

PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE EDUKASI CODING UNTUK ANAK DENGAN METODE DESIGN THINKING

Henny Christine Inosensia Lumban Gaol¹, Apriade Voutama²

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang; JL. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Teluk Jambe Timur, Karawang, Jawa Barat; Telp (0267) 641177

Keywords:

Design Thinking,
Information Systems, User
Experience, User Interface,
Website

Correspondent Email:

2210631250084@student.unsika.ac.id

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada platform edukasi *coding* bagi anak-anak usia 6-11 tahun dengan pendekatan metode *Design Thinking*. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama yaitu, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui riset sekunder dan pembuatan *User Persona* yang merepresentasikan karakteristik, aktivitas, serta tujuan belajar anak-anak. Selain itu, wawancara dengan orang tua dan pengamat pendidikan digunakan untuk memperkaya data kebutuhan pengguna. *Prototype high-fidelity* dikembangkan menggunakan Figma, mengedepankan elemen visual yang menarik, dan desain interaktif. *Usability Testing* dilakukan dengan melibatkan enam responden untuk mengevaluasi efektivitas desain dan mengidentifikasi potensi perbaikan. Temuan ini menegaskan pentingnya pendekatan berbasis empati dalam memberikan pengetahuan belajar yang menarik dan efektif bagi anak-anak. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut mencakup integrasi fitur gamifikasi guna meningkatkan motivasi belajar, eksplorasi penggunaan teknologi *augmented reality (AR)* untuk pengalaman yang lebih mendalam, serta uji coba pada kelompok usia yang lebih luas untuk validasi efektivitas desain.

This research aims to design User Interface (UI) and User Experience (UX) for a coding education platform for children aged 6-11 years using the Design Thinking method. This method consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The research identified user needs through secondary research and created User Personas representing children's characteristics, activities, and learning goals. Additionally, interviews with parents and education observers enriched the user data. A high-fidelity prototype was developed using Figma, emphasizing attractive visuals and interactive design. Usability testing involved six respondents to evaluate design effectiveness and identify improvements. This included observing how children used the platform to complete specific tasks, such as interactive quizzes or coding challenges.

Results showed the prototype met users' needs with a high success rate in task completion. Findings confirm the importance of an empathy-based approach in creating engaging learning experiences for children. Recommendations for further development include integrating gamification features to boost learning motivation, exploring augmented reality (AR) technology for a more immersive experience, and testing on a wider age group to validate design effectiveness.

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, setiap orang diharapkan dapat berpartisipasi dalam kemajuan Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin luas tanpa mengenal waktu, tidak terkecuali institusi pendidikan. Di zaman sekarang ini, teknologi telah berkembang secara signifikan. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas hidup masyarakat umum, khususnya bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan sendiri, teknologi saat ini memiliki keunggulan yang unik dalam proses pembelajaran [1]. Internet merupakan salah satu teknologi informasi yang mendukung dunia pendidikan. Selain internet, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke bidang lain, seperti *smartphone* dan *mobile device* yang merupakan bentuk media komunikasi yang banyak digunakan saat ini untuk memudahkan kebutuhan pengguna di era digital saat ini [2]. Penggunaan internet untuk mencari dan menganalisis permasalahan telah menjadi trend di era modern [3]. Teknologi kini menjadi elemen penting dalam kehidupan sehari-hari, menyediakan akses informasi dengan cepat dan mudah melalui berbagai platform sistem informasi [4].

Penelitian ini didasari oleh perkembangan teknologi digital yang semakin pesat dan telah memengaruhi berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Situs web sendiri adalah kumpulan dokumen atau topik yang saling terhubung dan dapat diakses serta dibandingkan satu sama lain [5]. Teknologi harus digunakan seefisien mungkin untuk menciptakan alternatif pembelajaran yang menarik dan menghibur, terutama untuk

anak-anak. Teknologi web ini menyediakan referensi yang membantu siswa belajar dengan mengekspos mereka pada materi dan media yang disajikan dengan cara yang menarik. Hasilnya, pengguna menjadi lebih terlibat dan dapat meningkatkan efektivitas pengajaran siswa [6].

