

PERANCANGAN UI/UX SISTEM MANAJEMEN KELAS DI UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG DENGAN METODE DESIGN THINKING

Deft Valian Exanova^{1*}, Apriade Voutama²

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361; Telp. (0267) 641177

Received: 2 Maret 2025
Accepted: 28 Maret 2025
Published: 14 April 2025

Keywords:

Design Thinking, Aplikasi, UI/UX, Teknologi, Sistem Manajemen Kelas

Correspondent Email:

deftvalian2411@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX sistem manajemen kelas di Universitas Singaperbangsa Karawang menggunakan metode *Design Thinking*. Permasalahan utama yang ditemukan mencakup kesulitan komunikasi antar pengguna, keterbatasan informasi terkait jadwal dan ruang kelas, serta antarmuka yang kurang intuitif. Metode penelitian diawali dengan tahap *Planning* untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Empathize*, data dikumpulkan melalui wawancara dan survei guna memahami kebutuhan dan kendala pengguna. Selanjutnya, dirumuskan permasalahan inti pada tahap *Define*, dan berbagai solusi diusulkan pada tahap *Ideate*. *Prototype* aplikasi dirancang menggunakan Figma, kemudian diuji menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk menilai kebergunaan sistem. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 75.5, yang mengindikasikan bahwa desain UI/UX yang diusulkan memiliki tingkat kebergunaan yang baik. Kesimpulannya, penerapan metode *Design Thinking* efektif dalam merancang UI/UX yang intuitif dan fungsional untuk sistem manajemen kelas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem serupa di institusi lain.

Abstract. This study aims to design the UI/UX of a classroom management system at Universitas Singaperbangsa Karawang using the Design Thinking methodology. The primary issues identified include communication difficulties among users, limited information regarding schedules and classrooms, and a less intuitive interface. The research commenced with the Planning stage to identify user needs, followed by the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. During the Empathize stage, data were collected through interviews and surveys to understand user requirements and challenges. Subsequently, the core problems were defined in the Define stage, and various solutions were proposed during the Ideate stage. The application prototype was designed using Figma and was tested using the System Usability Scale (SUS) to assess the usability of the system. The test results showed an average SUS score of 78, indicating that the proposed UI/UX design has a good level of usability. In conclusion, the application of the Design Thinking method proved effective in designing an intuitive and functional UI/UX for the classroom management system. The findings of this study are expected to serve as a reference for the development of similar systems in other institutions.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif di berbagai bidang, termasuk sektor pendidikan, khususnya dalam sistem manajemen kelas. Seperti halnya aplikasi sistem manajemen kelas yang mempermudah mahasiswa untuk melihat ketersediaan kelas dan melaporkan kerusakan fasilitas secara digital, sistem manajemen kelas berbasis UI/UX yang baik juga dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Dengan desain antarmuka yang intuitif, siswa dan pengajar dapat dengan mudah melihat ketersediaan kelas. Prinsip desain yang diterapkan dalam aplikasi sistem manajemen kelas, seperti kemudahan navigasi dan pengalaman pengguna yang optimal, juga dapat diadaptasi dalam pengembangan platform pendidikan untuk menciptakan sistem yang lebih inklusif dan produktif. [1]

Jadwal perkuliahan yang kurang tertata dengan baik di Universitas Singaperbangsa Karawang sering kali menimbulkan kebingungan bagi mahasiswa dalam mencari ruang kelas. Salah satu permasalahan yang terjadi adalah adanya mata kuliah yang sebenarnya dilaksanakan secara daring, tetapi masih tercatat dalam jadwal sebagai kelas tatap muka. Hal ini membuat mahasiswa mengira bahwa ruangan tersebut sedang digunakan, padahal sebenarnya kosong. Akibatnya, mahasiswa yang ingin menggunakan ruang kelas mengalami kesulitan dalam menemukan tempat belajar yang tersedia, sementara ruang yang kosong tidak dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, kurangnya sistem pelaporan fasilitas juga menyulitkan tata usaha kampus dalam memantau kondisi sarana dan prasarana di dalam kelas, seperti kursi yang rusak atau proyektor yang tidak berfungsi dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan sistem manajemen kelas yang tidak hanya dapat mengelola jadwal secara lebih akurat dan *real-time*, tetapi juga memungkinkan pelaporan fasilitas yang rusak agar dapat segera ditindaklanjuti. Pada penelitian ini, digunakan kerangka kerja UX yang disebut dengan *design thinking*. *Design Thinking* adalah pendekatan strategis yang berfokus pada kebutuhan manusia dalam menyelesaikan masalah dan menciptakan inovasi baru. [2] Dengan

