

# PERANCANGAN DAN EVALUASI USABILITY UI/UX APLIKASI MOBILE TERINTEGRASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP DAN STREAMING FILM MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Muhammad Ali Akbar<sup>1</sup>, Apriade Voutama<sup>2</sup>, Nono Heryana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang, alan H.S. Ronggowaluyo, Kelurahan Puseurjaya, Kecamatan Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat.

## Keywords:

3-5 keyword;  
Algorithm a;  
B algorithms;  
Complexity.

## Corespondent Email:

2310631250094@student.unsi  
ka.ac.id

**Abstrak.** Perkembangan teknologi mobile mendorong meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap layanan hiburan digital yang praktis dan terintegrasi. Namun, sebagian besar aplikasi hiburan masih menyediakan layanan pemesanan tiket bioskop dan streaming film secara terpisah sehingga kurang efisien bagi pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi mobile yang mengintegrasikan kedua layanan tersebut dalam satu platform. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada tahap empathize dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk memahami kebutuhan serta permasalahan pengguna. Tahap define digunakan untuk merumuskan kebutuhan sistem berdasarkan hasil analisis data. Selanjutnya pada tahap ideate dikembangkan konsep solusi berupa perancangan fitur aplikasi, user flow, dan wireframe. Tahap prototype menghasilkan desain interaktif menggunakan Figma yang merepresentasikan tampilan aplikasi mobile. Tahap test dilakukan melalui pengujian usability dengan melibatkan delapan partisipan untuk menjalankan beberapa skenario penggunaan aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan tingkat keberhasilan penggunaan sebesar 94%, yang menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang dihasilkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik serta mampu mendukung pengalaman pengguna secara efektif.

**Abstract.** The development of mobile technology has driven the increasing public demand for practical and integrated digital entertainment services. However, most entertainment applications still provide separate cinema ticket booking and movie streaming services, making them less efficient for users. This study aims to design a User Interface (UI) and User Experience (UX) for a mobile application that integrates both services in a single platform. The method used is Design Thinking, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. In the empathize stage, data is collected through observation, interviews, and questionnaires to understand user needs and problems. The define stage is used to formulate system requirements based on the results of data analysis. Next, in the ideate stage, a solution concept is developed in the form of application feature design, user flow, and wireframe. The prototype stage produces an interactive design using Figma that represents the appearance of the mobile application. The test stage is carried out through usability testing involving eight participants to run several application usage scenarios. The test results showed a success rate of 94%.



Copyright © [JITET](http://www.jitet.org) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

*indicating that the resulting UI/UX design has a good level of ease of use and is able to support the user experience effectively.*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada tahun 2026 semakin memperkuat peran aplikasi mobile sebagai media utama dalam mengakses layanan hiburan.[1] Penggunaan smartphone yang tinggi mendorong masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam memesan tiket bioskop maupun menikmati layanan streaming film secara praktis melalui satu perangkat. Kondisi ini menuntut aplikasi mobile yang tidak hanya menyediakan fitur lengkap, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman penggunaan yang cepat, personal, dan efisien.

Meskipun berbagai layanan hiburan digital telah tersedia, masih terdapat tantangan dalam mengintegrasikan pemesanan tiket bioskop dan streaming film dalam satu aplikasi mobile yang terstruktur dan mudah digunakan. Keterbatasan ukuran layar, kebutuhan navigasi yang sederhana, proses pemilihan kursi secara real-time, hingga sistem pembayaran digital yang aman menjadi aspek penting yang harus dirancang secara matang.[2] Selain itu, pengguna juga mengharapkan fitur personalisasi seperti rekomendasi film sesuai preferensi serta tampilan antarmuka yang responsif dan intuitif.