Mengajari anak-anak *coding* akan memberikan mereka rasa aman sepanjang hidup mereka. Meskipun ada banyak program gratis, tidak banyak yang menawarkan dukungan komprehensif untuk infrastruktur. Mengajar siswa sekolah dasar membutuhkan metode yang berbeda dengan orang dewasa, seperti media yang ramah dan nyaman. Oleh karena itu, anak-anak membutuhkan Aplikasi yang ramah pengguna dan menarik secara visual untuk program-program mereka [7].

Prinsip-prinsip desain situs web saat ini tidak terbatas pada *User Interface (UI)* mereka juga mencakup kenyamanan, kepuasan, dan pengalaman pengguna yang merupakan pertimbangan penting. *User Interface (UI)* lebih berfokus pada tata letak aplikasi, permainan, peringatan, jenis huruf hirarki, komponen, dan fitur. Sebaliknya, *User Experience (UX)* lebih berfokus pada pengalaman pengguna. Memastikan bahwa aplikasi mudah digunakan dan tidak berdampak negatif pada pengguna [8]. Sebelum membuat situs web, sangat penting untuk mempertimbangkan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* untuk menyediakan sistem yang ideal dan efektif [9]. Gagasan utama dalam meningkatkan pengalaman pengguna adalah memastikan bahwa mereka nyaman dan puas, sehingga dapat mencapai kualitas interaksi yang optimal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan meningkatkan *User Interface*

(UI) dan *User Experience (UX)* pada situs web edukasi *coding* yang dirancang khusus untuk anak-anak. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, penelitian ini bertujuan untuk membuat situs web edukasi *coding* yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, inovatif, dan interaktif bagi anak-anak berusia 6-11 tahun. Metode ini menempatkan empati sebagai dasar utama dalam memahami kebutuhan pengguna, sehingga setiap tahap mulai dari eksplorasi ide, pembuatan prototipe, hingga pengujian akhir dirancang untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan menyenangkan. Prinsip desain *User Experience (UX)* bertujuan untuk memastikan kenyamanan dan kepuasan pengguna. Sementara itu, *User Interface (UI)* dirancang untuk mempermudah pengguna dalam memanfaatkan Teknologi, yang sering kali disebut sebagai “*user-friendly*” [10]. *User Interface (UI)* yang dirancang dengan buruk akan berdampak negatif pada produktivitas sistem [11]. Oleh karena itu, dalam mengevaluasi *User Experience (UX)*, berbagai wawasan dapat dimanfaatkan, termasuk dari bidang pemasaran dan desain antarmuka, untuk menciptakan pengalaman pengguna yang berkualitas tinggi.

Website CodeWhiz dibuat untuk memberikan solusi pendidikan *coding* yang inovatif untuk anak-anak berusia 6 hingga 11 tahun dengan menawarkan lingkungan pendidikan yang menarik, interaktif, dan ramah pengguna. Dengan pendekatan desain yang menekankan pada elemen visual yang mencolok dan navigasi yang intuitif, situs web ini bertujuan untuk Mengembangkan kesadaran anak-anak akan teknologi sejak awal. Prosesancangan bertujuan untuk meningkatkan *User Experience (UX)* yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak dan memastikan bahwa setiap elemen desain, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka saat belajar *coding*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini mengkaji penerapan pendekatan *Design Thinking* dalam merancang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Pendekatan ini terdiri dari tahapan-tahapan interaktif, mulai dari memahami kebutuhan pengguna, merumuskan masalah, menghasilkan ide, membuat prototipe, hingga melakukan pengujian. Dengan pendekatan berbasis empati ini, desain website

dirancang untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan edukatif. Website CodeWhiz diharapkan menjadi platform yang inklusif dan efektif, mendukung pengembangan keterampilan teknologi generasi muda dengan cara yang kreatif dan inspiratif.

