

PERANCANGAN *PROTOTYPE* UI/UX APLIKASI RESERVASI *BARBERXPRIENCE* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINK*

Setyo Dwiki Prastomo¹, Hannie², Aziz Ma'sum³

^{1,2,3} Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Telp. (0267) 641177

Keywords:

UI/UX; *Design Thinking*;
BarberXpriece; SUS; UEQ;
Prototype; *usability*.

Correspondent Email:

setyo.prastomo@gmail.com



JITET is licensed under
a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License.

Abstrak. Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, salah satunya adalah industri layanan *barbershop*. Seiring meningkatnya kebutuhan masyarakat akan efisiensi dan kenyamanan dalam mengakses layanan, sistem reservasi daring menjadi solusi yang relevan dan dibutuhkan. *BarberXpriece* merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk mempermudah proses pemesanan layanan *barbershop* secara *online*, sehingga pelanggan dapat melakukan reservasi tanpa harus datang langsung ke lokasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* antarmuka pengguna UI dan pengalaman pengguna UX aplikasi *BarberXpriece* dengan pendekatan metode *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup *System Usability Scale* untuk mengukur tingkat kegunaan aplikasi, serta *User Experience Questionnaire* untuk menilai aspek pengalaman pengguna. Hasil pengujian terhadap 100 responden menunjukkan bahwa skor rata-rata SUS sebesar 50,198 tergolong dalam kategori marginal namun dapat diterima. Selain itu, hasil UEQ menunjukkan penilaian positif pada seluruh aspek yang diukur, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Aspek *Attractiveness* memperoleh skor tertinggi sebesar 1,92, sementara *Novelty* mencatatkan skor terendah sebesar 1,34. Uji validitas dan realibilitas terhadap instrumen kuesioner menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,812, yang menunjukkan tingkat konsistensi internal yang tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *prototype BarberXpriece* memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi digital yang efektif, responsif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Abstract. The rapid advancement of digital technology has significantly influenced various aspects of life, including the barbershop service industry. As people increasingly seek efficiency and convenience in accessing services, online reservation systems have become a practical and in-demand solution. *BarberXpriece* is an application designed to simplify the process of booking barbershop services online, allowing customers to make reservations without physically visiting the location. This study aims to design a user interface UI and user experience UX prototype for the *BarberXpriece* application using the *Design Thinking* methodology, which consists of five key stages: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Test*. The evaluation methods employed include the *System Usability Scale* SUS to assess the application's usability and the *User Experience Questionnaire* UEQ to evaluate user experience across multiple dimensions. SUS testing involving 100 respondents resulted in an average score of 50.198, placing

it in the “marginal but acceptable” category. Meanwhile, the UEQ results revealed positive feedback across all aspects—Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. The highest score was recorded in Attractiveness (1.92), while the lowest was in Novelty (1.34). Validity and reliability testing of the questionnaire instruments yielded a Cronbach’s Alpha value of 0.812, indicating high internal consistency and confirming the reliability of the instruments used. These findings suggest that the BarberXperience prototype has strong potential to be further developed into a fully functional, responsive, and user-centered digital application that enhances the customer experience in booking barbershop services efficiently and comfortably.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat seiring berjalan nya waktu , dimana semua orang menggunakan teknologi menjadi pendukung utama dalam setiap aktivitas sehari-hari baik individu maupun perusahaan. Penggunaan teknologi sangat memudahkan segala pekerjaan dan bisa meningkatkan *financial* bisnis bagi sebuah perusahaan. Bagi perusahaan mengadopsi teknologi dapat meningkatkan efisiensi operasional dan dapat membawa dampak yang signifikan pada peningkatan keuntungan[1]

Bagi perusahaan mengadopsi teknologi dapat meningkatkan efisiensi operasional dan dapat membawa dampak yang signifikan pada peningkatan keuntungan. Dengan menggunakan sistem otomatisasi seperti reservasi *online* bisa mempercepat proses pendataan pelanggan supaya terjadwal dengan baik dan mengurangi kesalahan manusia. Dengan begitu dibutuhkan nya *Platform* yang memudahkan konsumen untuk melakukan reservasi[2]

