

Perancangan Tampilan dan Pengalaman Pengguna (UI/UX) Aplikasi Reservasi Fotografer pada Platform Android dengan Metode Design Thinking

Umar Rella Adhitya¹, Novian Adi Prasetyo², Irwan Susanto³, Muhammad Reyhan Asshidiq
Djajasasmita^{4*}

^{1,2,4}Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

³Bisnis Digital, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. DI Panjaitan No.128, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Indonesia 53147

¹17102066@ittelkom-pwt.ac.id

²novian@ittelkom-pwt.ac.id

³irwansusanto_yk@ittelkom-pwt.ac.id

⁴21102126@ittelkom-pwt.ac.id

Received on 30-10-2023, revised on 07-11-2023, accepted on 15-11-2023

ABSTRAK

Fotografi adalah suatu proses yang melibatkan pemakaian cahaya untuk merekam dan menciptakan gambar. Ini adalah perpaduan antara elemen teknis dan aspek seni, yang tidak hanya memungkinkan pengamatan dan dokumentasi, tetapi juga memperkaya pengetahuan individu. Dalam konteks penelitian ini, muncul beberapa tantangan, termasuk kesulitan dalam menemukan vendor fotografer, menyelesaikan transaksi, mengakses daftar harga, dan melihat portofolio vendor fotografer. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* dan menggunakan metode pengujian yang mencakup *usability matrix* dan *System Usability Scale* (SUS). Tahap *prototyping* melibatkan pengembangan desain yang dapat dilakukan tahapan pengujian kepada pengguna, serta evaluasi keberhasilan rancangan UI/UX dengan menggunakan metode pengujian *System Usability Scale*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 30 responden menghasilkan skor SUS sebesar 87,75, yang berada pada kategori "*best imaginable*" berdasarkan *score percentile rank*. Selain itu, pengujian matriks mengungkapkan tingkat keberhasilan sebesar 88%, dan nilai rata-rata *Time-Based Efficiency per task* adalah 0,013 *goal/detik*.

Kata kunci : *Design Thinking*, Fotografer, Reservasi fotografer, *System usability scale*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Muhammad Reyhan Asshidiq Djajasasmita
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. DI Panjaitan No.128, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Indonesia 53147
Email: 21102126@ittelkom-pwt.ac.id

I. PENDAHULUAN

Secara umum, fotografi merujuk pada prosedur atau teknik yang digunakan untuk menciptakan gambar atau foto dari suatu subjek dengan menangkap refleksi cahaya yang jatuh pada medium sensitif terhadap cahaya [1]. Perkembangan sistem informasi dan teknologi informasi di dalam suatu entitas memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan potensi persaingan di berbagai bidang, seperti sektor

pendidikan, politik, ekonomi, dan bisnis supaya lebih berkembang [2]. Di dalam sektor layanan fotografi, terdapat permintaan yang tinggi akan penggunaan sistem informasi yang dapat meningkatkan kualitas layanan kepada pelanggan.

Namun, saat ini masih banyak individu yang tetap mengandalkan metode manual, seperti mencari fotografer dengan melakukan pertemuan secara langsung atau mencari informasi melalui berbagai platform media sosial. Sayangnya, metode-metode ini seringkali memerlukan waktu yang cukup lama. Proses pemesanan jasa fotografi untuk berbagai acara pemotretan saat ini masih belum optimal, karena seringkali melibatkan pertemuan langsung dengan fotografer untuk melakukan reservasi, dan hal ini tidak selalu efisien dalam memudahkan pelanggan dalam memesan jasa fotografer [3].

Sebelum memulai perancangan sebuah aplikasi Android atau mengembangkan perancangan UI/UX yang efisien, langkah awal yang sangat penting adalah pembuatan arsitektur informasi. Proses ini memiliki peran yang krusial dalam memastikan bahwa seluruh aspek aplikasi, termasuk struktur data, navigasi, antarmuka, dan fitur-fiturnya, direncanakan dengan cermat. Dengan fondasi yang kokoh dalam arsitektur informasi, pengembang dapat menjamin bahwa pengguna akan merasakan pengalaman yang intuitif dan menyenangkan ketika berinteraksi dengan aplikasi tersebut.

