

ANALISIS KEBUTUHAN UI/UX APLIKASI MOBILE TRAVEL PLANNER WONDERWORLD DENGAN DESIGN THINKING DAN SINGLE EASE QUESTION (SEQ)

Nabila Aulia Azizah^{1*}, I Nyoman Tri Anindia Putra², Anggaradiva Bendesa³, Syarifudin Abdullah⁴, Galih Yuniar Prakoso⁵

^{1,2}Universitas Pendidikan Ganesha, Jalan Udayana No.11 Singaraja-Bali 81116, (0362)25735

^{3,4,5}Universitas Pendidikan Ganesha, Jalan Udayana No.11 Singaraja-Bali 81116, (0362)25735

Received: 9 Maret 2025

Accepted: 29 Maret 2025

Published: 14 April 2025

Keywords:

User Interface

User Experience

Single Ease Question

Correspondent Email:

nabila.aulia@student.undiksh
a.ac.id

Abstrak. Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang efektif berperan penting dalam pengembangan aplikasi mobile. Belakangan ini, aplikasi mobile menjadi salah satu kebutuhan di berbagai sektor, salah satunya dalam industri pariwisata. Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking untuk mengembangkan UI/UX yang intuitif dan mudah digunakan untuk aplikasi mobile travel. Proses Design Thinking terdiri dari lima tahapan, yakni empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada tahap empathize, kebutuhan pengguna diidentifikasi melalui wawancara dan survei. Tahap define menganalisis wawasan untuk menetapkan persyaratan desain. Tahap ideate menghasilkan beberapa solusi desain, diikuti dengan tahap prototype, di mana wireframe dan prototipe dikembangkan menggunakan Figma. Terakhir, tahap test dilakukan dengan menggunakan metode Single Ease Question (SEQ) untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan dan efektivitas desain berdasarkan umpan balik pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan pengguna, menyusun tata letak yang lebih terstruktur, serta memperbaiki pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Abstract. Effective User Interface (UI) and User Experience (UX) design play an important role in mobile application development. Recently, mobile applications have become a necessity in various sectors, one of which is in the tourism industry. This research applies the Design Thinking method to develop an intuitive and easy-to-use UI/UX for mobile travel applications. The Design Thinking process consists of five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. In the empathize stage, user needs are identified through interviews and surveys. The define stage analyzes insights to establish design requirements. The ideate stage produced several design solutions, followed by the prototype stage, where wireframes and prototypes were developed using Figma. And the last stage, the test stage was conducted using the Single Ease Question (SEQ) method to evaluate the ease of use and effectiveness of the design based on user feedback. The results showed that the application of the Design Thinking method contributed to increasing user engagement, creating a more structured layout, and improving the overall user experience.

1. PENDAHULUAN

Di era teknologi yang semakin berkembang pesat, aplikasi mobile telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia di berbagai sektor, termasuk ekonomi, bisnis, dan pendidikan. Aplikasi mobile merupakan sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk dapat berjalan pada perangkat bergerak salah satunya smartphone[10]. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi mobile dan semakin banyaknya masyarakat yang menggunakan telepon seluler maka sistem informasi yang dibangun dilengkapi dengan aplikasi mobile untuk memudahkan masyarakat pemberian dan pencarian informasi[8]. Dunia pariwisata adalah dunia universal artinya siapapun akan menyatakan sama bahwa pariwisata itu adalah kebutuhan umat manusia di seluruh dunia[11]. Salah satu sektor yang sangat terdampak oleh kemajuan ini adalah pariwisata, di mana aplikasi mobile digunakan untuk membantu wisatawan dalam menyusun rencana perjalanan, memesan akomodasi, serta mengakses layanan wisata dengan lebih mudah dan fleksibel.

Namun, meskipun banyak aplikasi travel planner telah dikembangkan, tantangan utama yang masih dihadapi adalah bagaimana merancang UI/UX yang intuitif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sebuah desain antarmuka yang baik tidak hanya berperan dalam meningkatkan pengalaman pengguna, tetapi juga dapat mempengaruhi keberhasilan aplikasi secara keseluruhan [4]. Oleh karena itu, sebelum proses pengembangan aplikasi dilakukan, perancangan UI/UX yang efektif sangat diperlukan guna memastikan kemudahan penggunaan dan memperoleh umpan balik dari pengguna terkait desain antarmuka yang akan dikembangkan.