menerapkan *Design Thinking*, yang terdiri dari tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*, pendekatan ini digunakan untuk mengembangkan inovasi baru dan menyelesaikan masalah dengan berorientasi pada kebutuhan pengguna. [3] Melalui pendekatan ini, sistem akan dirancang agar lebih intuitif dan mampu menampilkan informasi terkini mengenai penggunaan kelas serta kondisi fasilitasnya. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan ruang kelas serta mempercepat perbaikan fasilitas yang mengalami kerusakan di Universitas Singaperbangsa Karawang.

Untuk menciptakan sistem yang optimal, sebelum mengembangkan aplikasi berbasis mobile, penting untuk merancang terlebih dahulu tampilan antarmuka (*User Interface*) serta pengalaman pengguna (*User Experience*). *User Interface* merupakan elemen yang tidak dapat dipisahkan dari aplikasi, karena berperan sebagai penghubung antara aplikasi dan pengguna, sehingga memungkinkan interaksi yang lebih mudah dan intuitif [4].

Pengembangan UI/UX ini bertujuan untuk merancang desain sistem manajemen kelas dengan antarmuka yang menarik serta pengalaman pengguna yang intuitif. Selain itu, sistem ini juga dirancang untuk memudahkan mahasiswa dalam mengecek ketersediaan ruang kelas serta membantu pihak universitas dalam memantau dan mengelola fasilitas kelas secara lebih efisien.

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan perancangan UI/UX untuk Aplikasi sistem manajemen kelas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memberikan nilai tambah bagi universitas yang bersangkutan. [5]

2. TINJAUAN PUSTAKA

User Interface (UI) merupakan elemen yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mengoperasikan perangkat lunak. UI berfungsi sebagai antarmuka dalam teknologi informasi yang dibuat agar pengguna dapat lebih mudah dalam mengakses dan menggunakan teknologi tersebut. [6]

User Experience (UX) adalah sistem yang mengelola pengalaman serta kesan yang

dirasakan pengguna saat menggunakan perangkat lunak. UX mengevaluasi sejauh mana kenyamanan dan ketergantungan pengguna terhadap berbagai fungsi yang tersedia dalam perangkat lunak tersebut. Pengalaman pengguna merupakan hasil interaksi mereka dengan produk digital, mencakup tingkat kemudahan dalam mengoperasikan dan menggunakannya. [7]

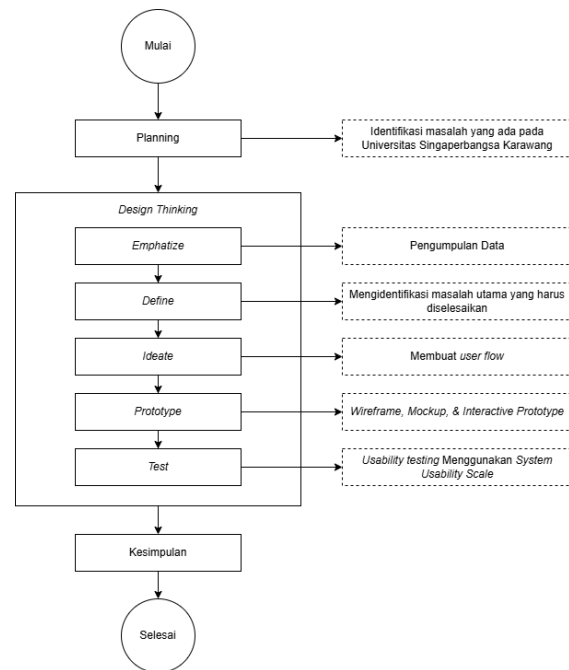
Metode *Design Thinking* adalah proses iteratif yang bertujuan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, serta mendefinisikan ulang permasalahan guna menemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak terlihat pada pemahaman awal. Selain itu, metode ini menawarkan pendekatan berbasis solusi dalam menyelesaikan masalah. *Design Thinking* merupakan metode yang sederhana dan mudah dipahami dalam berpikir serta bekerja. [8]