Maka dari itu, penerapan desain antarmuka pengguna (UI/UX) dalam aplikasi reservasi fotografer memiliki potensi untuk memberikan solusi yang akan mendukung baik pengguna maupun fotografer dalam memanfaatkan aplikasi tersebut. Dalam kerangka penelitian ini, peneliti melibatkan berbagai tahapan pengujian, beberapa diantaranya yaitu dengan menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk metode pengujian. Evaluasi kegunaan produk (usability) menjadi salah satu fokus utama dengan pemanfaatan System Usability Scale (SUS) sebagai pendekatannya. Oleh sebab itu, judul penelitian ini adalah "Perancangan UI/UX Aplikasi Reservasi Fotografer berbasis Android dengan Pendekatan Metode Design Thinking".

Tujuan utama dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk memberikan pendekatan Design Thinking yang dapat diterapkan pada platform Android. Hal ini diharapkan akan memberikan sebuah sistem informasi yang bermanfaat bagi pengguna. Selain itu, kajian literatur memegang peranan penting dalam penelitian ini. Penulis telah melakukan kajian terhadap studi-studi sebelumnya yang relevan dengan topik dan cakupan penelitian ini. Tujuannya adalah untuk memperkaya pemahaman dan meningkatkan kualitas penelitian ini. Sebagai contoh, dalam penelitian berjudul "Perancangan Prototipe Pengalaman Pengguna Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa dengan Pendekatan Metode Double Diamond" yang dilakukan oleh Agil Cahyo Priyantono dan Firman Ardiansyah pada tahun 2020.

Penelitian ini juga dilakukan untuk memanfaatkan sumber daya desa secara optimal. Hal ini dilakukan dengan melibatkan masyarakat luar untuk memberikan ide-ide konstruktif dan menggali dana untuk kepentingan desa melalui pengembangan prototipe aplikasi berbasis mobile user experience. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (usability) dari prototipe tersebut. Dalam penelitian ini yang menggunakan metode Double Diamond, pengujian usability dilakukan dengan metode think aloud terhadap responden yang memenuhi kriteria tertentu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa prototipe aplikasi mobile mencapai tahap medium fidelity, dan pengujian usability dengan metode think aloud menghasilkan tingkat keberhasilan sebesar 91.7% dan tingkat kepuasan pengguna sebesar 92.5% [4].

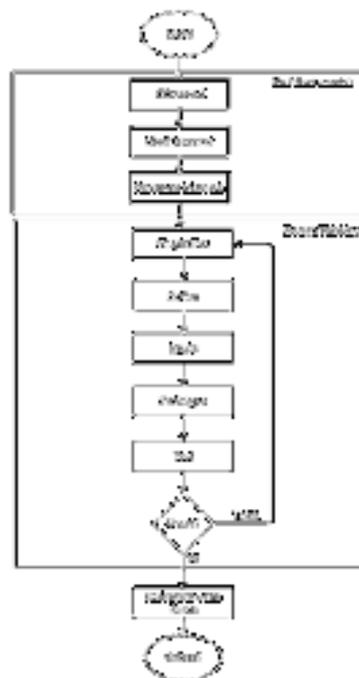
II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini mencakup fotografer dan konsumen jasa fotografi di daerah Purwokerto. Mereka akan berpartisipasi dalam evaluasi desain aplikasi reservasi fotografi, dengan fokus pada aspek penggunaan dan tampilan antarmuka aplikasi. Sementara itu, objek penelitian ini adalah proses perancangan UI/UX yang akan digunakan dengan pendekatan metode *Design Thinking*.

B. Diagram Alur Penelitian

Flowchart atau diagram alur adalah representasi visual yang sistematis dari proses dan logika yang terkait dengan pengolahan informasi atau representasi grafis dari langkah-langkah urutan dalam sebuah program [5]. Penyusunan proposal penelitian ini mengikuti serangkaian tahapan yang telah ditetapkan sebelumnya dan memanfaatkan metodologi *Design Thinking* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur (*flowchart*)

Dapat diperhatikan melalui gambar 1, terdapat penjelasan mengenai urutan langkah-langkah dalam penelitian ini, termasuk proses perumusan masalah, studi literatur, observasi, serta tahapan Metode *Design Thinking* yang mencakup *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Evaluasi performa sistem dilaksanakan dengan menggunakan metode *System Usability Scale*, yang telah diakui sebagai standar industri di Amerika Serikat. Metode ini didukung oleh lebih dari 1300 referensi dan memberikan hasil perhitungan yang cepat dan dapat diandalkan untuk mengukur tingkat kegunaan (*usability*) produk dan layanan. Selain itu, paragraf juga menyebutkan bahwa hasil kesimpulan dari penelitian akan dipresentasikan.