Dalam konteks tersebut, perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) memegang peranan penting dalam memastikan aplikasi mobile mampu memberikan interaksi yang nyaman dan efektif.[3] Penelitian ini menerapkan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test untuk menghasilkan solusi desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.[4] Nilai kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan konsep aplikasi mobile terintegrasi yang menggabungkan layanan tiket bioskop dan streaming film dengan pendekatan human-centered, sehingga mampu menyesuaikan

dengan perilaku dan ekspektasi pengguna digital di era 2026.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 User Interface (UI) dan User Experience (UX)

User Interface (UI) merupakan tampilan visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem, meliputi elemen seperti layout, warna, ikon, dan navigasi. Sementara itu, User Experience (UX) berkaitan dengan pengalaman keseluruhan pengguna dalam menggunakan aplikasi, termasuk kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi interaksi.[5]

Dalam pengembangan aplikasi mobile, UI dan UX harus dirancang secara selaras agar pengguna dapat memahami alur sistem dengan cepat dan tanpa hambatan. Desain yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung kemudahan penggunaan (usability).[6], [7]

### 2.2 Metode Design Thinking

Design Thinking adalah pendekatan perancangan yang berpusat pada pengguna (human-centered design) untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test.[7]

Pendekatan ini digunakan karena mampu menggali kebutuhan pengguna secara mendalam serta menghasilkan solusi yang iteratif dan teruji melalui proses evaluasi langsung. Dalam konteks UI/UX, Design Thinking membantu menghasilkan desain yang lebih relevan dan mudah digunakan.[7], [8]

### 2.3 Usability

Usability merupakan ukuran tingkat kemudahan suatu sistem untuk digunakan oleh pengguna secara efektif, efisien, dan memuaskan. Pengujian usability dilakukan dengan memberikan skenario penggunaan kepada pengguna untuk melihat keberhasilan dalam menyelesaikan tugas.[4], [9]

Tingkat usability yang tinggi menunjukkan bahwa aplikasi memiliki navigasi yang jelas, mudah dipahami, serta mampu mendukung aktivitas pengguna dengan baik. Oleh karena itu, usability menjadi indikator penting dalam evaluasi desain UI/UX.[10]

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Design Thinking* sebagai metode utama dalam perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi mobile pemesanan tiket bioskop dan layanan streaming film. Metode ini dipilih karena berorientasi pada *human-centered design*, yaitu pendekatan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dalam setiap proses pengembangan solusi. Dalam konteks perancangan aplikasi hiburan digital yang mengintegrasikan dua layanan berbeda dalam satu platform, pemahaman mendalam terhadap kebutuhan, perilaku, serta ekspektasi pengguna menjadi faktor yang sangat penting.[9]

*Design Thinking* memiliki karakteristik proses yang sistematis, kreatif, dan iteratif. Artinya, setiap tahapan saling berkaitan dan memungkinkan adanya evaluasi serta penyempurnaan secara berkelanjutan. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada aspek visual antarmuka, tetapi juga pada kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan, termasuk kemudahan navigasi, efisiensi interaksi, kejelasan alur pemesanan tiket, serta kenyamanan dalam mengakses layanan streaming.[8]

Penelitian ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap *Empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna. Tahap *Define* bertujuan merumuskan inti permasalahan berdasarkan hasil analisis data. Tahap *Ideate* berfokus pada

pengembangan konsep solusi dan perancangan alur pengguna. Tahap *Prototype* mengubah konsep tersebut menjadi desain interaktif yang menyerupai aplikasi nyata. Terakhir, tahap *Test* dilakukan untuk mengevaluasi tingkat usability serta memperoleh umpan balik guna penyempurnaan desain.[4]

Melalui kelima tahapan tersebut, proses perancangan UI/UX dilakukan secara terstruktur dan berorientasi pada pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang efektif, efisien, dan nyaman dalam satu aplikasi mobile terintegrasi.[7]



Gambar 1. Tahap Metode Desain Thinking

#### A. Empathize

Tahap *Empathize* merupakan proses awal untuk memahami karakteristik, kebutuhan, serta permasalahan pengguna melalui observasi, wawancara, dan kuesioner.[6] Pada penelitian ini, tahap *empathize* difokuskan pada pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi pemesanan tiket bioskop dan layanan streaming film, termasuk hambatan dalam navigasi, pemilihan kursi, dan proses pembayaran.