2.1 USER INTERFACE

User Interface (UI) merupakan proses yang dirancang untuk memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka atau tampilan yang dibuat berdasarkan hasil analisis data. UI menyediakan elemen-elemen visual dalam bentuk tampilan yang memungkinkan interaksi dengan sistem, baik itu pada situs web, perangkat lunak, maupun perangkat keras. Tujuan utama dari UI adalah mempermudah pengguna dalam menggunakan alat atau sistem yang tersedia. UI dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan fungsionalitas sistem dan secara bersamaan memberikan pengalaman pengguna yang positif bagi pengguna.

2.2 USER EXPERIENCE

User Experience (UX) adalah proses yang dirancang untuk memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem secara intuitif dan sesuai dengan kemampuan pemahaman mereka. Tujuan dari *User Experience (UX)* adalah untuk meningkatkan kepuasan pengguna saat menggunakan situs web, aplikasi seluler, atau aplikasi desktop. Menciptakan pengalaman yang memahami dan mempertimbangkan kebutuhan, preferensi, dan kekhawatiran pengguna saat berinteraksi dengan lingkungan. Berdasarkan pengalaman mereka menggunakan produk selama periode waktu tertentu, *User Experience (UX)* berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dan produk.

2.3 DESIGN THINKING

Design Thinking adalah pendekatan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang berfokus pada kebutuhan pengguna atau manusia. Metode ini mengedepankan solusi praktis dan inovatif yang didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna serta karakteristik manusia. Proses ini mencakup beberapa tahapan untuk Membantu bisnis memahami kebutuhan pengguna, memvalidasi asumsi, dan menemukan strategi serta solusi baru yang mungkin tidak langsung terlihat.

Tahapan-tahapan tersebut meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [12].

2.4 FIGMA

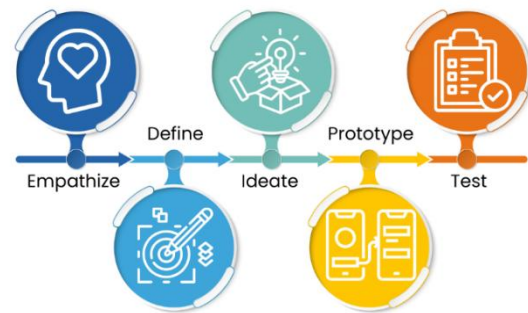
Figma adalah alat design dan *prototyping* digital yang dapat digunakan untuk membuat website, aplikasi, atau komponen *User Interface* yang lebih kecil untuk proyek lainnya. Aplikasi ini dirancang untuk desain UI dan UX dengan menggunakan alat vektor berbasis *cloud*, sehingga pengguna dapat menggunakannya secara langsung melalui browser. Fitur-fitur yang dimiliki Figma antara lain desain pembuatan prototipe, kolaborasi, dan sistem desain organisasi yang membantu pengguna bekerja secara efisien dan sistematis. Salah satu keunggulan Figma adalah kemampuannya dalam memudahkan pembuatan prototipe UI/UX untuk situs web maupun aplikasi lain secara efisien. Aplikasi ini juga mendukung kolaborasi secara langsung, sehingga Setiap perubahan yang dilakukan akan langsung tercatat secara otomatis [13].

3. METODE PENELITIAN

Design Thinking merupakan pendekatan inovatif untuk memecahkan masalah yang menggabungkan pemikiran analitis, kreativitas, dan penerapan praktis secara terstruktur. Metode utama yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*, yang digunakan untuk mengembangkan solusi yang dikembangkan melalui Empati dengan memperhatikan kebutuhan spesifik yang dimiliki manusia. Selain itu, langkah keempat adalah proses *define* yang melibatkan identifikasi masalah yang telah diidentifikasi pada saat proses empati sebelumnya, lalu proses ideasi yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang muncul dan proses *prototype*, yang merupakan proses pembuatan *prototype* produk yang kemudian akan di uji coba [14].