Pangkas rambut sekarang sudah banyak yang berubah semula tradisional sekarang menjadi *modern*, perubahan ini juga di dukung dari alat-alat potong rambut yang sudah semakin canggih dan juga sudah banyak pangkas rambut yang mulai transformasi ke era digitalisasi[3]

Dalam sebuah usaha yang membutuhkan antrian akan sulit melakukan pendataan jika situasi usaha sedang banyak pengunjung, Maka disinilah peran teknologi muncul untuk memudahkan perusahaan dalam melakukan pendataan antrian konsumen. Teknologi yang dipakai untuk mengatasi antrian manual adalah reservasi *online* dimana konsumen bisa melakukan reservasi secara online tanpa harus datang atau telephone untuk melakukan antrian

manual. Reservasi *online* dinilai mampu untuk membawa banyak perubahan dengan adanya teknologi digitalisasi antrian sehingga tidak ada lagi permasalahan penyerobotan antrian oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab[4].

Aplikasi ini tentunya akan sangat berguna bagi para pemilik usaha pangkas rambut modern karena dengan fitur UI/UX yang *reable* pengguna bisa lebih nyaman untuk menggunakan aplikasi reservasi online ini. Pengembangan aplikasi ini dibutuhkan *User Interface* dan *User Experience* yang mempunyai peranan penting dalam aplikasi reservasi online untuk *BarberXperience*. Aplikasi ini dirancang dengan baik supaya terlihat menarik dan mudah untuk pelanggan menggunakan nya seperti reservasi *online*, pemilihan tukang pangkas, dan *fee* tukang pangkas[5].

Design Thinking adalah pendekatan dalam merancang sistem yang berorientasi pada penyelesaian masalah pengguna, yang kemudian diterapkan ke dalam sebuah desain. Metode ini dipilih untuk penelitian ini karena mampu mendorong terciptanya ide-ide inovatif serta mendukung proses pengembangan produk sejak awal dengan lebih tepat, sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna[6].

Dalam penelitian ini, evaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem dilakukan dengan menggunakan beberapa jenis kuesioner yang dirancang khusus untuk menilai pengalaman pengguna. Dua kuesioner yang digunakan adalah *System Usability Scale* dan *User Experience Questionnaire*. SUS berfungsi untuk menilai kegunaan sistem dengan mengukur aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Di sisi lain, UEQ digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna secara lebih menyeluruh, mencakup dimensi emosional dan persepsi terhadap

kualitas sistem. Kombinasi kedua metode ini memberikan hasil yang komprehensif dalam menilai kepuasan pengguna aplikasi[7].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Proses awal perancangan desain dimulai dari ide-ide yang belum terstruktur, yang kemudian melalui proses pengolahan dan pengaturan, menjadi sesuatu yang lebih teratur dan dapat memenuhi fungsi serta kegunaannya dengan baik. Perancangan juga melibatkan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari berbagai elemen terpisah yang digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh dan fungsional[8]

Tahap ini dapat mencakup gambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Ini juga mencakup mengkonfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras suatu sistem[9]

Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat mobile seperti *smartphone* atau PC. Aplikasi *Mobile* juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat mobile itu sendiri[10]

User Interface adalah program dan pengguna untuk berinteraksi. Istilah ini kadang digunakan sebagai pengganti istilah *Human Computer Interaction*, yang mencakup seluruh aspek interaksi antara pengguna dan komputer. Semua yang terlihat di layar, instruksi yang dibaca dalam dokumentasi[11].

Terdapat beberapa elemen dalam usaha mendapatkan UX yang baik, yaitu memiliki kesesuaian antara fitur produk dengan kebutuhan pengguna[12].

User Experience adalah proses keseluruhan pengalaman seseorang saat berinteraksi dengan suatu produk atau jasa, serta *respons* mereka terhadap pengalaman tersebut. Terdapat beberapa elemen penting untuk mencapai *user experience* yang baik, yaitu kesesuaian fitur produk dengan kebutuhan pengguna. khususnya saat pertama kali digunakan sehingga meninggalkan kesan positif dan kemampuan produk atau jasa dalam membantu pengguna menyelesaikan tugas mereka[13].