#### B. Define

Tahap *Define* bertujuan untuk merumuskan inti permasalahan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini disusun *user persona*, *user journey*, dan *problem statement* untuk memperjelas kebutuhan pengguna terhadap aplikasi mobile yang terintegrasi, responsif, dan mudah digunakan.[11]

### C. Ideate

Tahap Ideate merupakan proses pengembangan berbagai alternatif solusi desain. Dalam penelitian ini, tahap ideate menghasilkan rancangan fitur utama aplikasi, penyusunan *user flow*, serta pembuatan *low-fidelity wireframe* sebagai gambaran awal struktur antarmuka dan navigasi sistem.[10]

### D. Prototype

Tahap Prototype adalah proses visualisasi solusi dalam bentuk desain interaktif yang menyerupai aplikasi nyata. Prototype dikembangkan untuk menampilkan halaman login, beranda, detail film, pemilihan kursi, pembayaran, dan layanan streaming guna memberikan gambaran pengalaman pengguna secara menyeluruh.[6]

### E. Test

Tahap terakhir Test, dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) aplikasi. Pengujian melibatkan partisipan yang diminta menjalankan beberapa skenario penggunaan, sehingga diperoleh umpan balik untuk penyempurnaan desain.[11]

#### 3.1. Tahap Empathize

Tahap *Empathize* merupakan fase eksploratif yang bertujuan untuk memahami pengalaman nyata pengguna (*user experience insight*) saat menggunakan aplikasi pemesanan tiket bioskop dan streaming film. [12] Pendekatan ini menitikberatkan pada identifikasi *pain points* atau titik kesulitan yang secara langsung memengaruhi kenyamanan dan efisiensi interaksi.

Metode yang digunakan meliputi wawancara mendalam, kuesioner, serta analisis terhadap proses penggunaan aplikasi yang telah ada. [6] Fokus pengamatan diarahkan pada bagaimana pengguna mengambil keputusan saat memilih film, menentukan posisi kursi secara real-time, serta menyelesaikan proses pembayaran. Melalui pendekatan ini, diperoleh gambaran bahwa pengguna cenderung menginginkan sistem yang lebih sederhana, navigasi yang konsisten antar fitur, serta transisi yang mulus antara layanan tiket dan streaming dalam satu platform. Tahap ini tidak hanya mengidentifikasi masalah teknis, tetapi juga menangkap aspek emosional pengguna seperti rasa kebingungan, ketidakpastian, atau

ketidaknyamanan saat berinteraksi dengan aplikasi.

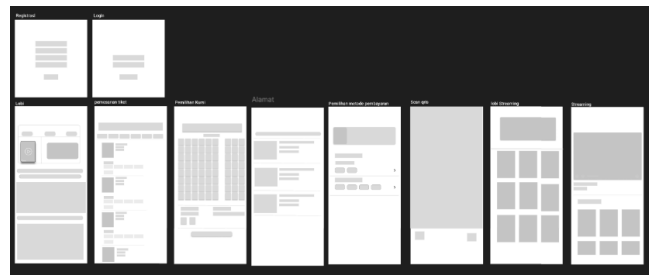
#### 3.2. Tahap Define

Data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya selanjutnya diolah dan dianalisis untuk menemukan pola permasalahan yang paling sering dialami pengguna. Analisis ini dilakukan dengan mengelompokkan temuan berdasarkan kebutuhan, hambatan, serta ekspektasi pengguna terhadap aplikasi hiburan berbasis mobile. Dari proses tersebut dihasilkan rumusan kebutuhan sistem yang lebih spesifik dan terarah.[11] Untuk memperkuat hasil analisis, disusun representasi pengguna dalam bentuk user persona, pemetaan pengalaman melalui user journey, serta perumusan problem statement sebagai dasar penentuan solusi desain. [13] Tahap ini menitikberatkan pada penentuan prioritas fitur dan penyederhanaan alur interaksi agar aplikasi mampu mengintegrasikan layanan pemesanan tiket dan streaming film secara efektif dalam satu platform.[2], [12]