3.1. Tahapan *Design Thinking*

Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang terdapat dalam proses metode *Design Thinking*:



Gambar 1. Metode Design Thinking

Ada beberapa langkah dalam proses *Design Thinking*, yang dapat dilihat pada Gambar 1. Yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dengan memahami batasan proses ini dalam proses perancangan, masalah kompleksitas yang dimiliki pengguna dapat diselesaikan [15].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dan pembahasan terkait penerapan metode *Design Thinking*:

4.1 Empathize

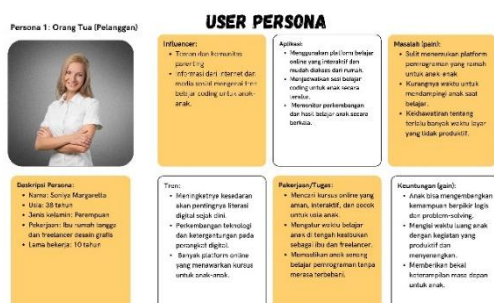
Pada tahap *Empathize*, dilakukan pengumpulan data melalui metode *secondary research* untuk mendalami permasalahan yang ada. Riset ini dilakukan dengan meninjau kasus-kasus dari jurnal dan artikel terkait pembelajaran *coding* untuk anak-anak. Hasil riset menunjukkan bahwa anak-anak memerlukan platform pembelajaran yang ramah pengguna, menarik secara visual, dan mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan interaktif.

4.2 Define

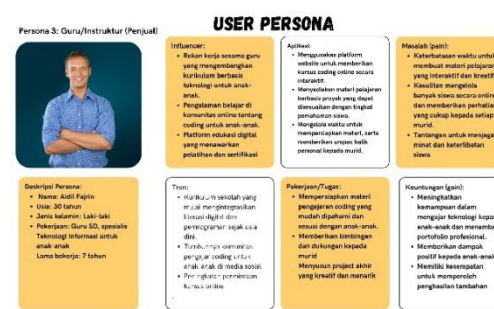
Pada tahap *Define*, user persona dibuat untuk memahami kebutuhan, aktivitas, dan tujuan anak-anak berusia 6 hingga 11 tahun sebagai pengguna utama. Orang ini membantu pelajar dalam memilih solusi yang relevan, interaktif, dan sesuai dengan preferensi pembelajaran anak. Hal ini juga memastikan bahwa desainnya menarik bagi pengguna untuk menciptakan pengalaman belajar terbaik, yang dapat dilihat pada Gambar 2, 3, dan 4.