WonderWorld merupakan aplikasi mobile yang dirancang untuk membantu para wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka agar lebih efisien dan tertata dengan menawarkan saran rencana perjalanan yang bisa disesuaikan, rekomendasi akomodasi, dan akses untuk mencari pemandu wisata profesional. Aplikasi ini bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai layanan perjalanan ke dalam satu platform dan memungkinkan pengguna untuk menjelajahi tujuan yang

mereka inginkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka desain UI/UX yang terstruktur dengan baik sangat diperlukan untuk memastikan kemudahan penggunaan dan efisiensi informasi yang diberikan.

Dalam perancangannya, terdapat beberapa pendekatan yang dapat digunakan, seperti *User-Centered Design*, *Human-Centered Design*, *Activity-Centered Design*, maupun *Design Thinking*. Dalam penelitian ini, metode yang akan digunakan adalah *Design Thinking*, yang merupakan metode berbasis inovasi strategis dengan menekankan kolaborasi antara perancang dan pengguna dalam mengembangkan desain berdasarkan perilaku dan kebiasaan pengguna [4].

Meskipun telah banyak penelitian yang menerapkan *Design Thinking* dalam pengembangan UI/UX aplikasi mobile di bidang travel planning, masih terdapat beberapa kesenjangan dalam evaluasi efektivitas desain. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada pengembangan fitur tanpa mengevaluasi pengalaman pengguna secara komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menggunakan *Design Thinking* sebagai metode perancangan, tetapi juga menerapkan *Single Ease Question* (SEQ) untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan antarmuka yang dirancang.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan kajian ini adalah:

1. "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata" oleh Ajeng Indah Pratiwi dan Septia Rani (2023). Penelitian ini membahas penggunaan Design Thinking dalam merancang UI/UX aplikasi itinerary wisata, dengan hasil pengujian SUS yang memperoleh nilai "B" (excellent) dalam matriks konversi penilaian. Namun, penelitian ini tidak mendalami aspek navigasi dan efisiensi interaksi pengguna dalam desain aplikasi itinerary, yang menjadi fokus dalam penelitian ini.
2. "Perancangan UI/UX Aplikasi Amaze Layanan Online Travel Agent Menggunakan Aplikasi Figma" oleh Norman Hakam (2022). Penelitian ini menggunakan metode prototyping dalam pengembangan UI/UX aplikasi travel agent Amaze, dengan hasil

pengujian menunjukkan bahwa prototyping fitur di Figma berjalan sukses sesuai fungsionalitasnya. Namun, penelitian ini tidak menggunakan metode Design Thinking secara eksplisit, serta tidak mengukur pengalaman pengguna dengan SUS, sehingga penelitian ini berkontribusi dengan menggabungkan kedua metode tersebut.

Berdasarkan analisis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi UI/UX aplikasi *itinerary* wisata dengan pendekatan *Design Thinking* serta pengujian menggunakan SEQ. Dengan metode ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam menghasilkan desain aplikasi *itinerary* yang lebih intuitif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 User Interface dan User Experience

User interface merupakan tampilan visual yang langsung terlihat oleh pengguna, seperti warna, tata letak, dan tombol[1]. Sedangkan, *User Experience* merupakan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan user interface. *User experience* merupakan area studi yang berfokus pada tingkat kenyamanan produk dari perspektif pengguna[3].

2.3 Design Thinking

Design thinking merupakan suatu metode dalam perancangan UI/UX yang menggabungkan berbagai ide untuk menghasilkan Solusi yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan penggunanya[1]. Peneliti menggunakan metode ini karena tahapan-tahapannya yang sesuai dengan pendekatan berbasis pengguna, yang mencakup *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Selain itu, metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, merumuskan permasalahan dengan jelas, mengembangkan berbagai alternatif solusi, serta menguji *prototype* sebelum melangkah ke tahap implementasi pengembangan.

2.4 SEQ (Single Ease Question)

Single Ease Question (SEQ) merupakan salah satu metode evaluasi dalam perancangan UI/UX untuk menilai kemudahan pengguna dalam menjalankan tugas tertentu pada sebuah aplikasi. SEQ biasanya terdiri dari satu

pertanyaan yang diajukan segera setelah user menyelesaikan tugas[2]. Dalam menyusun instrumen penilaian, langkah yang harus diperhatikan adalah menentukan skala yang digunakan untuk mengukur sikap[7].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, yang merupakan pendekatan berbasis solusi dalam merancang dan mengembangkan User Interface (UI) serta User Experience (UX). Design Thinking digunakan karena mampu menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui pendekatan yang iteratif dan berbasis empati. Penelitian ini dilakukan untuk mewadahi masalah masalah yang dialami oleh pengguna sebagai acuan objek penelitian[9].