#### 3.3. Tahap Ideate

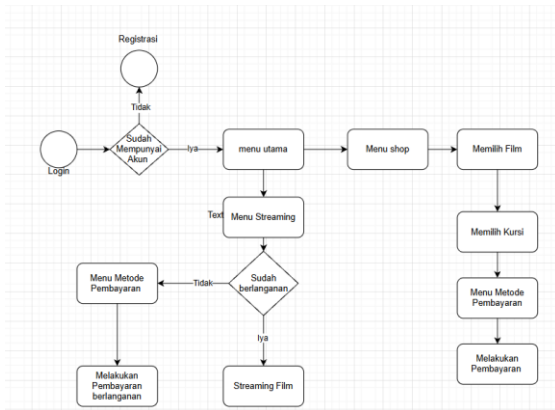
Tahap Ideate berfokus pada pengembangan solusi desain berdasarkan kebutuhan dan permasalahan pengguna yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan proses eksplorasi ide untuk menentukan fitur utama aplikasi, seperti sistem login dan registrasi, halaman beranda yang menampilkan daftar film, fitur pencarian dan detail film, pemilihan kursi bioskop secara interaktif, metode pembayaran digital, serta layanan streaming film dalam satu platform.[7], [9], [12]

Selain perumusan fitur, disusun pula *user flow* untuk menggambarkan alur interaksi pengguna mulai dari membuka aplikasi hingga menyelesaikan proses pemesanan tiket atau mengakses layanan streaming. Untuk memperjelas struktur navigasi, dibuat *low-*



Gambar 2. Low-Fidelity WireFrame

*fidelity* wireframe sebagai sketsa awal tata letak halaman tanpa elemen visual detail.[14] Hasil dari tahap ini berupa kerangka konseptual yang menjadi dasar dalam pembuatan prototipe pada tahap berikutnya.

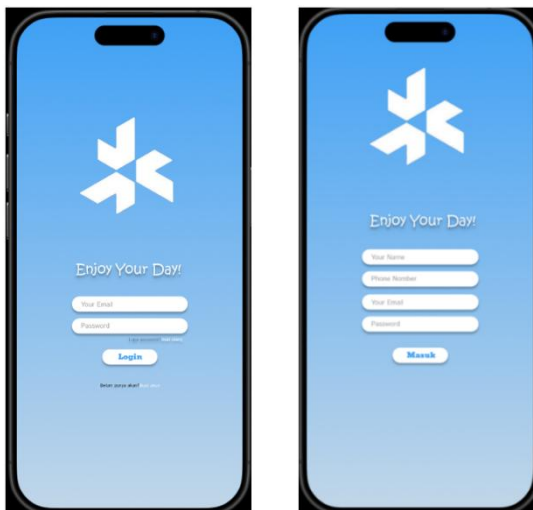


Gambar 3. User Flow

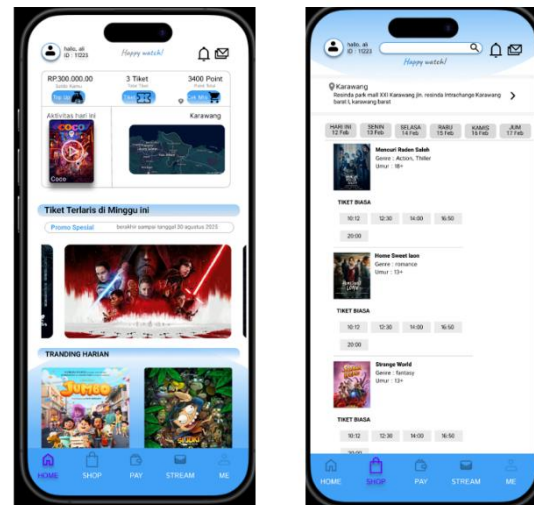
### 3.4 Tahap Prototipe

Pada tahap Prototipe, ide dan wireframe yang telah dirancang sebelumnya dikonversi menjadi desain interaktif menggunakan perangkat perancangan seperti Figma. Fokus utama tahap ini adalah membangun representasi visual yang mendekati aplikasi mobile sesungguhnya, baik dari segi tata letak, hierarki informasi, maupun transisi antarhalaman.[15]