Figma adalah alat desain berbasis *cloud* yang dapat digunakan secara gratis, dengan penekanan pada kolaborasi tim. Serupa dengan Sketch atau Adobe XD, Figma menawarkan fitur vektor yang kuat, kemampuan *prototyping*, serta pembuatan kode untuk desain UI/UX. [9]

Usability testing adalah metode evaluasi yang melibatkan pengguna nyata untuk mengukur sejauh mana suatu produk atau sistem dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memberikan pengalaman yang memuaskan. [10]

System Usability Scale adalah instrumen evaluasi yang digunakan untuk mengukur usability suatu produk atau sistem berdasarkan persepsi pengguna. [11]

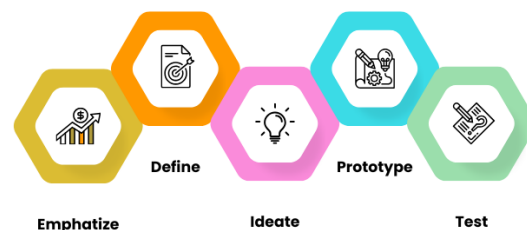
3. METODE PENELITIAN



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Penelitian ini diawali dengan tahap Planning, di mana dilakukan identifikasi masalah yang dihadapi oleh mahasiswa dalam manajemen kelas di Universitas Singaperbangsa Karawang.

Setelah tahap Planning, penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking, yang merupakan pendekatan holistik yang berorientasi pada pengguna untuk merancang dan mengembangkan ide atau strategi bisnis secara menyeluruh. Secara singkat, metode ini menyoroti cara berpikir seorang desainer dan penerapannya dalam dunia bisnis. [12] Metode ini terdiri dari beberapa tahap utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.



Gambar 3.2 Metode Design Thinking

3.1. Planning

Pada tahap ini, dilakukan analisis mendalam terhadap berbagai masalah yang dihadapi oleh mahasiswa di Universitas Singaperbangsa Karawang, dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang memiliki dampak paling signifikan terhadap proses perkuliahan.

3.2. *Emphatize*

Pada tahap ini, dilakukan penelitian secara menyeluruh untuk memahami pengalaman, kebutuhan, serta tantangan yang dihadapi oleh pengguna dalam sistem manajemen kelas. Data dikumpulkan melalui wawancara dan survei mengenai sistem manajemen kelas yang telah tersedia.

3.3. *Define*

Berdasarkan temuan pada tahap *Emphatize*, diidentifikasi permasalahan utama yang perlu diatasi. Hasil analisis ini menjadi landasan dalam merancang solusi yang sesuai dan efektif.

3.4. *Ideate*

Pada tahap ini, dilakukan sesi brainstorming guna merumuskan beragam solusi potensial yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam sistem manajemen kelas. Selain itu, pada tahap ini juga dibuat *user flow* untuk memvisualisasikan alur interaksi pengguna dengan sistem secara lebih jelas. Ide-ide yang dihasilkan kemudian dievaluasi dan dipilih berdasarkan tingkat efektivitas serta kelayakan implementasinya.

3.5. *Prototype*

Setelah solusi terbaik dipilih, dikembangkan *prototype* UI/UX untuk sistem manajemen kelas. *Prototype* ini dibuat menggunakan alat desain seperti Figma guna memvisualisasikan struktur tata letak, alur interaksi, serta fitur utama dalam sistem.