Selain itu, untuk mengukur tingkat keberhasilan desain yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan metode evaluasi *Single Ease Question* (SEQ). SEQ digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan fitur dalam *prototype* yang telah dibuat.

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui:

- Observasi sebagai langkah pertama dalam menggali informasi mengenai kebutuhan pengguna.
- Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan pengguna pada awal perancangan dan pengujian *prototype* pada akhir perancangan[5].
- Pengujian *prototype* dengan metode SEQ untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan aplikasi.

3.2 Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan berdasarkan hasil pengujian dengan SEQ, di mana responden diminta menilai kemudahan tugas tertentu pada skala 1 (sangat sulit) hingga 7 (sangat mudah). Data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata SEQ untuk setiap fitur yang diuji. Jika nilai SEQ mendekati 7, maka fitur dianggap memiliki usability yang tinggi.

3.3 Tools dan Software yang Digunakan

Untuk mendukung penelitian ini, beberapa perangkat lunak dan alat yang digunakan adalah Figma yang digunakan untuk merancang *prototype* UI/UX.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Empathize

Empathize merupakan sebuah tahapan dimana peneliti melakukan *research*, *observasi*, dan *survei* untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman baru mengenai permasalahan yang ingin diselesaikan. Pada tahap ini, penelitian melibatkan pengguna untuk mendapatkan pengetahuan, kebutuhan, dan *insight* baru dari pengguna. Pada tahap inilah peneliti dapat mengetahui apa saja permasalahan yang sering dihadapi oleh pengguna, sehingga peneliti dapat dengan mudah menghasilkan solusi dan ide dari permasalahan yang ada. Setelah melakukan sesi *observasi* dan wawancara, penulis merangkum Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan saat *interview*.

Tabel 4.1. Daftar pertanyaan *empathize*

No.	Pertanyaan <i>Empathize</i>
1.	Apa kesulitan terbesar yang sering dialami dalam menyusun rencana liburan?
2.	Aplikasi apa yang pernah Anda gunakan untuk merencanakan perjalanan, dan bagaimana pengalaman Anda?
3.	Apa fitur yang paling Anda butuhkan di dalam aplikasi <i>travel planner</i> ?
4.	Apa yang membuat Anda frustrasi ketika menggunakan aplikasi sejenis?

Dari hasil wawancara, didapatkan beberapa permasalahan, kendala, dan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan dalam perancangan aplikasi ini.

Tabel 4.2 Rangkuman hasil wawancara

No.	Hasil wawancara
1.	Aplikasi terlalu berat ketika dijalankan.

2.	Tidak mendukung koneksi ketika offline.
3.	Aplikasi <i>wanderlog</i> . Aplikasi sering kali error ketika dibuka, tampilan kurang modern. Terdapat tempat yang tidak bisa dijangkau.
4.	Fitur yang sangat membantu adalah fitur pemesanan yang terintegrasi dengan pihak pembayaran, sehingga pengguna kebutuhan pengguna menjadi praktis.
5.	Terdapat beberapa fitur yang tidak dapat dimengerti.
6.	Mitra rental car terbatas.
7.	Fitur untuk pengguna kebanyakan harus pro, sehingga tidak semua fitur dapat dicoba oleh pengguna.

3.2 Define

Define merupakan tahapan dimana informasi yang telah didapatkan sebelumnya dianalisis untuk menentukan masalah dan kebutuhan dari proses *empathize*[5]. Tahap ini pengerucutan dari empati menjadi sudut pandang[12]. Dengan memahami polanya, peneliti dapat mencari ide dan solusi kreatif yang dapat membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada. Berdasarkan hasil wawancara, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Aplikasi dinilai terlalu berat bagi penggunanya.
- Tampilan aplikasi kurang dimengerti oleh pengguna.

Berdasarkan kesimpulan yang dapat diambil, peneliti mengambil langkah untuk membuat desain aplikasi yang *user-friendly*, menggunakan icon dan elemen-elemen yang mudah dimengerti, serta membuat tampilan yang praktis.