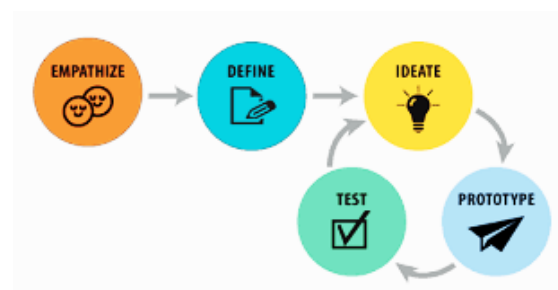
Design Thinking adalah cara berpikir dari sudut pandang desainer yang selalu

memecahkan masalah dengan pendekatan yang berfokus pada manusia. Penerapan *design thinking* berfokus pada pengembangan pola-pola inovatif melalui aktivitas persepsi, eksplorasi kemungkinan, dan penerapan praktik. Salah satu keunggulan utama dari metode *design thinking* adalah kemampuannya untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan, mulai dari tahap awal hingga akhir proses perancangan. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap elemen desain dirancang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna[14].

Figma juga menjadi pilihan utama para desainer UI/UX dalam membuat *prototype* aplikasi *mobile*, *website*, secara cepat dan efektif[15].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk mengembangkan *prototype* UI/UX aplikasi BarberXperience, yang bertujuan memberikan pengalaman pengguna optimal dalam melakukan reservasi pangkas rambut secara online. Tahapan *Design Thinking* meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 1. Metode Design Thinking

3.1 Empathize

Empathize untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan, harapan, dan permasalahan yang dihadapi pengguna saat melakukan reservasi layanan pangkas rambut.

3.2 Define

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara, dan *observasi*, peneliti akan mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang paling relevan bagi pengguna dalam proses reservasi layanan pangkas rambut. Permasalahan tersebut akan dijabarkan secara jelas dan terperinci untuk memastikan bahwa solusi yang dikembangkan pada tahap

selanjutnya benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.3 Ideate

Ideate menghasilkan berbagai ide solusi kreatif untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *Define*.

3.4 Prototype

Mengembangkan versi awal atau prototipe aplikasi berdasarkan ide yang telah dipilih pada tahap *Ideate*.

3.5 Test

Pada tahap *Test* aplikasi yang telah dikembangkan diuji oleh pengguna untuk mengumpulkan umpan balik mengenai pengalaman mereka. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif aplikasi, serta mengidentifikasi masalah atau area yang perlu perbaikan. Berdasarkan hasil pengujian, perbaikan dan penyempurnaan dilakukan untuk meningkatkan kualitas aplikasi sebelum rilis final.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan dari metode *Design Thinking* :

4.1 Empathize

Tahap *Empathize* bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna aplikasi BarberXperience. Dengan pendekatan *human centered design*, penelitian ini mengumpulkan wawasan dari pengguna potensial serta *stakeholder* terkait. Dengan begitu penulis mendapatkan hasil kuisisioner yang telah diisi oleh pelanggan sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Wawancara

No.	Daftar Pertanyaan
1	Bagaimana sistem reservasi yang saat ini digunakan di BarberXperience?
2	Apa kendala utama yang Anda hadapi dalam mengelola reservasi pelanggan?
3	Apakah ada periode tertentu di mana BarberXperience mengalami lonjakan pelanggan?
4	Apa harapan Anda terhadap aplikasi reservasi yang sedang dikembangkan?

5	Menurut Anda, fitur apa yang paling penting dalam aplikasi reservasi BarberXperience?
---	---

Tujuan dari pertanyaan tersebut adalah untuk memahami kondisi dan preferensi pembeli atau pelanggan produk pertanian. Pada tahap ini, tujuannya adalah mengumpulkan informasi yang akan digunakan untuk observasi lebih lanjut.