3.6. *Test*

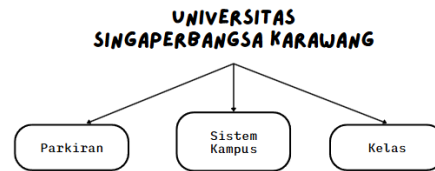
Prototype diuji oleh mahasiswa, untuk mengumpulkan masukan mengenai kenyamanan, efektivitas, dan efisiensi desain. Pengujian dilakukan menggunakan metode *usability testing*, dan hasil yang diperoleh dimanfaatkan untuk menyempurnakan desain sebelum tahap implementasi akhir.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 *Planning*

Pada tahap ini dilakukan observasi mengenai permasalahan yang ada di

Universitas Singaperbangsa Karawang, didapatkan hasil observasi sebagai berikut:



Gambar 4.1 Hasil Observasi Masalah di UNSIKA

Terdapat 3 masalah yang ada di Universitas Singaperbangsa Karawang, yaitu parkir yang penuh, tampilan yang kurang menarik pada sistem informasi kampus, dan kelas yang kurang terorganisir.

Dari ketiga masalah tersebut, masalah kelas yang kurang terorganisir dipilih karena dampaknya yang cukup signifikan terhadap proses perkuliahan. Oleh karena itu, dibuatlah sebuah sistem manajemen kelas untuk meningkatkan keteraturan dan efektivitas pengelolaan kelas, sehingga dapat mendukung kelancaran proses belajar mengajar.

4.2 *Emphatize*

Pada tahap ini, dilakukan riset untuk memahami kebutuhan, pengalaman, dan masalah yang dialami mahasiswa di Universitas Singaperbangsa Karawang. Data diperoleh melalui survei dan observasi langsung terhadap aktivitas pengelolaan kelas yang biasa terjadi di kampus, didapatkan hasil survei sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Temuan Kebutuhan Pengguna

Aspek yang Diteliti	Temuan	Kebutuhan Pengguna
Komunikasi Antar Pengguna	Mahasiswa kesulitan ketika ingin menghubungi koordinator kelas lain untuk menanyakan ketersediaan kelas.	Fitur pesan antar kordinator kelas.
Pengelolaan Jadwal	Jadwal kuliah seringkali membingungkan dan tidak terintegrasi dengan baik.	Integrasi Jadwal yang lebih jelas dan terorganisir.
Notifikasi dan pengingat	Pengguna ingin notifikasi yang relevan, seperti	Notifikasi yang spesifik dan

	pengingat perubahan jadwal.	terjadwal dengan baik
Aksesibilitas dan Kemudahan Penggunaan	Mahasiswa menginginkan antarmuka yang sederhana tanpa banyak langkah	Desain yang intuitif dan mudah digunakan

Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa membutuhkan sistem manajemen kelas yang lebih terstruktur, mudah digunakan, dan memiliki fitur komunikasi serta pengelolaan yang lebih baik.

4.3 Define

Pada tahap ini dilakukan analisis mendalam terhadap temuan *Emphatize* untuk merumuskan permasalahan utama yang harus di selesaikan. Berdasarkan hasil survei dan observasi, ditemukan beberapa permasalahan inti yang menjadi hambatan dalam pengelolaan kelas di Universitas Singaperbangsa Karawang.

Tabel 4.2 Rumusan Masalah Tahap Define

Aspek	Permasalahan Utama	Dampak
Komunikasi	Fitur chat antar koordinator kelas kurang efektif untuk menanyakan ketersediaan ruang kelas.	Mengakibatkan kebingungan dalam penggunaan ruang kelas dan potensi benturan jadwal.
Pengelolaan Jadwal	Jadwal yang tidak terintegrasi mengakibatkan kebingungan dan seringnya benturan jadwal.	Membuat mahasiswa kesulitan mengatur waktu dengan baik.
Notifikasi dan Pengingat	Notifikasi yang tidak relevan dan tidak terjadwal dengan baik.	Pengguna sering melewatkan informasi penting seperti notifikasi ketersediaan kelas.
Antarmuka dan Aksesibilitas	Desain antarmuka dianggap terlalu kompleks oleh	Menurunkan efektivitas penggunaan sistem dan membuat pengguna

	sebagian besar pengguna.	enggan berinteraksi lebih lama
--	--------------------------	--------------------------------