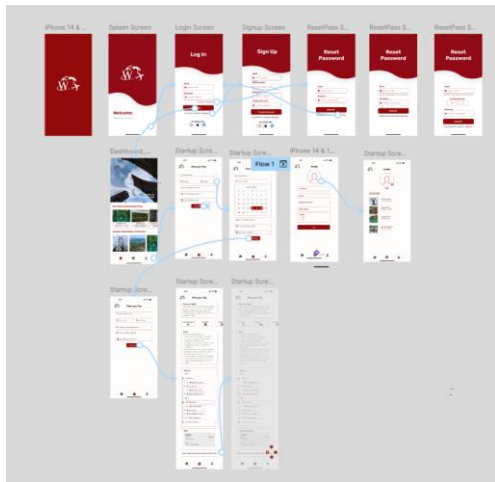
3.3 Ideate

Dalam tahapan ini, peneliti menyusun solusi dan inovasi, serta melakukan *brainstorming session* untuk mengeksplor ide dan juga kebutuhan pengguna sebagai referensi dalam menetapkan prioritas solusi yang dipilih.

3.4 Prototype

Dalam tahapan ini, peneliti mulai menuangkan idenya ke dalam sebuah

prototype atau tampilan awal dari sebuah aplikasi yang akan dikembangkan. *Prototype* berupa gagasan awal yang diujikan untuk memvalidasi konsep atau ide sebuah sistem informasi yang akan dipublikasi[6]. Dengan menggunakan *prototype*, peneliti dapat memperjelas dan menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk *prototype* yang didesain menggunakan *software* Figma sebelum memasuki ke pengembangan aplikasi.



Gambar 3.4. Prototype

3.5 Test

Pada tahapan ini, pengujian *prototype* dilakukan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ). Metrik pada pengujian SEQ digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan user ketika menyelesaikan suatu *task* yang diberikan. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting dalam metode *Design Thinking*, karena tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah *prototype* yang dibuat sudah efisien dan cukup memadai untuk menyelesaikan permasalahan user[2]. Berikut adalah beberapa *task* yang harus dilakukan oleh pengguna.

Tabel 3.5 Tes skenario

No.	Skenario
1.	Pengguna melakukan login
2.	Pengguna melakukan sign up
3.	Pengguna melakukan reset password
4.	Pengguna mengeksplor dashboard

5.	Pengguna menyusun plan trip
6.	Pengguna menambahkan notes, destinasi, dan juga mencoba fitur car rental.
7.	Pengguna melakukan logout dari akunya.

3.6 Hasil *prototype* UI/UX

a. Splash screen

Merupakan tampilan awal dari sebuah aplikasi WonderWorld



Gambar 3.6.1 Splash screen

b. Welcome screen

Welcome screen sebagai tampilan awal setelah splash screen muncul.



Gambar 3.6.2 Welcome screen

c. Halaman login

Merupakan tampilan awal untuk log in ke dalam akun pengguna.

Gambar 3.6.3 Halaman Login

d. Halaman register (sign up)

Menampilkan halaman *sign up/register* bagi pengguna baru.

Gambar 3.6.4 Halaman register (sign up)

e. Halaman reset password

Merupakan halaman yang bertujuan untuk mereset password pengguna apabila pengguna lupa dengan *password* akunnya.

Gambar 3.6.5 Halaman reset password

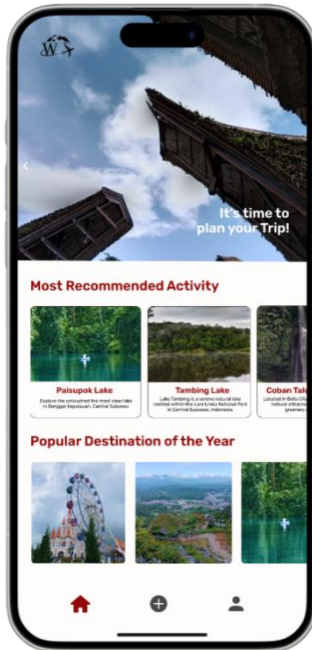
f. Halaman verifikasi

Merupakan tampilan yang muncul setelah pengguna mengisi email dan password baru untuk proses verifikasi reset password.

Gambar 3.6.6 Halaman verifikasi reset password

g. Halaman dashboard

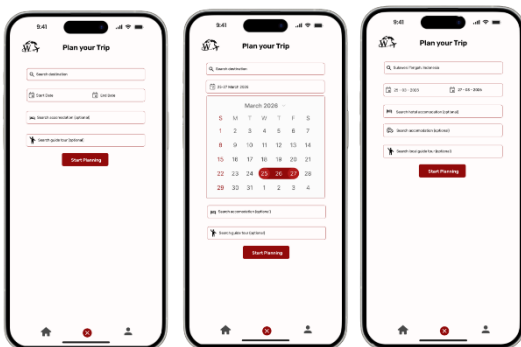
Merupakan halaman yang berisikan tentang gambaran umum dari aplikasi WonderWorld. Dalam hal ini, *dashboard* menampilkan rekomendasi seperti “Most Recommended Activity” dan “Popular Destination of the Year”.