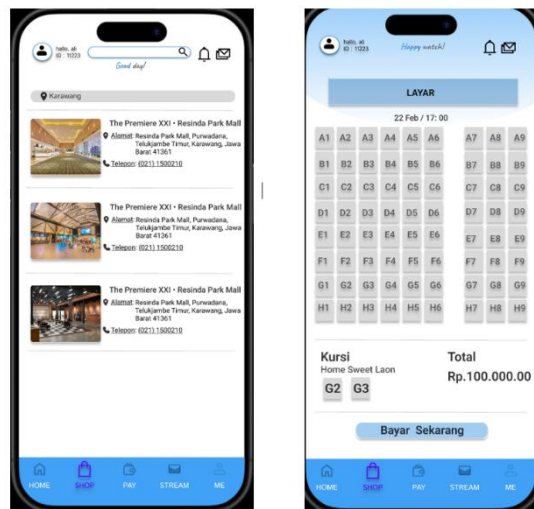
Rancangan mencakup fitur inti aplikasi, termasuk eksplorasi film, pemesanan tiket bioskop, layanan streaming, serta mekanisme pembayaran digital. Prototipe ini berfungsi sebagai media simulasi untuk memperlihatkan struktur sistem secara menyeluruh sebelum memasuki tahap pengujian *usability*. [3]



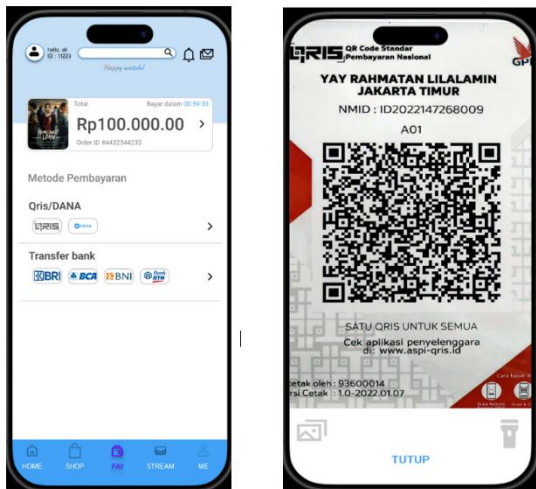
Gambar 3. Login Dan Registrasi



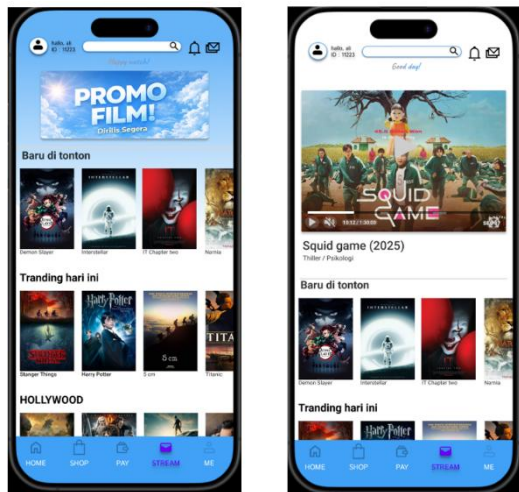
Gambar 4. Beranda dan Daftar Pemesanan Film



Gambar 5. Pemilihan Tempat dan Kursi



Gambar 6. Metode Pembayaran dan Pembayaran



Gambar 7. List Streaming Film Dan Streaming

### 3.5 Tahap Test

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah evaluasi hasil pengujian, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana tampilan dan fungsionalitas aplikasi pemesanan tiket bioskop dan streaming film yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kemudahan penggunaan (*usability*). Evaluasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi secara efektif, efisien, serta merasa nyaman selama proses penggunaan.[16]