Gambar 2. User Persona Anak



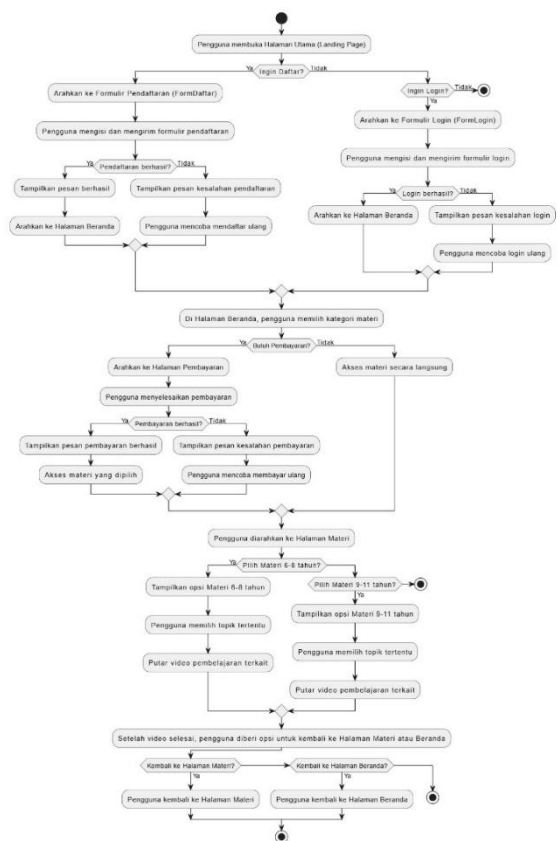
Gambar 3. User Persona Orangtua



Gambar 4. User Persona Guru

4.3 Ideate

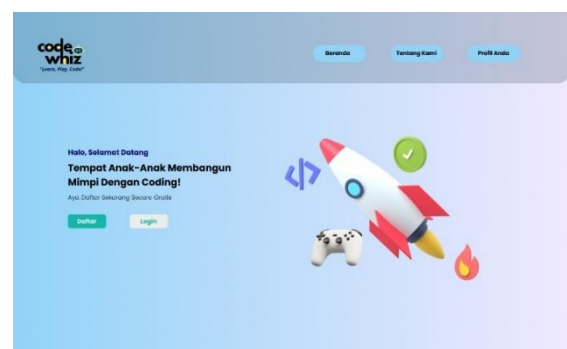
Tahap *Ideate* melibatkan *brainstorming* untuk menghasilkan ide-ide desain yang inovatif. Ide-ide utama yang dikembangkan meliputi desain antarmuka berbasis elemen visual anak-anak seperti karakter animasi dan penyediaan modul belajar berjenjang sesuai tingkat kesulitan. Tahap berikutnya dalam pengembangan aplikasi ini adalah merancang ide atau konsep untuk aplikasi yang akan dibuat. Pengembangan konsep diawali dengan menganalisis *User Flow*, yaitu proses yang menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi satu sama lain dalam aplikasi yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. User Flow

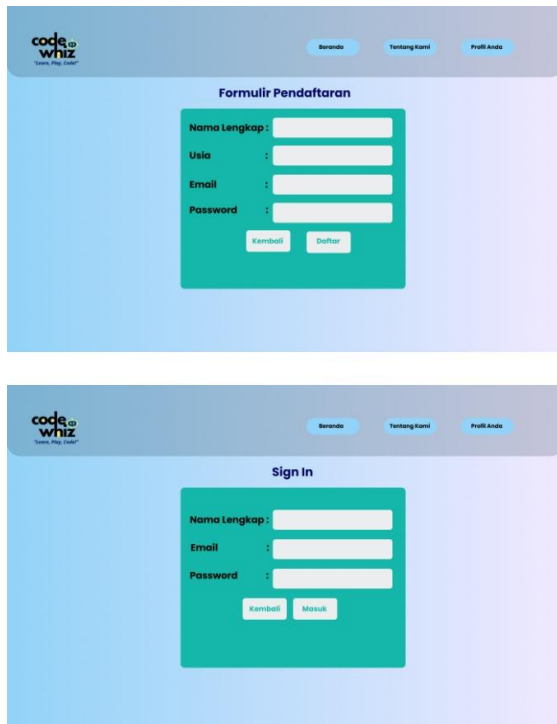
4.4 Prototype

Pada tahap *Prototype*, dibuat *prototype high-fidelity* menggunakan Figma, yang mencakup desain halaman utama dengan navigasi intuitif, tampilan modul pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan pelajaran *coding*. Desain ini memanfaatkan prinsip UI/UX seperti pemilihan warna yang menarik, tipografi yang mudah dibaca, dan hierarki visual yang jelas. *Prototype* Website CodeWhiz seperti berikut ini:



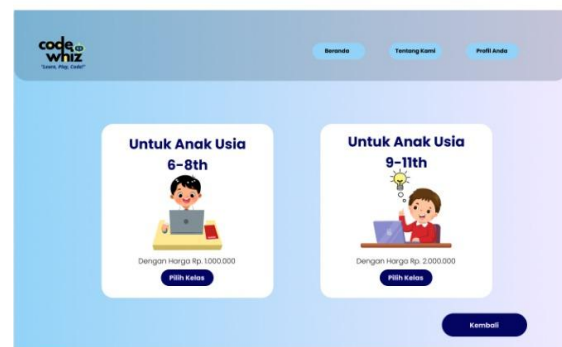
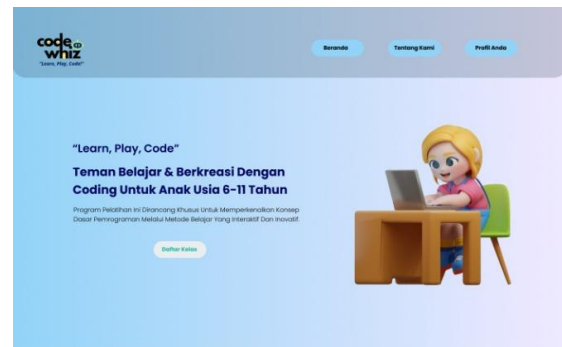
Gambar 6. Tampilan Design Inteface halaman Landing Page Website CodeWhiz.