C. Observasi

Dalam tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap calon subjek penelitian melalui sesi wawancara. Hasil pengamatan tersebut mengindikasikan bahwa masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah pengembangan desain UI/UX untuk aplikasi reservasi fotografer di wilayah Purwokerto menggunakan pendekatan *Design Thinking* pada *platform* Android. Untuk menggambarkan hasil pengamatan ini, digunakan *use case diagram* yang menjelaskan rancangan tampilan antarmuka pengguna pada aplikasi reservasi fotografer, dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

D. Studi Literatur

Penelitian pustaka mencakup proses mencari dan mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan subjek penelitian. Referensi ini diambil dari berbagai sumber, termasuk jurnal, buku, pedoman praktis, dan literatur relevan lainnya.

E. Design Thinking

Design Thinking adalah sebuah pendekatan desain yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan prototipe yang akan diuji oleh target pengguna [6]. Proses *Design Thinking* terdiri dari lima langkah yang dapat dilakukan secara berurutan namun berulang. Langkah-langkah ini meliputi :

1. Empathize

Memahami permasalahan yang perlu diatasi adalah fokus utama dalam tahap ini. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pengguna untuk memahami kebutuhan mereka [7]. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan mencakup wawancara dan pendistribusian kuesioner yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan reservasi fotografer untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang permasalahan dan kebutuhan pengguna.

2. Define

Pada tahap ini, fokusnya adalah mengidentifikasi masalah-masalah yang ada agar dapat menemukan solusi yang tepat [8]. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kuesioner dianalisis dan dikelompokkan berdasarkan temuan-temuan, memungkinkan peneliti untuk mengenali kebutuhan pengguna secara lebih jelas.

3. Ideate

Dalam tahap ini, dilakukan proses penciptaan ide-ide. Ini adalah tahap di mana peneliti dapat merumuskan solusi yang sesuai berdasarkan pemahaman akan kebutuhan atau masalah pengguna. Solusi-solusi ini diperoleh dari berbagai ide yang telah dikumpulkan untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya, yaitu tahap "*define*" [9].

4. *Prototype*

Dalam tahap perancangan prototipe, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan penelitian, merumuskan kerangka sistem yang akan dibangun, serta merancang antarmuka aplikasi reservasi fotografer di Purwokerto. Ini termasuk perencanaan menu utama seperti formulir registrasi, daftar fotografer, galeri fotografer, informasi paket harga, proses pemesanan, halaman tentang aplikasi, dan panduan pemesanan.

5. *Test*

Pada tahap pengujian, pengguna terlibat dalam melakukan interaksi dengan prototipe yang telah disusun. Langkah ini dimaksudkan untuk mengumpulkan berbagai *feedback* yang dapat digunakan untuk mengevaluasi sekaligus meningkatkan kualitas produk.

F. Pengujian

System Usability Scale (SUS) adalah metode pengujian "*quick and dirty*". Metode ini digunakan untuk mengukur *usability* produk berdasarkan beberapa aspek diantaranya efektivitas, efisiensi, dan *user satisfaction*. Penilaian ini dilakukan dengan mengajukan sepuluh pertanyaan untuk kemudian dihitung dengan menggunakan skala *Likert* (1-5), mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju [10]. Pertanyaan-pertanyaan dalam *System Usability Scale* dapat ditemukan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan *System Usability Scale*

No	Pertanyaan
1	Saya merasa akan sering memanfaatkan fitur yang ada.
2	Saya menganggap fitur ini lebih kompleks daripada yang seharusnya dan bisa lebih simpel.
3	Saya merasa fitur ini user-friendly.
4	Saya merasa perlu bantuan teknisi agar bisa menggunakan fitur ini dengan baik.
5	Saya menemukan bahwa ada berbagai fitur yang terintegrasi dengan baik.
6	Saya merasa ada banyak inkonsistensi dalam fitur ini.
7	Saya percaya mayoritas pengguna akan dengan cepat menguasai fitur ini.
8	Saya beranggapan fitur ini sangat sulit digunakan.
9	Saya sangat yakin bisa menggunakan fitur ini.
10	Saya perlu memahami banyak hal sebelum bisa menggunakan fitur ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Implementasi *Design Thinking*

Hasil implementasi *Design Thinking* merujuk pada langkah-langkah yang telah dilakukan oleh peneliti, sesuai dengan tahapan *Design Thinking* yang dijelaskan pada Bab II. Berikut adalah hasil dari implementasi *Design Thinking*.