4.1.1 Observasi

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa permasalahan utama yang dapat diselesaikan dengan pengembangan aplikasi reservasi BarberXperience. Salah satu kendala yang dihadapi adalah ketiadaan sistem reservasi digital, yang menyebabkan pelanggan harus datang langsung. Hal ini sering kali menyebabkan antrian panjang dan ketidakpastian dalam mendapatkan layanan. Oleh karena itu, aplikasi ini perlu menampilkan jadwal ketersediaan tukang pangkas, sehingga pelanggan dapat memilih waktu yang sesuai tanpa harus menunggu lama. Selain itu, sistem antrian digital dengan estimasi waktu diharapkan dapat mengurangi ketidakpastian pelanggan serta meningkatkan efisiensi operasional di *barbershop*.

4.2 Define

Setelah menyelesaikan tahap *Empathize*, langkah berikutnya dalam metode *Design Thinking* adalah tahap *Define*. Untuk memperjelas permasalahan tersebut, akan dikembangkan *user persona* yang mencakup profil pengguna, motivasi, tujuan, serta hambatan yang mereka hadapi dalam menggunakan layanan reservasi.

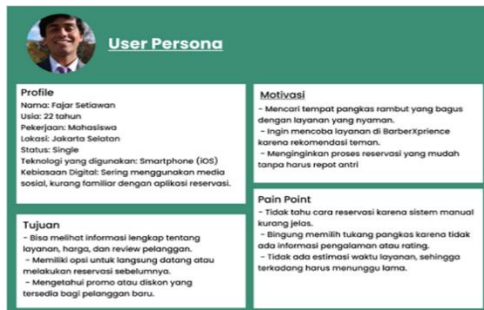
4.2.1 Analisis Data Pengguna

Analisis data pengguna dilakukan untuk memahami lebih dalam kebutuhan, preferensi, dan tantangan yang dihadapi oleh pelanggan BarberXperience dalam melakukan reservasi layanan pangkas rambut. Data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner dianalisis untuk menemukan pola serta permasalahan utama yang perlu diselesaikan dalam pengembangan aplikasi.

4.2.2 User Persona

User persona dibuat untuk memahami karakteristik, kebutuhan, serta tantangan yang

dihadapi oleh pengguna aplikasi *BarberXperience*. Persona ini dibuat berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan analisis data pengguna.



Gambar 2. User Persona

4.3 Ideate

Setelah menemukan permasalahan utama yang dialami pengguna pada tahap *define*, langkah selanjutnya dalam metode *Design Thinking* adalah tahap *ideate*. Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai gagasan solusi yang dapat mengatasi kendala atau tantangan yang telah teridentifikasi.

4.3.1 Brainstroming

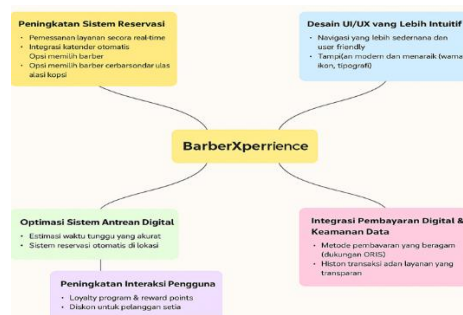
Proses pengumpulan ide secara spontan dan kreatif untuk mencari berbagai kemungkinan solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi. Dalam konteks pengembangan aplikasi *BarberXperience*, brainstorming dilakukan untuk merancang fitur-fitur utama yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, seperti sistem reservasi, estimasi antrian, tampilan antarmuka yang sederhana, serta integrasi pembayaran digital. Hasil *brainstorming* ini menjadi dasar dalam pembuatan *user flow* dan desain antarmuka aplikasi.



Gambar 3. Brainstroming

4.3.2 Mind Mapping

Dalam pengembangan aplikasi *BarberXperience*, mind mapping digunakan untuk mengorganisir hasil *brainstorming* ke dalam kategori seperti sistem reservasi, antrian digital, desain UI/UX, interaksi pengguna, dan pembayaran digital. Dengan *mind map*, ide-ide dapat divisualisasikan dengan lebih jelas, sehingga memudahkan tim dalam merancang fitur dan alur aplikasi secara sistematis dan terarah.



