

PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN BAHASA BALI MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Ida Bagus Ananda Nosa Putraditya^{1*}, I Nyoman Tri Anindia Putra²

^{1,2} Sistem Informasi, Universitas Pendidikan Ganesha, Jl. Udayana No. 11, (0362) 22570

Received: 8 Maret 2025
Accepted: 27 Maret 2025
Published: 14 April 2025

Keywords:

Design Thinking;
Perancangan UI/UX;
Aplikasi Mobile;
Prototype.

Correspondent Email:

bagus.ananda@student.undiksha.ac.id

Abstrak. Bahasa Bali merupakan salah satu aset budaya Indonesia yang perlu dilestarikan. Namun, minat generasi muda terhadap bahasa Bali semakin menurun karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi mobile pembelajaran bahasa Bali menggunakan metode Design Thinking. Metode ini terdiri dari lima tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Pada tahap prototyping ini rancangan aplikasi mobile akan ditampilkan dalam bentuk high fidelity wireframe. Pengujian prototype dilakukan menggunakan Maze. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang dapat digunakan dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah prototype aplikasi mobile yang memudahkan pengguna dalam mempelajari bahasa Bali secara interaktif dan menyenangkan.

Abstract. Balinese is one of Indonesia's cultural assets that needs to be preserved. However, the interest of the younger generation in Balinese is declining due to the lack of attractive and accessible learning media. This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of a mobile application for learning Balinese using the Design Thinking method. This method consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. At the prototyping stage, the mobile application design is presented in the form of a high-fidelity wireframe. The prototype testing was conducted using Maze. The test results indicate that the designed application can be used effectively and meets user needs. The outcome of this research is a mobile application prototype that facilitates users in learning Balinese interactively and enjoyably.

1. PENDAHULUAN

Bali identik dengan pariwisata, wisata alam yang indah, budaya yang unik, dan orang-orang yang ramah [1]. Salah satu budaya Bali adalah bahasa Bali. Bahasa Bali merupakan salah satu aset budaya Indonesia yang perlu dilestarikan. Namun, minat generasi muda terhadap bahasa Bali di era seperti ini semakin menurun dan penggunaan bahasa Bali dalam pergaulan juga dianggap ketinggalan zaman. Pesatnya

perkembangan teknologi membuat bahasa Bali kini mulai mengalami pergeseran serta berkurangnya penggunaan bahasa Bali terutama di kalangan generasi muda [2]. Hal lain yang juga berpengaruh terhadap perubahan ini adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses dengan teknologi. Saat ini, pembelajaran bahasa Bali kebanyakan masih hanya diajarkan di bangku sekolah, sehingga pesan atau informasi yang disampaikan bisa

saja terlewat karena keterbatasan waktu di dalam kelas.

Seiring dengan perkembangan teknologi, permasalahan ini dapat diatasi dengan merancang aplikasi mobile pembelajaran bahasa Bali yang dilengkapi dengan antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang baik. Selama ini, perangkat mobile banyak dimanfaatkan sebagai alat komunikasi. Selain itu, perangkat mobile juga berpotensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi banyak orang. Dalam pembelajaran di abad ke-21, motivasi dan produktivitas seseorang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi [3]. Komponen yang sangat krusial dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang tepat [4]. Media pembelajaran berbasis mobile sangat layak untuk dikembangkan karena mampu meningkatkan pemahaman [5]. Media pembelajaran berbasis mobile juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan [6]. Dalam konteks ini adalah pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Bali berbasis mobile.