Gambar 3.6.7 Halaman dashboard

h. Halaman trip planning

Merupakan halaman yang menyediakan pilihan destinasi, tanggal, pencarian akomodasi, dan penyewaan kendaraan.

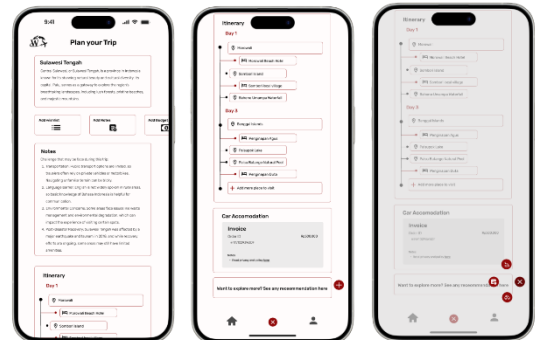


Gambar 3.6.8 Halaman trip planning

i. Halaman detail trip planning

Halaman menyusun agenda perjalanan. Merupakan halaman detail dari trip planning. Pengguna dapat menambahkan notes, budget, wishlist,

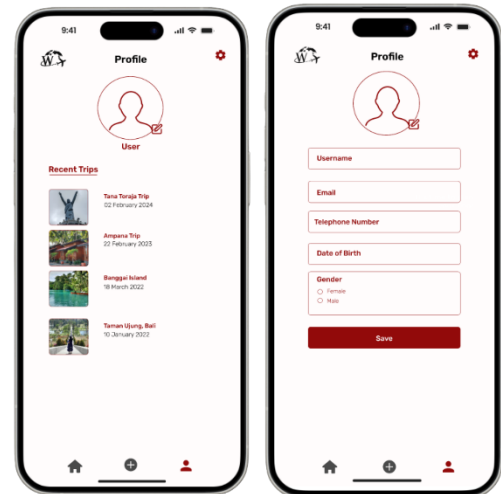
destinasi tambahan, serta akomodasi yang akan digunakan dalam berwisata.



Gambar 3.6.9 Halaman detail trip planning

j. Halaman profil

Merupakan halaman profil pengguna. Pengguna dapat mengedit info pribadinya dan juga dapat melihat riwayat rencana wisata yang telah dibuat.



Gambar 3.6.10 Halaman profile

k. Halaman pengaturan

Merupakan halaman dimana pengguna dapat menyesuaikan preferensi, berisikan tentang pengaturan dan peraturan tentang aplikasi.



Gambar 3.6.11 Halaman pengaturan

3.7 Hasil Pengujian SEQ

Tabel 3.7 Hasil pengujian SEQ

No.	Skenario	Hasil
1.	Pengguna melakukan login	6.5
2.	Pengguna melakukan sign up	5.8
3.	Pengguna melakukan reset password	5.2
4.	Pengguna mengeksplor dashboard	6.7
5.	Pengguna menyusun plan trip	6.1
6.	Pengguna menambahkan notes, destinasi, dan juga mencoba fitur car rental.	5.5
7.	Pengguna melakukan logout dari akunnya.	6.9

Berdasarkan hasil pengujian dengan metode Single Ease Question (SEQ) pada tujuh skenario utama, diperoleh rata-rata skor sebesar 6,1 dari skala 1-7, yang menunjukkan bahwa secara umum pengguna merasa aplikasi ini mudah

digunakan. Skenario dengan skor tertinggi: Logout (6.9) dan eksplorasi dashboard (6.7), menunjukkan bahwa fitur ini sangat intuitif dan tidak menimbulkan hambatan berarti bagi pengguna. Skenario dengan skor terendah: Reset password (5.2) dan sign up (5.8), mengindikasikan bahwa proses ini masih perlu diperbaiki agar lebih sederhana dan mudah dipahami.

Dengan demikian, hasil pengujian ini menunjukkan bahwa UI/UX aplikasi itinerary wisata secara keseluruhan sudah cukup baik, tetapi masih memerlukan peningkatan pada beberapa fitur tertentu untuk lebih meningkatkan kemudahan penggunaannya.