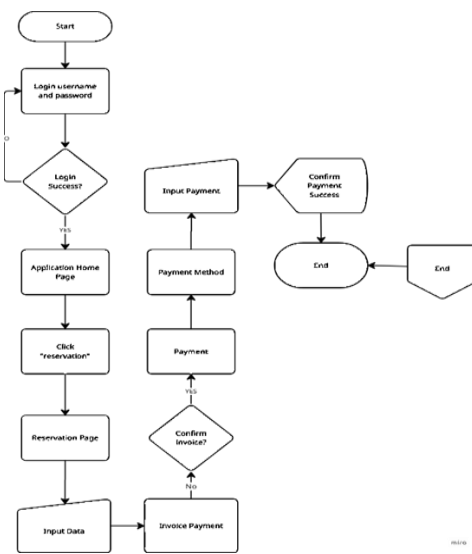
Gambar 4. Mind Mapping

4.4 Prototype

Setelah tahapan penelitian yang terdiri dari proses *empathize*, *define*, dan *ideate* diselesaikan, proses selanjutnya berlanjut ke tahap perancangan. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *user flow*, serta pengembangan desain *high fidelity* sebagai representasi visual akhir dari antarmuka yang dirancang.

4.4.1 User Flow

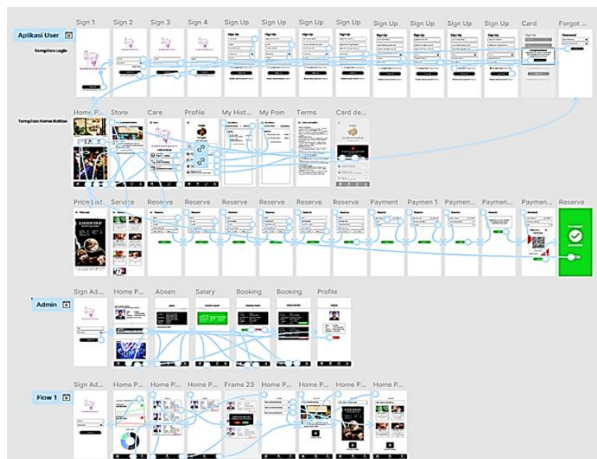
User flow merupakan diagram alur yang menggambarkan perjalanan pengguna (*user journey*) saat berinteraksi dengan aplikasi. Tujuan dari *user flow* adalah untuk memvisualisasikan langkah-langkah yang dilakukan pengguna dari awal hingga mencapai tujuan tertentu di dalam sistem, seperti melakukan reservasi, mengedit profil, atau melakukan pembayaran. Pembuatan *user flow* dilakukan setelah proses *define* dan *ideate*, sebagai bagian dari tahap perancangan sistem dalam metode *Design Thinking*. Alur ini disusun berdasarkan kebutuhan dan perilaku pengguna yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya, sehingga seluruh proses yang ada dapat dirancang secara efisien dan logis.



Gambar 5. User Flow

4.4.2 Design High Fidelity

Pada tahap ini mengacu pada versi terperinci dan akhir dari desain antarmuka pengguna (UI) yang mencakup elemen visual seperti warna, tipografi, gambar, dan elemen grafis lainnya sesuai, berikut merupakan detail desain *High Fidelity*.