Pengujian dilakukan dengan melibatkan 8 partisipan yang terdiri dari mahasiswa dan calon pengguna aplikasi hiburan digital.[12] Para partisipan diminta untuk menjalankan beberapa skenario penggunaan yang umum

terjadi, seperti mencari film, memilih jadwal tayang, menentukan kursi, melakukan proses pembayaran, serta mengakses fitur streaming.

Tabel 1. Skenario Pengujian

SKENARIO PENGUJIAN	HASIL PENGUJIAN	PERSENTASE KEBERHASILAN
Login dan Register	Mayoritas partisipan dapat melakukan login dan registrasi dengan mudah	100%
Mencari Film	Sebagian besar partisipan dapat menemukan film yang diinginkan tanpa kesulitan	90%
Pemesanan Tiket dan Pemilihan Kursi	Sebagian besar partisipan berhasil menyelesaikan proses pemesanan dengan lancar	90%
Proses Pembayaran	Mayoritas partisipan dapat menyelesaikan transaksi tanpa kendala berarti	90%
Akses Fitur Streaming	Seluruh partisipan dapat mengakses dan memutar film dengan mudah	100%
<b>TOTAL</b>		<b>94%</b>

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Perancangan Antarmuka Aplikasi

Penelitian ini menghasilkan rancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi mobile yang menggabungkan layanan pemesanan tiket bioskop dengan fitur streaming film dalam satu platform terintegrasi. Proses perancangan dilakukan dengan mengikuti tahapan metode *Design Thinking*, sehingga setiap keputusan desain didasarkan pada kebutuhan dan perilaku pengguna yang telah dianalisis sebelumnya. [17]Rancangan aplikasi difokuskan pada penyediaan pengalaman penggunaan yang sederhana, efisien, serta mudah dipahami oleh pengguna.[15] Integrasi dua layanan hiburan dalam satu aplikasi dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menemukan film, melakukan pemesanan tiket bioskop, serta menikmati layanan streaming tanpa perlu berpindah aplikasi. Struktur navigasi dibuat lebih ringkas agar pengguna dapat mengakses setiap fitur dengan langkah yang minimal.

Selain itu, tampilan antarmuka dirancang dengan mempertimbangkan keterbatasan layar perangkat mobile.[18] Informasi penting seperti jadwal film, detail film, serta proses transaksi ditampilkan secara terstruktur agar mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna.[9] Dengan pendekatan ini, aplikasi diharapkan mampu memberikan pengalaman interaksi yang lebih nyaman dan efisien.

### 4.2. Implementasi Prototype Aplikasi

Setelah proses perancangan konsep selesai, tahap selanjutnya adalah pengembangan prototype yang merepresentasikan desain aplikasi secara visual dan interaktif. Prototype dikembangkan menggunakan perangkat desain Figma, sehingga memungkinkan simulasi alur penggunaan aplikasi seperti pada aplikasi mobile yang sebenarnya.[10]

Prototype yang dihasilkan terdiri dari beberapa halaman utama yang menggambarkan alur penggunaan aplikasi secara menyeluruh. Halaman pertama adalah halaman autentikasi pengguna yang menyediakan fitur login dan pendaftaran akun baru.[16] Halaman ini dirancang dengan tampilan sederhana agar pengguna dapat mengakses aplikasi dengan cepat.[7]

Selanjutnya terdapat halaman beranda yang menampilkan berbagai pilihan film yang tersedia, baik untuk pemutaran di bioskop maupun layanan streaming. Informasi film ditampilkan dalam bentuk kartu yang memuat poster, judul, serta informasi singkat mengenai film tersebut.[2]