1. *Empathize*

Pada tahap *Empathize Design Thinking*, peneliti melakukan wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner kepada 32 responden yang terdiri dari calon pengguna, fotografer, dan vendor. Hasil analisis kuesioner menunjukkan respons positif terhadap aplikasi reservasi fotografer. Sebagian besar orang cenderung melakukan reservasi melalui media sosial atau secara *online*, dengan preferensi terhadap fitur-fitur seperti melihat portofolio vendor, melakukan pemesanan jadwal, mengecek ketersediaan jadwal, mencari informasi lokasi studio, mengakses daftar harga, mengetahui paket yang tersedia, dan mendapatkan informasi kontak fotografer. Hal ini mengindikasikan potensi kesuksesan aplikasi yang memenuhi preferensi pengguna di pasar.

2. Define

Tahap *Define* bertujuan untuk mengenali esensi permasalahan yang diidentifikasi dari tahap sebelumnya. Permasalahan yang diungkap adalah bahwa calon pengguna seringkali melakukan pemesanan melalui media sosial. Untuk mengatasi permasalahan ini, solusi yang diusulkan adalah menciptakan aplikasi *mobile* yang mudah digunakan, khususnya ditujukan kepada calon pengguna berusia 17-26 tahun dari berbagai lapisan masyarakat dan kalangan akademisi yang sudah terbiasa menggunakan *smartphone*.

a). User Persona

Dalam pembuatan user persona, diterapkan profil pengguna bernama John Bryan, seorang pebisnis mandiri. *User persona* mencakup aspek identitas pengguna, termasuk nama, usia, profesi, lokasi, serta rincian informasi yang melibatkan data pribadi, tujuan pengguna, hambatan yang mungkin dihadapi, kondisi emosi saat ini, serta tingkat pengetahuan teknologi dan dapat dilihat pada tampilan gambar 3.

Nama	John Bryan
Foto	
Umur	26
Pekerjaan	Wiraswasta
Tempat tinggal	J. Rajasa, Cilacap
Visi & Misi Dalam Hidup	Menjadi manusia yang tangguh, berbakat atau ahli pada satu bidang tertentu, memajukan keluarga, bekerja untuk kemajuan pendidikan, dan meniti dalam keadaan berprestasi serta bertanggung jawab.
Tujuan Hidup	Memajukan keluarga dan diri sendiri.
Hambatan Dalam Mencapai Tujuan	Rasa malas dalam diri sendiri dan SDM orang-orang di sekitar kita.

Gambar 3. User Persona

b). User Scenarios

Pada tahap skenario pengguna, terdapat tiga narasi atau situasi yang mencakup peran atau pekerjaan pengguna, ekspektasi atau harapan pengguna berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi dalam *user persona*, dan hasil yang diinginkan oleh pengguna sebagai solusi. Pada kolom terakhir, "konteks" menjelaskan latar belakang cerita dan situasi aktivitas pengguna yang mencakup tindakan, sikap, serta masalah pengguna tersebut yang dapat dilihat dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. User Scenarios

Sebagai apa	Saya ingin	Maka	Skenario
Wiraswasta	Banyak sekali vendor di daerah saya tetapi tidak ada aplikasi reservasi vendor fotografer	Saya dapat memesan atau mereservasi vendor fotografer untuk keperluan acara keluarga saya seperti pernikahan salah satu keluarga saya.	Ketika saya membutuhkan jasa fotografer untuk acara keluarga, saya memesan melalui aplikasi reservasi fotografer dengan mudah.

