis Wonokitri Kabupaten Pasuruan," *Musytari*:



- Neraca Manajemen, Akuntansi ...*, vol. 3, no. 11, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.warunayama.org/index.php/musytarineraca/article/view/2124%0Ahttps://ejournal.warunayama.org/index.php/musytarineraca/article/download/2124/1984>
- [4] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, "Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, pp. 246–253, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
  - [5] A. M. Yusuf, R. Gunawan, A. Priatna, and R. A. Pardian, "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembayaran Penggunaan Air Dengan Metode Design Thinking Pada Website PDAM Karawang," *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD)*, vol. 6, no. 1, p. 8, 2023, doi: 10.53513/jsk.v6i1.7359.
  - [6] D. S. Bila and D. R. Indah, "Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 3, no. 6, pp. 746–753, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.870.
  - [7] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
  - [8] I. B. Karo Sekali, C. E. J. C. Montolalu, and S. A. Widiani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.
  - [9] Q. U. R. An, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN DESAIN UI / UX APLIKASI HAFALAN AL-," vol. 12, no. 3, 2024.
  - [10] M. Nurdarmayani, D. Irmayanti, and I. Jaelani, "Redesign Ui / Ux Aplikasi E-Puskesmas Kabupaten Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking Program Studi Teknik Informatika , Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana , Indonesia Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun ju," vol. 2, no. 5, pp. 75–89, 2024.
  - [11] N. Nur Rifa and Darso, "Perancangan Ulang Ui/Ux Design Facebook Lite App Menggunakan Metode Design Thinking," *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 1, pp. 11–17, 2024, doi: 10.55123/storage.v3i1.3111.
  - [12] G. William *et al.*, "Perancangan Desain UI / UX Aplikasi Manajemen Keuangan Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 5, no. 4, pp. 1196–1206, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i4.5680.
  - [13] R. A. Kurniawan, R. Firliana, and A. S. Wardani, "Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Desain UI Dan UX Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 2, pp. 355–364, 2024.
  - [14] A. Rayhaan Yusri, I. Faqihuddin Hanif, M. Daffa Al-farel, N. Zaandami, and M. Yasin, "Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan," *Bulletin of Information Technology (BIT)*, vol. 5, no. 2, pp. 102–113, 2024, doi: 10.47065/bit.v5i2.1340.
  - [15] A. C. Billan, D. Kurniawan, A. Rifai, E. Sevtiyuni, and A. Meiriza, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan Prototype UI/UX Pada Pelacak Kendaraan Operasional Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Penerapan Pada Instansi BUMN)," *Media Online*, vol. 4, no. 5, pp. 2596–2606, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i5.1843.
  - [16] Z. A. Pratama, A. P. Sari, and S. M. Satrio, "Maze Design Usability Testing Pada Prototipe Aplikasi Iot Urban Farming Hips," *Power Elektronik : Jurnal Orang Elektro*, vol. 12, no. 3, pp. 174–179, 2024, doi: 10.30591/polektro.v12i3.6039.