Dengan menggunakan perangkat lunak seperti Figma, aplikasi ini dapat dirancang untuk menyediakan informasi lengkap tentang materi pembelajaran bahasa Bali, pembaruan konten secara berkala, serta fitur interaktif seperti latihan dan kuis. Penggunaan UI/UX yang baik akan menentukan alur dan fungsionalitas aplikasi, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Dalam perancangan UI/UX, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan untuk memaksimalkan kepuasan pengguna, seperti perasaan pengguna saat menggunakan aplikasi, kemudahan dalam menggunakan aplikasi, dan seberapa efektif aplikasi membantu pengguna dalam mencapai tujuan mereka [7]. Tujuan dari pembuatan prototype aplikasi mobile ini adalah untuk membantu pengguna mempelajari bahasa Bali secara lebih efektif, menyediakan informasi yang mudah diakses, dan memudahkan proses pembelajaran melalui fitur-fitur yang user-friendly. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengguna dapat memperoleh informasi tentang materi pembelajaran dengan

cepat dan sesuai kebutuhan, serta meningkatkan minat mereka terhadap bahasa Bali.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bahasa Bali

Bahasa Bali sebagai bahasa ibu merupakan salah satu identitas dan warisan leluhur masyarakat Bali. Dalam bahasa Bali terdapat tingkatan bahasa atau yang disebut dengan anggrah-ungguhing basa. Bahasa Bali digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam lingkungan tetangga dan dalam ranah adat, seperti paum (rapat), Dharma Wacana, Dharma Tula, dan sebagainya [2].

2.2 Pembelajaran Mobile

Pembelajaran mobile adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui media aplikasi mobile yang memungkinkan pengguna tidak terikat fisik dengan lokasi geografis tertentu [8]. Aplikasi pembelajaran mobile dapat meningkatkan daya ingat pengguna, seperti dalam pembelajaran bahasa [9].

2.3 User Interface (UI)

User Interface (UI) merupakan bagian dalam aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna [10]. UI mencakup semua elemen visual yang pengguna lihat dan gunakan saat berinteraksi dengan sebuah aplikasi, seperti tombol, ikon, gambar, teks, dan tata letak, baik itu aplikasi mobile maupun desktop [11].

2.4 User Experience (UX)

User Experience (UX) merupakan proses mendesain suatu produk melalui pendekatan pengguna produk dengan rancangan UX yang baik demi menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna [12]. User Experience (UX) mengarah kepada pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk [13].

2.5 Metode Design Thinking

Design thinking merupakan proses desain berupa pendekatan yang digunakan sebagai penyelesaian masalah dengan menciptakan solusi yang berfokus pada user atau pengguna [14]. Dalam penyelesaian masalah, pengembang akan berusaha untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna guna menghasilkan solusi paling efektif untuk bisa memenuhi kebutuhan tersebut [12].

2.6 Tahapan Design Thinking

Design thinking memiliki 5 tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing [15].

Tahap *emphatize* merupakan langkah awal dimana dilakukan observasi atau wawancara untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan pengguna [16].

Tahap *define* merupakan langkah selanjutnya dimana masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya didefinisikan dengan lebih jelas, serta kesimpulan dari permasalahan tersebut mulai dibentuk [17].

Tahap *ideate* merupakan langkah dimana pengembang menawarkan solusi untuk aplikasi berdasarkan dengan pengetahuan yang diperoleh dari langkah sebelumnya [18].

Tahap *prototype* merupakan langkah dimana pengembang mulai membuat rancangan awal dari produk atau menentukan fitur yang sesuai dengan permasalahan pengguna, agar pengguna bisa mengetahui gambaran solusi yang ditawarkan [19]. Langkah *prototype* bertujuan untuk memberikan gambaran rancangan aplikasi kepada pengguna dengan cepat tanpa harus melewati tahap pengembangan (*coding*) [20].

Tahap *testing* merupakan langkah akhir dimana *prototype* yang dibuat pada langkah sebelumnya diuji untuk memastikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna [21]. Selain itu, tahap *testing* juga dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berfungsi dengan baik [22].

2.7 Figma

Figma merupakan tools desain berbasis web dan desktop yang digunakan untuk membuat User Interface (UI) dan User Experience (UX) [11].

2.8 Maze

Maze merupakan tools untuk menguji usability aplikasi secara online dan dapat dihubungkan ke berbagai tools *prototype* aplikasi seperti Figma [17].

3. METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang patut dipertimbangkan untuk memperoleh suatu informasi yang akurat, sehingga mempermudah proses penelitian [23]. Alur penelitian dimulai dengan mengidentifikasi masalah dari calon pengguna. Selanjutnya, dari masalah tersebut dilakukan penelusuran referensi yang relevan untuk mendukung masalah yang dialami calon pengguna. Metode Design Thinking digunakan untuk memecahkan

masalah yang dialami calon pengguna dengan hasil UI/UX interaktif sebagai solusinya.

3.1 Emphatize

Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan wawancara atau kuesioner dengan calon pengguna guna mengetahui masalah yang dihadapi calon pengguna [24].

3.2 Define

Langkah selanjutnya adalah melakukan pengelompokan semua materi yang telah dikumpulkan dan melakukan analisis mendalam guna mengetahui apa saja kebutuhan pengguna yang perlu dipenuhi [25].

3.3 Ideate

Langkah selanjutnya adalah menawarkan dan menghasilkan berbagai solusi yang akan dirancang dengan lebih detail dan dipilih yang terbaik untuk diimplementasikan [26].

3.4 Prototype

Lalu, pada langkah *prototype* dilakukan perancangan desain high-fidelity wireframe yang digunakan sebagai simulasi produk menggunakan software Figma yang merepresentasikan secara visual tampilan akhir dari aplikasi yang memiliki warna, layout, ukuran, elemen, information architecture, dan interaksi lainnya [27]. Perancangan user interface pada tahap ini harus dilakukan dengan saksama untuk memastikan usability aplikasi menghasilkan skor yang baik [28].

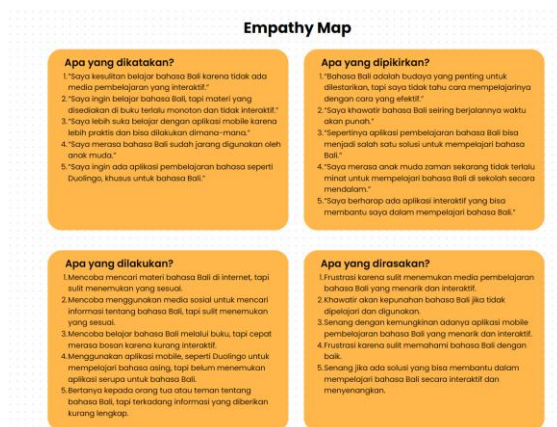
3.5 Test

Langkah terakhir adalah *testing* dimana dilakukan pengujian terhadap *prototype* yang sudah dibuat pada langkah sebelumnya kepada beberapa responden untuk mengukur kualitas *prototype* yang dihasilkan dari sudut pandang responden [29]. Langkah *test* dilakukan untuk menilai seberapa mudah antarmuka digunakan oleh pengguna [30].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Emphatize

Tahapan *emphatize* dilakukan dengan mengumpulkan titik permasalahan dari 10 responden. Dari semua responden tersebut, kemudian permasalahan tersebut disajikan dalam bentuk *empathy map* yang merepresentasikan kelompok responden tersebut.



Gambar 1 Empathy Map

4.2 Define

Tahapan define dilakukan dengan membuat user persona berdasarkan empathy map yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Pembuatan user persona bertujuan untuk memaparkan dengan jelas apa yang dibutuhkan pengguna dan mengetahui fitur apa yang tepat untuk diterapkan dalam aplikasi berdasarkan kebutuhan pengguna [31].



Gambar 2 User Persona Yogananta



Gambar 3 User Persona Devanda

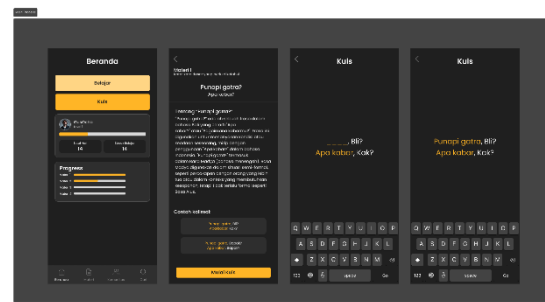
4.3 Ideate

Tahapan ideate dilakukan dengan merumuskan solusi untuk memecahkan masalah yang dialami pengguna yang telah diidentifikasi dari user persona sebelumnya.