Gambar 6 merupakan tampilan halaman *Landing Page* pada Website CodeWhiz. Halaman ini terdapat beberapa menu seperti menu Beranda, Tentang Kami, Profil Anda, Daftar, dan Login.



Gambar 7. Tampilan *Design Inteface* halaman *Daftar & Login* Website CodeWhiz.

Gambar 7 merupakan tampilan halaman *Daftar dan Login* pada Website CodeWhiz. Pada halaman *Daftar*, diminta untuk mengisi data diri dengan benar dan setelah itu pada halaman *Sign In* masukkan Nama Lengkap, Email, dan Password yang telah dibuat sebelumnya di halaman *Daftar*.



Gambar 8. Tampilan *Design Inteface* halaman *Beranda dan Kelas* pada Website CodeWhiz.

Gambar 8 merupakan tampilan halaman *Beranda*, pada halaman ini terdapat menu *Daftar Kelas* dan saat di klik maka akan tampil halaman *Kelas* untuk anak usia 6-8 tahun dan *Kelas* untuk anak usia 9-11 tahun.



Gambar 9. Tampilan *Design Inteface* halaman *Pembayaran* pada Website CodeWhiz.

Gambar 9 merupakan tampilan halaman *Pembayaran* untuk masing-masing kelas yang di pilih. Biaya berlangganan untuk setiap kelas nominalnya berbeda, namun untuk metode pembayarannya tetap sama.



Gambar 10. Tampilan *Design Inteface* halaman Materi untuk usia 6-8 tahun pada *Website CodeWhiz*.

Gambar 10 merupakan tampilan halaman materi untuk usia 6-8 tahun, tampilan ini akan terlihat jika user sudah berlangganan pada kelas yang diambil. Materi terdiri dari 3 bab dan masing-masing bab, terdapat 3 sub bab beserta video pembelajarannya.



Gambar 11. Tampilan *Design Inteface* halaman Materi untuk usia 9-11 tahun pada *Website CodeWhiz*.

Gambar 11 merupakan tampilan halaman materi untuk usia 9-11 tahun, tampilan ini akan terlihat jika user sudah berlangganan pada kelas yang diambil. Materi terdiri dari 3 bab dan masing-masing bab, terdapat 3 sub bab beserta video pembelajarannya.

4.5 Test

Tahap terakhir dalam *Design Thinking* yaitu *Test* atau evaluasi dengan menggunakan metode *Usability Testing*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pengguna menavigasi dan merasakan website yang telah dikembangkan sebelumnya. Melalui penelitian ini, kita dapat menentukan apakah aplikasi yang sedang dikembangkan efektif dan efisien bagi pengguna atau tidak. Untuk melakukan pengujian ini, dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi

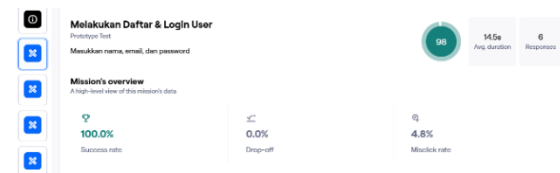
Maze dan membuat beberapa misi yang berhubungan dengan website yang ditunjukkan kepada responden.



Gambar 12. *Missions Prototyping Test*

Hasil dari keenam responden yang telah menyelesaikan keempat mission tersebut, menunjukkan hasil pengujian sebagai berikut:

1. Pada mission Prototype Test pertama dengan perintah “Masukkan nama, email, dan password” menghasilkan:



Gambar 13. Hasil *Mission Pertama*

2. Pada mission kedua dengan perintah “Masuk lalu pilih kelas dan melakukan pembayaran” menghasilkan:



Gambar 14. Hasil *Mission Kedua*

3. Pada mission ketiga tampilan halaman materi untuk usia 6-8 tahun dengan perintah “Pilih materi sesuai kebutuhan” menghasilkan:



Gambar 15. Hasil Mission Ketiga

4. Pada mission keempat tampilan halaman materi untuk usia 9-11 tahun dengan perintah “Pilih materi sesuai kebutuhan” menghasilkan:



Gambar 16. Hasil Mission Keempat

5. KESIMPULAN

- a. Kesimpulan harus mengindikasikan secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. (*The conclusion should clearly indicate the results obtained, the advantages and disadvantages, and the possibility of further development.*)
- b. Kesimpulan dapat berupa paragraf, namun sebaiknya berbentuk poin-poin dengan menggunakan *numbering* atau *bullet*. (*The conclusion can be in the form of a paragraph, but it should be in bullet points using numbering or bullets.*)

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi selama proses penelitian. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah Karya Tulis Ilmiah, yaitu Bapak Apriade Voutama M.Kom, yang telah dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti.

Selain itu, penulis sampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta atas doa, semangat, dan kasih sayang yang tiada henti, yang menjadi landasan dalam

penulisan ini. Tentunya apresiasi ditujukan kepada semua pihak yang telah bersedia membantu baik secara diam-diam maupun terang-terangan. Semoga setiap bentuk kebaikan dan lingkungan yang diberikan mendapat balasan yang setimpal.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [2] A. P. Qirani, P. Dellia, I. I. Laili, S. P. Cahyani, N. Rizqiullah, and A. Zahrial, “Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi FIGMA,” *J. Media Inform. [Jumin]*, vol. 5, no. 2, pp. 189–195, 2024.
- [3] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, “Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma,” *J. Inform. Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- [4] G. S. Syaharani and W. Sulastri, “Pembuatan Desain UI / UX Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Perpustakaan Pintar Di SMK Pasundan Rancaek Menggunakn Tools Figma,” vol. 4, no. 2, 2024.
- [5] Y. A. Dio and E. Ekohariadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pemrograman Web (Studi Kasus : Smks Semen Gresik),” *IT-Edu J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 6, no. 2, pp. 139–152, 2021.
- [6] R. E. Putri, Y. Yusman, and Y. Wira Pratama, “UI/UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma,” *Systematics*, vol. 4, no. 3, pp. 525–533, 2022.
- [7] A. M. Alhababy, “Menumbuhkan Minat Belajar Pemrograman Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Javascript,” vol. 14, no. 5, pp. 1–23, 2024.

- [8] M. F. Santoso, "Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma," *J. Infortech*, vol. 4, no. 2, pp. 156–163, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- [9] M. A. Yogatura and A. Voutama, "Perancangan Ui/Ux Untuk Platform E-Learning Kelas Fotografi Dan Videografi Berbasis Web Menggunakan Figma," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 3, pp. 2735–2742, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i3.9552.
- [10] F. T. Pamungkas, "Perancangan UI/UX Aplikasi Variety off Food Layanan Penjualan Makanan Secara Online Menggunakan Aplikasi Figma," *JPIIn J. Pendidik Indones.*, vol. 6, no. 1, pp. 165–183, 2023, doi: 10.47165/jpin.v6i1.497.
- [11] M. B. Thoyyib and D. Hafidh Zulfikar, "Desain UI/UX Website Referral untuk Program Gerakan Funding Culture Menggunakan Figma," *Pros. Semin. Nas. Teknol. Komput. dan Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 232–241, 2023.
- [12] A. S. Darsanjaya, A. Masum, and A. A. Ridha, "Perancangan Ui/Ux Pada Wesbite Manufaktur Dengan Metode Design Thinking Process (Studi Kasus: Pt. Trijaya Teknik Karawang)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 13, no. 2, 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6068.
- [13] S. Tazkiyah and A. Arifin, "Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [14] A. M. Yusuf, R. Gunawan, A. Priatna, and R. A. Pardian, "Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembayaran Penggunaan Air Dengan Metode Design Thinking Pada Website PDAM Karawang," *J-SISKO TECH (Jurnal Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD)*, vol. 6, no. 1, p. 8, 2023, doi: 10.53513/jsk.v6i1.7359.
- [15] S. Soedewi, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihiuci," *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 02, p. 17, 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.