Pada halaman detail film, pengguna dapat melihat informasi lebih lengkap seperti durasi film, jadwal tayang, serta opsi untuk memesan tiket atau menonton melalui fitur streaming. Halaman ini juga dirancang untuk membantu pengguna dalam mengambil keputusan sebelum melakukan pemesanan.[2]

Fitur penting lainnya adalah halaman pemilihan kursi bioskop, dimana pengguna dapat menentukan posisi kursi melalui tampilan layout kursi yang interaktif. Tampilan ini dirancang agar pengguna dapat dengan mudah melihat kursi yang tersedia maupun yang sudah terisi.[12]

Selain itu, terdapat halaman pembayaran yang menampilkan rincian transaksi sebelum pengguna menyelesaikan proses pemesanan.[2] Informasi yang ditampilkan meliputi jumlah tiket, harga tiket, serta total biaya yang harus dibayarkan. Terakhir, aplikasi juga menyediakan halaman streaming film yang memungkinkan pengguna menonton film secara langsung melalui aplikasi.

Melalui prototype ini, keseluruhan alur penggunaan aplikasi dapat divisualisasikan dengan jelas sehingga memudahkan proses evaluasi sebelum sistem dikembangkan lebih lanjut.[15]

#### 4.3. Hasil Pengujian Usability

Untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan aplikasi yang telah dirancang, dilakukan proses pengujian usability dengan melibatkan delapan partisipan yang mewakili calon pengguna aplikasi hiburan digital. Setiap partisipan diminta untuk menjalankan beberapa skenario penggunaan yang telah disiapkan sebelumnya.[2], [12]

Skenario pengujian meliputi beberapa aktivitas utama, seperti proses login, pencarian film, pemesanan tiket bioskop, pemilihan kursi, penyelesaian transaksi pembayaran, serta penggunaan fitur streaming. [19] Selama proses pengujian, peneliti mengamati kemampuan partisipan dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan dapat menggunakan aplikasi dengan baik tanpa mengalami kesulitan yang berarti. Proses login dan registrasi dapat diselesaikan oleh seluruh partisipan dengan tingkat keberhasilan mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa desain halaman autentikasi cukup mudah dipahami oleh pengguna.[6]

Pada skenario pencarian film, mayoritas partisipan dapat menemukan film yang diinginkan dengan tingkat keberhasilan sebesar 90%. Hasil yang sama juga diperoleh pada proses pemesanan tiket dan pemilihan kursi, dimana sebagian besar pengguna mampu menyelesaikan proses tersebut dengan lancar.[13]

Selanjutnya, pada tahap pembayaran, sebagian besar partisipan juga dapat menyelesaikan proses transaksi tanpa kendala berarti dengan tingkat keberhasilan 90%. Sementara itu, seluruh partisipan dapat mengakses dan menjalankan fitur streaming film dengan tingkat keberhasilan 100%.[6]

Berdasarkan hasil tersebut, rata-rata tingkat keberhasilan penggunaan aplikasi mencapai 94%, yang menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang dihasilkan telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan dan mampu mendukung aktivitas pengguna secara efektif.[10]

## 5. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi mobile yang mengintegrasikan layanan pemesanan tiket bioskop dan streaming film dalam satu platform menggunakan pendekatan *Design Thinking*. [8]Metode ini memungkinkan proses perancangan dilakukan secara sistematis dengan menempatkan kebutuhan pengguna sebagai fokus utama dalam pengembangan desain.

Melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test, penelitian ini berhasil merancang struktur navigasi serta fitur utama aplikasi yang mencakup proses login, pencarian film, pemesanan tiket dan pemilihan kursi, sistem pembayaran digital,serta layanan streaming film. [2], [19]Prototype yang dikembangkan mampu memberikan gambaran alur penggunaan aplikasi secara menyeluruh sehingga memudahkan proses evaluasi sebelum tahap implementasi sistem.