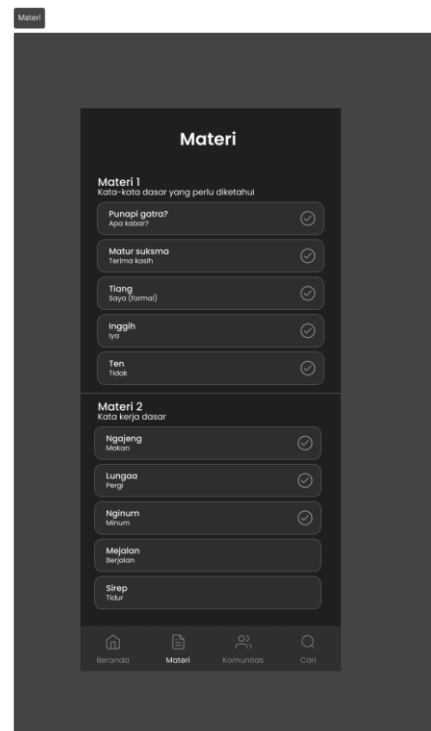
How Might We?	Solusi
Bagaimana cara membuat pembelajaran bahasa Bali lebih interaktif dan menarik?	Implementasikan fitur gamifikasi menarik, seperti sistem level, kuis interaktif, dan konten menarik, seperti audio cara pengucapan kosakata untuk membantu pengguna memahami kosa kata dan tata bahasa Bali dengan lebih baik.
Bagaimana cara agar lebih mudah untuk mengakses materi pembelajaran bahasa Bali kapan saja dan dimana saja?	Implementasikan fitur offline, sehingga pengguna bisa belajar tanpa bergantung pada koneksi internet. Lalu, menyediakan materi pembelajaran yang bisa dipelajari dalam waktu singkat, sehingga cocok untuk orang yang tidak memiliki waktu banyak untuk belajar. Implementasi fitur pengingat juga

	membantu pengguna untuk membangun kebiasaan belajar secara konsisten.
Bagaimana cara membantu memahami tingkatan bahasa Bali dengan lebih baik?	Menyediakan penjelasan berupa teks dan audio tentang tingkatan bahasa Bali, termasuk contoh penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Implementasi fitur review agar pengguna bisa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.
Bagaimana cara meningkatkan minat anak muda terhadap bahasa Bali?	Implementasi fitur komunitas online, dimana pengguna bisa saling berdiskusi dan bertanya terkait pembelajaran bahasa Bali. Fitur sharing juga bisa diimplementasikan yang memungkinkan pengguna membagikan pencapaian belajar mereka di media sosial.
Bagaimana cara membuat pembelajaran bahasa Bali lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari?	Menyediakan materi pembelajaran bahasa Bali yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kosakata yang sering digunakan dan tata bahasa yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