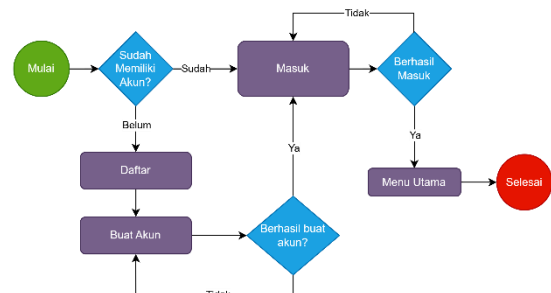
Berdasarkan tabel di atas, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan pokok dalam sistem manajemen kelas berkaitan dengan efektivitas fitur chat antar kordinator kelas dalam memastikan ketersediaan ruang, ketidakteraturan dalam pengelolaan jadwal kuliah, notifikasi tidak sesuai kebutuhan pengguna, antarmuka yang kurang intuitif dan kompleks.

4.4 Ideate

Pada tahap ini dilakukan brainstorming untuk menghasilkan berbagai solusi potensial yang dapat mengatasi permasalahan utama dalam sistem manajemen kelas. Setelah menghasilkan beberapa ide, dilakukan pembuatan *user flow* dan *wireframe* sebagai langkah awal untuk memvisualisasikan solusi yang akan diimplementasikan

4.4.1 User Flow

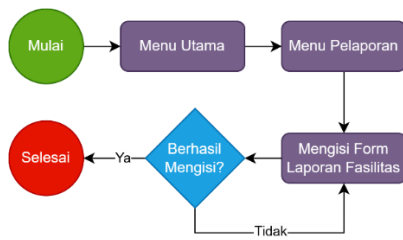
Pada tahap ini, terdapat beberapa task yang dapat dilalui pengguna untuk tujuan tertentu pada saat mengakses aplikasi. Berikut *user flow* pada sistem manajemen kelas



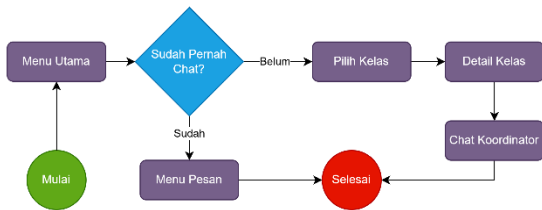
Gambar 4.2 User Flow Auth



Gambar 4.3 User Flow Booking Kelas



Gambar 4.4 User Flow Laporan Fasilitas

Gambar 4.5 User Flow Chat Koordinator Kelas
4.4.2 Wireframe

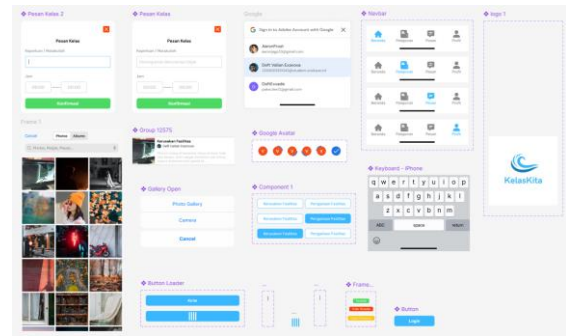
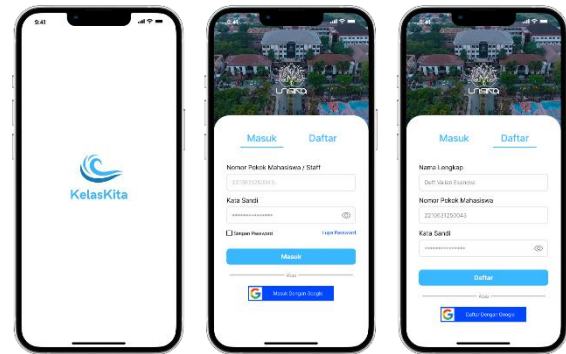
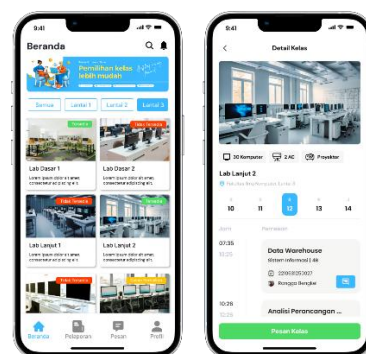
Setelah *user flow* dirancang, langkah selanjutnya adalah mengembangkan *wireframe* guna memfasilitasi perancangan antarmuka pengguna (UI) aplikasi secara lebih terstruktur dan efisien. Berikut ini disajikan struktur *wireframe* dari aplikasi sistem manajemen kelas:

Gambar 4.6 Wireframe Sistem Manajemen Kelas untuk mempermudah *user interface designer* dalam merancang tata letak

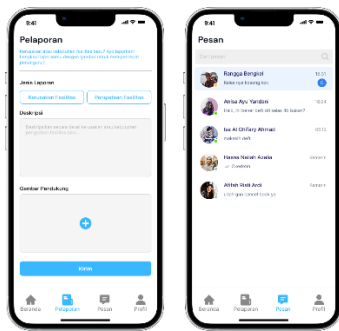
4.5 Prototype

Pada tahap ini, dikembangkan *prototype* UI/UX untuk sistem manajemen kelas berdasarkan konsep-konsep yang telah terpilih. *Prototype* tersebut dirancang dengan memanfaatkan perangkat seperti Figma guna memvisualisasikan secara mendalam aspek tata letak, alur interaksi, serta fitur-fitur esensial dari sistem. Pembuatan *prototype* ini bertujuan untuk menghadirkan gambaran konkret mengenai rancangan akhir sekaligus mengidentifikasi potensi permasalahan yang perlu disempurnakan sebelum memasuki tahap

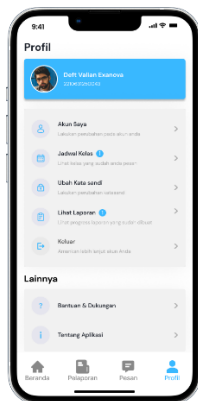
pengujian. Dihasilkan *prototype* sistem manajemen kelas sebagai berikut:

Gambar 4.7 Tampilan komponen-komponen pada sistem manajemen kelas yang dirancang untuk membuat *prototype* menjadi lebih atraktif dan interaktif.Gambar 4.10 Tampilan *flash screen*, login dan register yang digunakan untuk mengakses aplikasi sebagai pengguna

Gambar 4.11 Tampilan Beranda dan Detail kelas untuk melihat daftar kelas, ketersediaan kelas dan juga fasilitas pada kelas



Gambar 4.12 Tampilan halaman Pelaporan Fasilitas dan Pesan yang digunakan untuk melaporkan fasilitas rusak dan mengirim pesan kepada koordinator kelas



Gambar 4.13 Tampilan halaman Profil yang digunakan untuk mengatur preferensi pengguna

4.6 Test

Pada fase ini, dilaksanakan pengujian *prototype* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) guna mengevaluasi tingkat kebergunaan aplikasi dari sudut pandang pengguna. SUS terdiri atas 10 pernyataan yang dinilai menggunakan skala Likert 1 hingga 5, di mana 1 mengindikasikan sangat tidak setuju dan 5 menunjukkan sangat setuju.

Tabel 4.3 Daftar Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1.	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi
2.	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini
5.	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada aplikasi ini

7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat
8.	Saya merasa aplikasi ini membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini

Tabel 4.3 memuat sepuluh pernyataan dalam kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang disajikan kepada mahasiswa sebagai target pengguna. Kuesioner ini akan didistribusikan kepada mahasiswa untuk diisi setelah mereka menyelesaikan uji coba terhadap prototipe desain yang telah dikembangkan. Selanjutnya, hasil dari kuesioner SUS akan dianalisis menggunakan rumus perhitungan yang sesuai.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian SUS

Mahasiswa	Pernyataan										Skor SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	3	4	3	5	3	5	1	4	3	75
2	5	1	5	2	4	2	4	2	5	2	85
3	4	2	5	3	5	2	5	3	4	3	75
4	2	2	4	2	4	2	4	2	5	1	75
5	5	2	5	3	3	2	4	2	4	5	67,5
Skor Rata-Rata											75,5

Tabel 4.4 menyajikan hasil evaluasi kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang telah diberikan kepada lima orang Mahasiswa. Berdasarkan perhitungan yang tercantum dalam tabel tersebut, diperoleh skor rata-rata SUS sebesar 75,5, yang mencerminkan tingkat kebergunaan sistem yang cukup memadai dari perspektif pengguna.