4 KESIMPULAN

- Hasil pengujian Single Ease Question (SEQ) menunjukkan bahwa rancangan UI/UX aplikasi mobile WonderWorld memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi. Pengujian ini menghasilkan rata-rata skor 6,1 pada skala 1 hingga 7, yang menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa fitur-fitur dalam aplikasi mudah digunakan. Nilai ini mencerminkan bahwa antarmuka telah dirancang secara terstruktur, intuitif, dan memenuhi standar kegunaan. Namun, beberapa fitur dengan skor lebih rendah menunjukkan adanya peluang untuk perbaikan guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.
- Selain itu, aplikasi ini sangat cocok untuk wisatawan berusia 18-30 tahun, karena desainnya yang dapat menampung perilaku, preferensi, dan ekspektasi digital mereka. Temuan penelitian menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang dibuat selaras dengan kebutuhan pengguna, memastikan bahwa aksesibilitas yang mudah dipahami, dan efisiensi dalam perencanaan perjalanan, pencarian akomodasi, dan panduan wisata.
- Namun, karena penelitian ini terbatas pada desain UI/UX,

penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi pengembangan aplikasi secara penuh, evaluasi kinerja, dan peningkatan fitur tambahan. Penelitian selanjutnya juga dapat menyelidiki demografi pengguna yang lebih luas untuk memastikan kegunaan dan efektivitas aplikasi untuk audiens yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. S. Ariani, T. Rochmadi, N. R. Dzakiyullah, and A. Ratnasari, "PERANCANGAN DESIGN UI/UX PEMESANAN TIKET TRAVEL BERBASIS WEB PADA PT.RMANJA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 1, Jan. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i1.5583.
- [2] M. Iqbal Sain, M. Asep Rizkiawan, M. A. Maulana Rahmat, and M. Sidik, "OPTIMALISASI PENGALAMAN PENGGUNA: REDESIGN UI/UX WEBSITE SIMAKIP UHAMKA DENGAN METODE DESIGN THINKING.," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 1, Jan. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i1.5479.
- [3] N. Tri, A. Putra, I. Putu, S. Dwipayana, and 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 Probalitas Kemenangan," vol. 9, no. 2, 2023, [Online]. Available: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>
- [4] D. S. Mubiarto, R. Rizal Isnanto, and I. P. Windasari, "Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 1, no. 4, pp. 209–216, 2023, doi: 10.14710/jtk.v1i4.37686.
- [5] K. W. Cahyadi, I. G. A. A. D. Indradewi, and P. Y. Pratiwi, "UI/UX Design for Mobile-based Sports Instructor Search Application 'Befind' using Design Thinking," *SISTEMASI*, vol. 12, no. 3, p. 835, Sep. 2023, doi: 10.32520/stmsi.v12i3.2986.
- [6] N. Tri, A. Putra, A. A. Dewi, P. Sari, N. Trinity, and L. Maharani, "TeknoIS: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains [221] Perancangan User Interface Pura Teluk Terima Dengan Metode Design Thinking," vol. 13, pp. 221–233, 2023, doi: 10.36350/jbs.v13i2.
- [7] N. Tri *et al.*, "Implementation Of Mobile-Based OOAD Interactive Learning Media Implementasi Media Pembelajaran Interaktif OOAD Berbasis Mobile," *Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, vol. 19, no. 2, pp. 271–282, 2022, doi: 10.31515/telematika.v19i2.7363.
- [8] I. Ketut, R. Arthana, G. Aditra Pradnyana, I. Made, and A. Pradnyana, "PROTOTYPE APLIKASI MOBILE PRESERVASI WARISAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS CROWDSOURCING".
- [9] N. Tri, A. Putra, I. Gede, A. Chandra Wijaya, I. Kadek, and D. Saputra, "USABILTY TESTING GAME PUBG MOBILE DENGAN METODE SYSTEM USABILTY SCALE (SUS)," vol. 2, no. 2, 2023.
- [10] K. A. Seputra and G. Sandiasa, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SATGAS GOTONG ROYONG (SI GARONG) DESA ADAT BERBASIS MOBILE."
- [11] : Gede and S. Mahendra, "THE DEVELOPMENT OF MOBILE BASED GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM FOR TOURISM IN BALI ISLAND," 2013.
- [12] G. P. Sutrisno, Y. Sumaryana, and M. Hikmatyar, "DESIGNING USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF MOBILE-BASED NGURILING KOTA TASIK (NGULISIK) BUS E-TICKET APPLICATION WITH DESIGN THINKING METHOD," *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 17, no. 1, pp. 97–110, Oct. 2023, doi: 10.35457/antivirus.v17i1.3047.