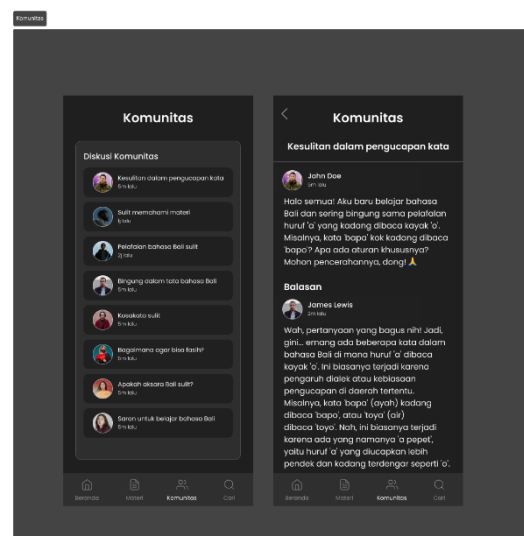
4.4 Prototype



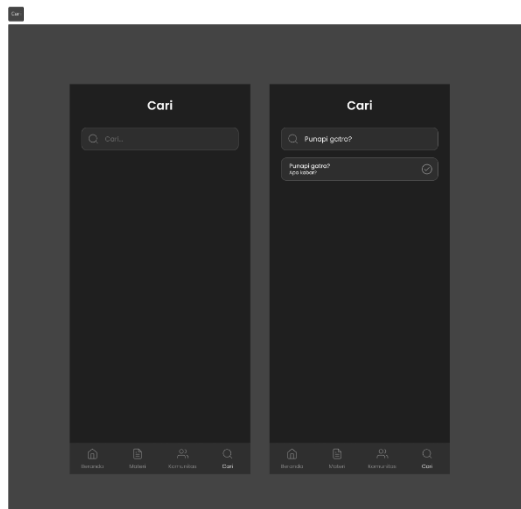
Gambar 4 Tampilan Menu Beranda



Gambar 5 Tampilan Menu Materi



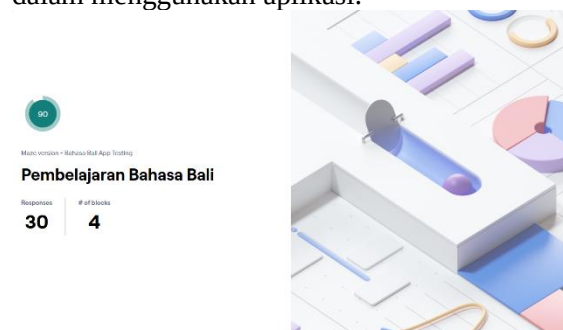
Gambar 6 Tampilan Menu Komunitas



Gambar 7 Tampilan Menu Pencarian

4.5 Test

Tahapan test dilakukan dengan menguji user interface menggunakan Maze kepada pengguna. Ada beberapa skenario testing yang harus diselesaikan oleh pengguna untuk mengetahui seberapa baik user interface yang sudah dirancang bisa membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 8 Usability Score Maze

Gambar 8 merupakan Usability Score Maze dengan skor sebesar 90 dari 30 responden. Ini berarti user interface yang dirancang telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam mendapat skor ini, dilakukan empat tugas yang dikerjakan oleh responden, antara lain:



Gambar 9 Tugas Pertama

Gambar 9 adalah tugas pertama dengan tugas mengakses materi pembelajaran menghasilkan Usability Score sebesar 92 dengan success rate 100%.



Gambar 10 Tugas Kedua

Gambar 10 adalah tugas kedua dengan tugas mengakses kuis menghasilkan Usability Score sebesar 92 dengan success rate 96.7%.



Gambar 11 Tugas Ketiga

Gambar 11 adalah tugas ketiga dengan tugas mengakses komunitas menghasilkan Usability Score sebesar 90 dengan success rate 96.6%.



Gambar 12 Tugas Keempat

Gambar 12 adalah tugas keempat dengan tugas mencari materi menghasilkan Usability Score sebesar 85 dengan success rate 96.3%.

5. KESIMPULAN

- Pembuatan user interface aplikasi pembelajaran bahasa bali berbasis mobile ini menggunakan metode design thinking, yang terdiri dari empathize, define, ideate, prototype, dan test.
- Aplikasi pembelajaran bahasa bali berbasis mobile ini dikembangkan untuk membantu pengguna dalam mempelajari bahasa bali menggunakan perangkat mobile.
- User interface yang dibuat mampu memenuhi kebutuhan pengguna