5. KESIMPULAN

- Perancangan UI/UX sistem manajemen kelas yang menggunakan pendekatan *Design Thinking* berhasil mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan utama yang dialami oleh pengguna, yakni mahasiswa, sehingga memungkinkan pengembangan solusi yang tepat sasaran.
- Proses iteratif yang mencakup tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* telah menghasilkan desain yang intuitif, fungsional, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna, sebagaimana terbukti dari hasil pengujian.
- Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), diperoleh

- skor rata-rata sebesar 78, yang mengindikasikan bahwa desain UI/UX yang dihasilkan memiliki tingkat kebergunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna.
- d. Umpan balik pengguna yang diperoleh selama tahap pengujian menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan desain, memastikan bahwa sistem manajemen kelas tidak hanya mudah digunakan tetapi juga mampu meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan kelas di Universitas Singaperbangsa Karawang.
 - e. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX efektif dalam menghasilkan solusi yang berpusat pada pengguna serta mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Singaperbangsa Karawang atas kesempatan dan dukungan yang diberikan, serta kepada dosen yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, dan ilmu yang berharga sepanjang proses penelitian ini.

Penulis juga berterima kasih kepada responden yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam pengisian kuesioner serta memberikan umpan balik yang konstruktif demi kesempurnaan desain UI/UX sistem manajemen kelas ini. Tidak lupa, penghargaan yang tulus juga ditujukan kepada rekan-rekan seperjuangan dan keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan doa.

Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi pengembangan sistem manajemen kelas di masa yang akan datang serta menjadi referensi yang berharga bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, "Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi

- Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3, pp. 246–253, 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
- [2] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2022.
 - [3] I. Engineering *et al.*, "Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo," vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
 - [4] A. Z. Mubarak, C. Carudin, and A. Voutama, "Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 6368–6380, 2022, [Online]. Available: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7708>
 - [5] M. B. A. Kusuma, D. Sartika, and M. Ramadhan, "Penerapan Metode Design Thinking dan User Experience Questionnaire (UEQ) dalam Perancangan User Interface E-Learning," *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 89–97, 2024, doi: 10.47747/jurnalnik.v5i2.1747.
 - [6] E. N. Fajriansyah and A. Voutama, "Rancangan Ui/Ux Sistem Informasi Peminjaman Ruangan Fasilkom Unsika Menggunakan Metode Waterfall," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 3, pp. 2727–2734, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9551.
 - [7] A. V. Agustin, N. Sulistiyowati, and A. Voutama, "PERANCANGAN UI / UX BERBASIS MOBILE PADA PELAYANAN DI KANTOR DESA PULOKELAPA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," vol. 12, no. 3, 2024.
 - [8] M. Fajar Nadillah and A. Voutama, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Daur Ulang Sampah Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 3, pp. 2663–2671, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9544.
 - [9] D. Sitanala, P. Baladiah, M. Komarudin, T. Yulianti, and U. Lampung, "PERANCANGAN UI / UX APLIKASI MOBILE TIKET KONSER ' EuFo ' MENGGUNAKAN METODE DESIGN," vol. 12, no. 3, 2024.
 - [10] I. A. Putra *et al.*, "Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Website 6 Adventure Menggunakan Metode Usability Testing," *J.*

- Janitra Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 37–46, 2024, doi: 10.59395/janitra.v4i1.177.
- [11] K. Adiwinata, B. Nugraha, and T. Ridwan, “Penerapan Metode User Centered Design Dalam Perancangan Desain Ui/Ux Website Sman 5 Karawang,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4591.
- [12] E. W. Lestari *et al.*, “Penerapan Metode Design Thinking dalam merancang UI dan UX SEAMEO RECFON,” vol. 11, no. 2, pp. 187–199, 2024.