Gambar 6. Design High Fidelity

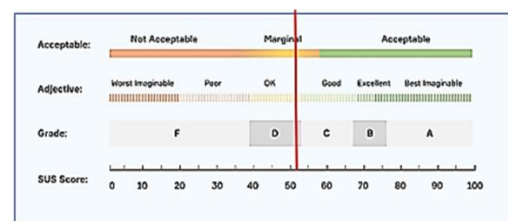
4.5 Testing

Tahap akhir dalam proses *Design Thinking* adalah pengujian atau *testing* dengan menggunakan metode *usability testing*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai bagaimana pengalaman dan perjalanan pengguna saat menggunakan aplikasi yang telah dibuat. Dengan melakukan pengujian ini, kita bisa mengetahui apakah aplikasi tersebut sudah bekerja secara efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, proses ini juga membantu

mengidentifikasi masalah atau hambatan yang mungkin dihadapi pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

4.5.1 System Usability Scale

Dalam metode *System Usability Scale*, sebanyak 100 responden mengisi kuesioner yang terdiri dari sepuluh pernyataan dengan lima tingkat skala jawaban. Metode ini digunakan untuk mendapatkan penilaian dari pengguna yang bertujuan mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) serta mengukur tingkat kepuasan terhadap prototipe yang telah diuji.



Gambar 7. SUS Score

Hasil dari pengukuran dengan kuesioner metode *system usability scale* yang telah diberikan kepada responden menghasilkan rata-rata skor sebesar 50,198. Berdasarkan dari hasil skor tersebut, merujuk pada gambar 7 bahwa hasil nya masuk ke dalam kriteria penerimaan (*acceptability*) marginal, (*grade scale*) yaitu D, dan *adjective ratings* masuk ke golongan Ok. Maka pada *prototype* aplikasi *barberxprience* bisa dinyatakan bahwa tingkat kepuasan dinyatakan baik dan bisa diterima.

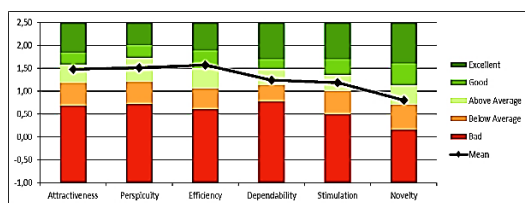
4.5.2 User Experience Kuisiometer

Dalam metode *User Experience Questionnaire*, responden diminta untuk mengisi kuesioner yang terdiri atas dua puluh enam pernyataan, masing-masing disertai dengan tujuh tingkat skala jawaban. Setelah seluruh responden memberikan penilaian melalui kuesioner tersebut, data yang terkumpul diolah menggunakan *Data Analysis Tools* guna memperoleh hasil akhir dari pengukuran pengalaman pengguna. Data keluaran ini kemudian mengalami proses konversi, mengingat setiap butir pada skala UEQ disusun dalam bentuk pasangan dengan rentang nilai dari satu hingga tujuh.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	1,482	1,28
Perspicuity	1,506	1,34
Efficiency	1,569	1,41
Dependability	1,240	1,04
Stimulation	1,186	1,28
Novelty	0,807	1,09

Gambar 8. Hasil UEQ Scale

Berdasarkan hasil analisis UEQ, seluruh dimensi pengalaman pengguna menunjukkan skor positif. Dimensi *Attractiveness* meraih skor tertinggi sebesar 1,92, diikuti oleh *Stimulation* (1,85), *Efficiency* (1,72), dan *Perspicuity* (1,71), yang menunjukkan bahwa sistem dinilai menarik, menyenangkan, efisien, dan mudah dipahami. *Dependability* memperoleh nilai 1,54, menandakan sistem cukup dapat diandalkan. Sementara itu, *Novelty* mencatat skor terendah sebesar 1,34, namun tetap menunjukkan kesan inovatif. Secara keseluruhan, skor seluruh dimensi berada di atas 0,8, yang berarti pengalaman pengguna tergolong baik hingga sangat baik.



Gambar 9. Hasil benchmark UEQ

Grafik UEQ menunjukkan bahwa semua dimensi berada pada kategori positif dengan nilai rata-rata (*mean*) di atas 1,0. Dimensi *Attractiveness*, *Perspicuity*, dan *Efficiency* berada pada kategori “Good” hingga “Excellent”, menandakan bahwa sistem dinilai menarik, mudah dipahami, dan efisien digunakan. *Dependability* dan *Stimulation* berada pada tingkat “Good”, yang menunjukkan sistem cukup dapat diandalkan dan memberi pengalaman yang menyenangkan. Sementara itu, *Novelty* memiliki skor terendah, namun tetap berada dalam kategori “Above Average”, mencerminkan persepsi pengguna terhadap unsur kebaruan yang masih tergolong positif. Secara keseluruhan, pengalaman pengguna terhadap sistem dinilai sangat baik.