3. *Ideate*

Proses *Ideate* merupakan langkah untuk menggali solusi melalui kerja sama tim desain, menghasilkan *mockup* untuk perancangan aplikasi Android. *Mockup* ini kemudian disajikan kepada pengguna untuk mengurangi perubahan yang signifikan. Di bawah ini terdapat beberapa contoh *mockup* atau *wireframe* dari aplikasi reservasi fotografer dapat dilihat pada gambar 4.

a). *Wireframe* Halaman Beranda

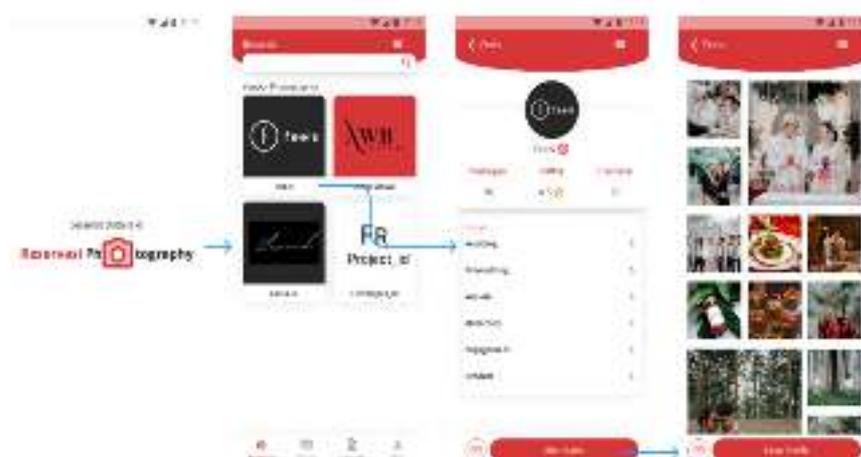


Gambar 4. *Wireframe* Menu Beranda

Dapat diidentifikasi pada gambar 4, menampilkan *Wireframe* layar beranda, yang merupakan tampilan yang akan muncul saat pengguna memilih menu beranda di dalam aplikasi.

4. *Prototype*

Dalam tahap perancangan prototipe ini, dilakukan proses pemberian warna, pengaturan elemen antarmuka pengguna berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan prototipe dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma. Hasil dari prototipe ditampilkan pada gambar 5.



Gambar 5. *Prototype* Menu Beranda

Gambar 5 menunjukkan halaman beranda dimana pengguna memiliki opsi untuk mengklik ikon "Vendor Fotografer". Di halaman profil vendor fotografer, pengguna dapat menelusuri portofolio dari vendor fotografer yang telah mereka pilih.

B. Hasil Analisis Pengujian

Dalam tahapan ini, data dari responden dikumpulkan, termasuk perhitungan waktu penggunaan dari desain UI/UX aplikasi reservasi fotografer, serta penyebaran kuesioner untuk menilai tingkat kepuasan pengguna. Penjelasan lebih lanjut dapat ditemukan sebagai berikut :

1. Test

Pada tahap pengujian, melibatkan 5 pengguna yang diinstruksikan untuk mengevaluasi desain UI/UX aplikasi reservasi fotografer melalui pelaksanaan 5 tugas yang diberikan. Tugas-tugas tersebut diantaranya :

1. Tampilkan profil dan *gallery* vendor *photographer*
2. Tampilkan *price list wedding*
3. Lakukan pemesanan *wedding* paket *silver*
4. Tampilkan hasil pemesanan *wedding silver* yang telah dilakukan
5. Kirim pesan kepada vendor

Adapun penjelasannya sebagai berikut :

a). Efektivitas (*Completion Rate*)

Pada tahap ini, peneliti mengukur efektivitas UI/UX reservasi fotografer dengan menganalisis waktu yang diperlukan oleh setiap pengguna dalam menyelesaikan tugas. Kumpulan data waktu ini digunakan untuk menghitung *completion rate* yang menggambarkan sejauh mana pengguna berhasil menyelesaikan tugas tersebut. Berdasarkan perhitungan akhir menyatakan bahwa rata-rata tingkat efektivitas dari pengujian yang telah dilaksanakan adalah sebesar 88%.

b). Efisiensi Waktu (*Time-Based Efficiency*)

Dalam pengujian ini, peneliti mengukur efisiensi waktu yang diperlukan oleh setiap pengguna UI/UX reservasi fotografer untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Efisiensi waktu diukur dengan menggunakan rumus *time-based efficiency*, dengan waktu dihitung dalam satuan detik. Setiap tugas akan bernilai 1 apabila berhasil dikerjakan, dan bernilai 0 apabila gagal dikerjakan. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata nilai efisiensi waktu per tugas adalah sekitar 0,013 *goal*/detik.