Hasil pengujian usability menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna dapat menyelesaikan skenario penggunaan dengan baik, dengan tingkat keberhasilan rata-rata mencapai **94%**. Hal ini menunjukkan bahwa desain aplikasi yang dihasilkan telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, serta kejelasan alur navigasi.[6] Integrasi dua layanan hiburan dalam satu aplikasi juga dinilai mampu memberikan pengalaman penggunaan yang lebih praktis bagi pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Hayakawa and K. Miyahara, "Empathy through Listening," *Journal of the American Philosophical Association*, vol. 11, no. 2, pp. 287–302, Jun. 2025, doi: 10.1017/apa.2024.12.
- [2] Dini Mawarni *et al.*, "Aplikasi Pembelian Tiket Bioskop Berbasis Flutter: Integrasi Pilihan Film, Bangku, dan Pembayaran," *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains*, vol. 1, no. 3, pp. 111–119, Sep. 2023, doi: 10.54066/jptis.v1i3.822.
- [3] J. Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan and K. PELANGGAN KEPUASAN PELANGGAN Ngurah Rangga Wiwesa, "USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN," 2021.
- [4] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, "Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, Feb. 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [5] A. Aldi, A. H. Mufidah, and 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, Oct. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3s1.5250.
- [6] M. Hudha and K. Haryono, "Perancangan Desain UI/UX Website E-Learning Berbasis Learning Management System dengan Metode Design Thinking," 2025. [Online]. Available: <https://journal.stmiki.ac.id>
- [7] I. Zim, Z. Dito Prayoga, and D. Oktafiani, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE PENJUALAN PADA TOKO STARTURN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING." [Online]. Available: <https://journal.pubris.org/index.php/JISM>
- [8] F. Baraka *et al.*, "Penggunaan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Interface User : Literature Review The Use Of Design Thinking Methods In User Interface Design: A Literature Review," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 1, no. 1, 2024.
- [9] D. Sitanala and P. Baladiah, "DESIGN OF THE 'EuFo' CONCERT TICKET MOBILE APPLICATION UI/UX USING THE DESIGN THINKING METHOD."
- [10] D. Oleh and F. Azzahra, "EKSPLORASI FIGMA SEBAGAI PERANGKAT UNTUK PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI TIKTOKSHOP," 2023.
- [11] S. P. Brimadyasti, A. Fami, and M. F. Fadillah, "Simpatik: Jurnal Sistem Informasi dan Informatika Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Pengalaman Pengguna untuk Media Promosi Aplikasi Progi Absensi." [Online]. Available: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/simpatik>
- [12] R. M. Firdaus and N. Latifah, "Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX pada Website Penjualan Tiket Konser," *Binary Digital-Technology*, vol. 7, no. 2, 2024, [Online]. Available: <http://jurnal.kdi.or.id/index.php/bt>
- [13] I. Zahra *et al.*, "RANCANGAN USER PERSONA DAN CUSTOMER JOURNEY MAP SEBAGAI REPRESENTASI KEBUTUHAN PENGGUNA MEDIA

- SOSIAL X PADA FITUR PENCARIAN,” 2024.
- [14] “DIKTAT KULIAH MK. DESAIN MEDIA INTERAKTIF,” 2024.
- [15] D. Oleh and A. Greska, “DESAIN UI/UX APLIKASI FITMATE UNTUK LATIHAN DAN REKOMENDASI PEMULA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” 2025.
- [16] A. Olivia, P. Dwi Larasati, M. Femy Mulya, S. Anwar, and Y. Efendi, “Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna,” 2025.
- [17] I. Adhiya Adha *et al.*, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, vol. 7, no. 1, 2023.
- [18] H. Basri, R. Ansahar, D. Alif Maulana, R. Rurqan, and J. Salat, “FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ANTAR MUKA PENGGUNA PADA APLIKASI BRAINLY BERBASIS MOBILE.”
- [19] L. Akbar Fadilah, Z. Hasan, F. Thifal, B. Ariyani, and J. R. Fatmawati Raya Jakarta Selatan, “Jurnal Sistem Informasi dan Aplikasi SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BIOSKOP BERBASIS WEB PADA PLATFORM CINIX.”