5. KESIMPULAN

a. Merancang aplikasi barberxprience dengan menggunakan metode design thinking untuk memulai sebuah perancangan awal, kemudian

dilanjutkan dengan prototype aplikasi untuk membuat fitur reservasi yang mudah digunakan oleh user untuk menggunakan design yang user friendly dengan begitu user dapat lebih memahami aplikasi serta fitur tersebut dengan baik.

b. Pengujian usability menggunakan *System Usability Scale* (SUS) terhadap 100 responden menghasilkan skor rata-rata sebesar 50,198, yang berada pada kategori marginal (*grade D*) namun masih dalam tingkat penerimaan (*acceptable*). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi sudah cukup baik dalam hal kegunaan, namun masih memerlukan penyempurnaan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

c. Evaluasi pengalaman pengguna melalui User *Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh nilai positif. Skor tertinggi terdapat pada aspek *Attractiveness* (1,92) dan *Stimulation* (1,85), sedangkan skor terendah pada aspek *Novelty* (1,34). Secara keseluruhan, skor dari semua aspek berada di atas 0,8, yang menunjukkan bahwa *prototype* aplikasi memberikan pengalaman pengguna yang baik hingga sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

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

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,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, Jul. 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
- [2] T. Bustami and S. Alam, “SEIKO : Journal of Management & Business Penerapan Teknologi Informasi dalam Manajemen Operasional Analisis Implementasi di PT. Unilever Tbk,” *SEIKO : Journal of Management & Business*, vol. 7, no. 1, pp. 1321–1329, 2024.
- [3] S. Arif and F. Putra, “JIPM+Arif+Wardana¹,Sofia+Novind+Saputr

- i², Gilang+Fernandes³, Putra+Najmal+Ath-Thaariq⁴, Faradika⁵,” 2024.
- [4] A. F. Dewantara, E. Esterina, L. Alri, J. Hutahaean, and I. Thamrin, “Prosiding The 12 th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung,” 2021.
- [5] Reza Agustian and Cuhenda, “UI/UX Design of Online Barber Application with Design Thinking Approach,” *Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 91–96, Dec. 2024.
- [6] M. S. Khairy and G. G. Firmansyah, “JIP (Jurnal Informatika Polinema) PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MARKETPLACE SISTEM RANTAI PASOK ‘PANEN-PANEN,’” May 2022.
- [7] Dwipa, “BAB I PENDAHULUAN,” 2021.
- [8] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, “PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG),” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 3, no. 2, pp. 179–184, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [9] Nigel Putra Christover Sitorus and Y. M. Irsan Jaelani, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENJUALAN FURNITURE INTERIOR & BUILD PADA TOKO STEPLINE MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN (GDD),” Jul. 2023.
- [10] A. R. Himamunanto, D. A. F. Waruwu, and G. C. Setyawan, “Image Tracking Berbasis AR Untuk Peningkatan Pembelajaran Buah Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),” *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 6, no. 2, pp. 381–389, Jul. 2023, doi: 10.29408/jit.v6i2.16830.
- [11] Ngurah Rangga Wiwesa, “USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN,” 2021.
- [12] S. Fajri, F. S. Fujiawati, and A. T. Permanasari, “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE APPS BERBASIS ANDROID B’TRACE MERANGKAI GERAK TARI TRADISIONAL,” *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, vol. 6, no. 1, 2021.
- [13] R. Adytia, I. Rahman, R. Kartika Dewi, and H. Muslimah Az-Zahra, “Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design,” 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [14] A. K. Nadhif, D. Taufiq W, M. F. Hussein, and I. S. Widiati, “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking,” *Jurnal IT CIDA*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [15] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur’aini, and M. H. Aufan, “PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA,” *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.