2. System Usability Scale

Pada tahap pengujian terakhir dilaksanakan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi kepuasan pada aplikasi reservasi fotografer. Kuesioner SUS diberikan kepada 30 responden, termasuk klien foto *Feels*. Setelah data dihimpun dan diproses, total nilai yang diperoleh dari para responden adalah 2632,5. Hasil perhitungan SUS mengindikasikan bahwa nilai skor dari *System Usability Scale* (SUS) memiliki nilai yang sesuai seperti pada tabel evaluasi *System Usability Scale*. Perhitungan skor dari *System Usability Scale* adalah :

$$\begin{aligned}
 \text{Skor SUS} &= \frac{\text{Jumlah Skor SUS}}{\text{Jumlah Responden}} \\
 &= \frac{2632,5}{30} \\
 &= 87,75
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, ditemukan bahwa rata-rata skor pengujian SUS adalah 87,75, yang mengindikasikan tingkat kepuasan pengguna terhadap fitur yang disajikan. Dengan capaian ini, aplikasi ini dinilai sebagai *grade A* atau yang *best imaginable* pada *SUS score percentile rank*.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam rangka perancangan UI/UX menggunakan aplikasi Figma, berbagai tahapan telah dilibatkan, termasuk identifikasi fitur, pembuatan *use case diagram*, *wireframe*, *design system*, hasil desain UI/UX, serta pembuatan *prototype* untuk menggambarkan fitur-fitur aplikasi. Selama proses ini, metode *Design Thinking* telah diterapkan, mencakup langkah-langkah seperti *empathy*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil pengujian UI/UX aplikasi reservasi fotografer di Purwokerto menunjukkan Skor SUS sebesar 87,75, dengan aplikasi ini meraih *grade A* pada *SUS score percentile rank* atau terbaik yang dapat dibayangkan.

Sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya, perancangan UI/UX yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat diimplementasikan oleh pengembang untuk menciptakan aplikasi reservasi fotografer. Penelitian berikutnya dapat mempertimbangkan pengujian dengan metode *usability breakdown*. Selain itu, dalam pengembangan selanjutnya, bisa dipertimbangkan untuk menambahkan fitur pembayaran langsung tanpa perlu melibatkan *payment gateway*.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Baihaqqi and C. Hardyanto, "Rancang Bangun Aplikasi Rekomendasi Pemesanan Jasa Fotografi Dan Model Freelance Berbasis Android," *Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik dan Ilmu Komputer (JUPITER)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, May 2022, doi: 10.34010/jupiter.v2i1.7318.
- [2] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, Nov. 2019, doi: 10.35746/jtim.v1i3.50.
- [3] M. F. Wicaksono and I. K. Hamsir, "Sistem Informasi Reservasi Restoran," *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, vol. 9, no. 1, pp. 9–16, May 2019, doi: 10.34010/jamika.v9i1.1534.
- [4] A. C. Priyantono and F. Ardiansyah, "Perancangan Prototipe Mobile User Experience Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa Menggunakan Metode Double Diamond," *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, vol. 7, no. 2, pp. 96–104, Nov. 2020, doi: 10.29244/jika.7.2.96-104.
- [5] S. Alfarisi, "Aplikasi Media Pengenalan Jenis Kamera dan Lensa Berbasis Android," *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, vol. 9, no. 1, Mar. 2019, doi: 10.38101/sisfotek.v9i1.224.
- [6] C. S. Surachman, M. R. Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in," *TeIka*, vol. 12, no. 02, pp. 157–169, Nov. 2022, doi: 10.36342/teika.v12i02.2922.
- [7] Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania, "PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, May 2023
- [8] S. Nurmaharani and Heriyanto, "ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA CV. MULTI BAN OTO SERVIS BEKASI," *INFOTECH journal*, vol. 9, no. 1, pp. 46–53, Feb. 2023
- [9] H. N. Agustin, D. P. Sari, and R. Andrian, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Bakery'lils Sebagai Platform Digital Penjualan Kue," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, vol. 11, no. 2, p. 206, Jul. 2023
- [10] A. Nur Rahmanto, I. Kusumaning Putri, and M. Millania, "Penerapan Design Thinking Dengan Usability Testing Menggunakan System Usability Scale Pada Antarmuka Aplikasi 'Curhat,'" *Jurnal Teknik Ilmu dan Aplikasi*, vol. 4, no. 1, pp. 15–24, Feb. 2023.