dibuktikan dengan hasil testing pada Maze.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam perancangan user interface aplikasi mobile pembelajaran bahasa bali, mendapat banyak dukungan, masukan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, arahan, dan bantuan selama penelitian ini, serta penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua atas dukungan dan semangat yang diberikan. Terima kasih juga kepada semua responden atas partisipasi dan bantuan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. S. Mahendra dan I. K. A. Asmarajaya, "Konservasi Kidung Sekar Madya dalam Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Successive Approximation Model," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, vol. 10, no. 4, hlm. 542, Des 2022, doi: 10.26418/justin.v10i4.56806.
- [2] G. N. Mastini, N. Ketut Kantriani, N. W. Arini, G. Bagus, dan S. Denpasar, "Peran Media Sosial Instagram Dalam Upaya Menjaga Eksistensi Bahasa Bali," vol. 4, no. 2, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- [3] N. Luh Putu Sri Adnyani, G. Aditra Pradnyana, N. Made Rai Wisudariani, I. Made Ardwi Pradnyana, dan G. Rasben Dantes, "The Development of an Android-Based Kata Kolok Sign Language Dictionary," 2021.
- [4] I. Nyoman Tri Anindia Putra, K. Sepdyana Kartini, dan N. Nyoman Widiyaningsih, "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MOBILE PADA MATERI HIDROKARBON," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, vol. 4, no. 2, hlm. 43–52, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- [5] J. Pendidikan, K. Undiksha, K. Sepdyana Kartini, N. Tri, dan A. Putra, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI HIDROKARBON," *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, vol. 5, hlm. 37–43, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK>
- [6] N. Tri dkk., "Implementation Of Mobile-Based OOAD Interactive Learning Media Implementasi Media Pembelajaran Interaktif OOAD Berbasis Mobile," *Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, vol. 19, no. 2, hlm. 271–282, 2022, doi: 10.31515/telematika.v19i2.7363.
- [7] S. Fuada, E. Setyowati, N. Restyasari, Y. Mei Heong, dan L. Paris Hasugian, "INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage : www.joiv.org/index.php/joiv INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION UI/UX Redesign of SH-UPI App Using Design Thinking Framework." [Daring]. Tersedia pada: www.joiv.org/index.php/joiv
- [8] M. Shortt, S. Tilak, I. Kuznetcova, B. Martens, dan B. Akinkuolie, "Gamification in mobile-assisted language learning: a systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020," *Comput Assist Lang Learn*, vol. 36, no. 3, hlm. 517–554, 2023, doi: 10.1080/09588221.2021.1933540.
- [9] S. Mohtar, N. Jomhari, N. A. Omar, M. B. P. Mustafa, dan Z. M. Yusoff, "The usability evaluation on mobile learning apps with gamification for middle-aged women," *Educ Inf Technol (Dordr)*, vol. 28, no. 1, hlm. 1189–1210, Jan 2023, doi: 10.1007/s10639-022-11232-z.
- [10] N. Tri, A. Putra, I. Putu, S. Dwipayana, dan M. F. Somantri, "Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation Serta Pengaruh Skin dalam Kepercayaan Diri untuk Meningkatkan Probabilitas Kemenangan," vol. 9, no. 2, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>
- [11] C. F. Aini, S. No, dan J. A. Prasetyo, "PENGEMBANGAN FRONT-END MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA APLIKASI RESERVASI PESONA JAVA IJEN HOMESTAY," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Agu 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4916.
- [12] M. Sabarina Harlina, E. Susilowati, M. Susana Herawati, A. Zahra Zamzani, dan J. Sistem, "PERANCANGAN PROTOTYPE USER INTERFACE APLIKASI MOBILE TOKO KUE AZEL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Rekayasa Informasi*, vol. 13, no. 2, hlm. 2024.
- [13] M. N. Ashiddiq, "PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN

- MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, Jan 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3693.
- [14] N. Tri, A. Putra, A. A. Dewi, P. Sari, N. Trinity, dan L. Maharani, “TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains [221] Perancangan User Interface Pura Teluk Terima Dengan Metode Design Thinking,” vol. 13, hlm. 221–233, 2023, doi: 10.36350/jbs.v13i2.
- [15] K. W. Cahyadi, I. G. A. A. D. Indradewi, dan P. Y. Pratiwi, “UI/UX Design for Mobile-based Sports Instructor Search Application ‘Befind’ using Design Thinking,” *SISTEMASI*, vol. 12, no. 3, hlm. 835, Sep 2023, doi: 10.32520/stmsi.v12i3.2986.
- [16] D. Setiaji, D. Brahmantya Pradifta, I. A. Aziz, dan M. Setiawan, “PERANCANGAN APLIKASI MAYO JAPAN (PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG) BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING,” 2025.
- [17] A. Aldi, A. H. Mufidah, dan C. B. Sanjaya, “PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN PAKET WISATA DI DESA WONOKITRI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3S1, Okt 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3S1.5250.
- [18] A. A. Krishnavarty, M. Defriani, dan T. I. Hermanto, “UI/UX Design for Language Learning Mobile Application Chob Learn Thai Using the Design Thinking Method,” *Sinkron*, vol. 7, no. 3, hlm. 1044–1053, Agu 2022, doi: 10.33395/sinkron.v7i3.11585.
- [19] E. Z. Dewi, M. Fransisca, R. I. Handayani, dan F. L. D. Cahyanti, “Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method,” *Sinkron*, vol. 7, no. 4, hlm. 2329–2339, Okt 2022, doi: 10.33395/sinkron.v7i4.11505.
- [20] I. Gede Bagastia Widi Atmaja, K. Ngurah Adi Kusuma, A. Agung Eka Wirayuda, I. Komang Widianara, N. Premadhipa, dan G. Surya Mahendra, “Penerapan Metode Prototype pada Perancangan Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Buleleng Berbasis Website.”
- [21] F. Juansyah dan D. Rosa Indah, “Juansyah and Indah-Application of Design Thinking Method in Redesigning The UI/UX of SIMAK (Academic Information System) of Sriwijaya University Based on Mobile Platform. APPLICATION OF DESIGN THINKING METHOD IN REDESIGNING THE UI/UX OF SIMAK (ACADEMIC INFORMATION SYSTEM) OF SRIWIJAYA UNIVERSITY BASED ON A MOBILE PLATFORM.”
- [22] A. Putu Candra dkk., “Sistem Informasi Penjualan Online Thrift Shop Berbasis Web,” *Journal of Technology and Informatics (JoTI)*, vol. 5, no. 2, hlm. 116–124, Apr 2024, doi: 10.37802/joti.v5i2.586.
- [23] K. S. Kartini, N. Tri, A. Putra, K. J. Atmaja, N. Putu, dan S. Widiani, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA SALAD YOO.” [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.catuspata.com/index.php/jkdn/index>
- [24] R. Agam, A. Achmad Khan, R. Alsauqi, M. Darwis, dan W. Trisari, “Perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, vol. 7, no. 1, hlm. 273–285, 2024.
- [25] M. J. Narizki, R. A. Widyanto, dan N. A. Prabowo, “Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, hlm. 1127–1135, Jul 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3652.
- [26] M. Trifena, A. Voutama, dan A. A. Ridha, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SISTEM PENDAFTARAN RUMAH SAKIT SARASWATI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING,” *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 7, no. 2, hlm. 113–123, 2023.
- [27] P. Yudia Pratiwi, N. Putu, dan E. Suchahyani, “IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD AND USABILITY TESTING IN THE DESIGN OF A SCHOLARSHIP INFORMATION SYSTEM,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 21, no. 2, 2024.
- [28] F. Zamakhsyari dan A. Fatwanto, “INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage : www.joiv.org/index.php/joiv INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION A Systematic Literature Review of the Design Thinking Approach for User Interface Design.” [Daring]. Tersedia pada: www.joiv.org/index.php/joiv
- [29] I. Darmawan, M. Saiful Anwar, A. Rahmatulloh, dan H. Sulastri, “INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage : www.joiv.org/index.php/joiv INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION Design

Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems.” [Daring]. Tersedia pada: www.joiv.org/index.php/joiv

- [30] N. Tri, A. Putra, I. Gede, A. Chandra Wijaya, I. Kadek, dan D. Saputra, “USABILTY TESTING GAME PUBG MOBILE DENGAN METODE SYSTEM USABILTY SCALE (SUS),” vol. 2, no. 2, 2023.
- [31] P. Y. Pratiwi dan I. G. Sudirtha, “SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Identification of Learning Experience in Online Learning with User Persona Techniques Based on Learner-Centered Design Concepts.” [Daring]. Tersedia pada: <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>